



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Campur Kode *Slang* dalam Unggahan *Komunitas Ramah-Ramah* di Aplikasi X

Vitria Hartanti¹⁾, Charlina²⁾✉, Mangatur Sinaga³⁾

¹⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia

E-mail: vitria.hartanti3121@student.unri.ac.id

✉²⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia

E-mail: charlina@lecturer.unri.ac.id

³⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia

E-mail: mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 04 01 2026

Revised 05 10 2026

Accepted 06 06 2026

Keywords: Campur Kode; *Slang*; Aplikasi X

© **Copyright:** 2026. Authors retain copyright and grant the JPBSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan campur kode *slang* yang ditemukan dalam unggahan *Komunitas Ramah-Ramah* di Aplikasi X. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif deksriptif. Metode untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menerapkan metode simak. Data dalam penelitian ini ialah satuan bahasa yang digunakan anggota *Komunitas Ramah-Ramah* di Aplikasi X dan sumber datanya ialah unggahan di *Komunitas Ramah-Ramah*. Proses analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang membagi proses analisis data menjadi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian ini ditemukan penyisipan *slang* tataran kata berjumlah 14 kata, penyisipan *slang* tataran frasa berjumlah 5, dan tidak ditemukan penyisipan *slang* tataran klausa. Penyisipan *slang* yang ditemukan berasal dari *slang* bahasa Indonesia, *slang* bahasa Inggris, dan *slang* dari serapan bahasa Italia. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa campur kode penyisipan tataran kata lebih banyak karena bersifat fleksibel serta mudah digunakan pada tuturan di media sosial yang bersifat singkat dan cepat.

How to cite: Hartanti, V., Charlina, C., & Sinaga, M. (2026). Campur Kode *Slang* dalam Unggahan *Komunitas Ramah-Ramah* di Aplikasi X. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 11(1). doi:<https://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v11i1.8812>

PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lainnya. Bahasa digunakan manusia untuk menyampaikan informasi, gagasan, dan ide kepada orang lain (Siregar et al., 2023). Manusia membutuhkan bahasa dalam menyampaikan dan menerima

informasi dari lingkungan disekitarnya. Bahasa menjadi alat yang digunakan manusia dalam berkomunikasi dengan penggunaan bahasa yang terstruktur sehingga informasi dapat disampaikan dan diterima dengan baik untuk memenuhi kebutuhan sosial manusia (Nurlaili et al., 2025). Manusia mempelajari bahasa dari lingkungan sekitarnya. Setelah menguasai bahasa pertama yang dipelajari, manusia dapat mempelajari bahasa lainnya di lingkungan formal, seperti sekolah. Hal ini membuat seseorang dapat menguasai lebih dari satu bahasa. Hal ini terjadi pada masyarakat Indonesia yang mampu menguasai lebih dari satu bahasa. Masyarakat Indonesia pada umumnya menguasai dua bahasa, yakni bahasa daerah dan Bahasa Indonesia. Fenomena ini terjadi karena biasanya bahasa pertama (bahasa ibu) yang dipelajari ialah bahasa daerah dan mempelajari bahasa Indonesia di lingkungan formal, yakni lingkungan sekolah (Julianti & Siagian, 2023).

Perkembangan bahasa seseorang juga dapat dipengaruhi dari perkembangan teknologi informasi. Kemajuan teknologi, khususnya di bidang media sosial mampu mengubah cara individu dalam berkomunikasi dari segi pemilihan kata, struktur tuturan, dan gaya dalam menyampaikan pesan (Ilham et al., 2025). Komunikasi yang dilakukan melalui media sosial umumnya bersifat cepat, singkat, dan ekspresif sehingga mendorong munculnya variasi bahasa yang lebih fleksibel dan kreatif. Di media sosial sering terjadi penggunaan berbagai unsur kebahasaan secara bersamaan, seperti bahasa Indonesia, bahasa daerah, bahasa asing, serta *slang* (Oktavia & Siagian, 2023). Hal ini terjadi untuk menyesuaikan diri dengan situasi komunikasi di media sosial. Umumnya bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang santai dan akrab. Media sosial sebagai ruang komunikasi digital menjadi tempat bertemunya orang-orang dari berbagai latar belakang sosial budaya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi (Hutabarat, 2024). Kondisi ini mendukung untuk terjadinya fenomena campur kode di media sosial.

Campur kode adalah penggunaan dua bahasa atau lebih dalam satu tuturan. Campur kode adalah kegiatan berbahasa mencampurkan dua kode di dalam tuturannya untuk menghasilkan sebuah ragam bahasa tertentu (Charlina et al., 2022). Dalam sociolinguistik campur kode adalah kegiatan berbahasa yang dilakukan oleh manusia dengan mencampurkan lebih dari satu bahasa atau kode secara bersamaan dalam tuturannya yang bertujuan untuk menghasilkan ragam bahasa tertentu. Fenomena campur kode ini sering terjadi dalam situasi komunikasi yang bersifat informal karena penutur merasa nyaman untuk memasukkan kata, frasa, atau klausa dari bahasa lain untuk mengeksplikasikan makna secara tepat (F et al., 2025). Selain itu, campur kode berfungsi sebagai alat komunikasi serta sebagai sarana untuk membangun identitas dan menciptakan kedekatan antarpenutur. Penyisipan unsur bahasa lain di dalam tuturan campur kode dapat berwujud kata, frasa, dan klausa. Fauziyah et al. (2019), membagi campur kode terbagi menjadi 3 wujud, yaitu penyisipan tataran kata, penyisipan tataran frasa, dan penyisipan tataran klausa. Campur kode yang terjadi di media sosial ialah penyisipan unsur *slang* atau bahasa gaul di dalam tuturan. *Slang* atau bahasa gaul adalah bahasa yang populer dan banyak digunakan oleh khlayak ramai yang berasal dari terjemahan, singkatan, maupun plesetan. Penggunaan *slang* atau bahasa gaul di media sosial bertujuan untuk menciptakan tuturan yang santai, akrab, dan ekspresif (Nazmi et al., 2025).

Salah satu *platform* media sosial yang menunjukkan penggunaan campur kode adalah aplikasi X (Zuhdi et al., 2019). Aplikasi X menjadi salah satu *platform* media sosial yang banyak digemari oleh masyarakat diberbagai belahan dunia sebagai tempat bagi siapa saja untuk memberikan pandangan dan isi pikiran mereka. Terjadinya campur kode di aplikasi X karena adanya keterbatasan penulisan karakter dalam setiap unggahan dan komentar di aplikasi X. Aplikasi X memberikan 280 karakter yang dapat ditulis dalam setiap unggahan dan komentar yang diberikan oleh penggunanya (Anggraini & Sinduwiatmo, 2024). Hal ini menyebabkan penyusunan isi tulisan di aplikasi X disusun dengan selektif, dari pemilihan kata atau diksi,

gaya bahasa, penggunaan simbol, dan cara memberikan tanggapan agar pesan yang dimaksud dapat tersampaikan dengan tepat dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh pengguna lainnya.

Salah satu fitur yang disediakan oleh aplikasi X adalah fitur komunitas. Fitur komunitas menjadi salah satu ruang di aplikasi X yang berpotensi terjadinya variasi bahasa khususnya campur kode. Fitur ini memberikan ruang bagi pengguna yang mempunyai minat yang sama untuk dapat berkumpul dan berinteraksi di dalam sebuah ruang komunitas secara virtual (Ukarana et al., 2024). Hal ini mampu membangun kedekatan antara pengguna yang menumbuhkan rasa empati yang dibangun dari interaksi di dalam komunitas. Salah satu komunitas yang memiliki banyak pengikut dan diisi oleh orang dari berbagai daerah di Indonesia ialah *Komunitas Ramah-Ramah*. *Komunitas Ramah-Ramah* memiliki 323.000 anggotadilihat dari bulan Februari 2026. Beragamnya latar belakang daerah dan budaya anggota *Komunitas Ramah-Ramah* membuat sering terjadinya campur kode di dalam unggahan yang ada.

Penelitian tentang campur kode di media social sudah sangat sering dilakukan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Iftitah et al. (2022), yang menganalisis campur kode dalam unggahan akun Instagram @daily.twitter.id. Hasil dari penelitian tersebut menemukan jenis campur kode ke luar yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Kemudian, pada penelitian tersebut mendapatkan tiga bentuk campur kode, penyisipan kata, frasa, dan kata dan frasa sekaligus. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Kultsum & Afnita, 2023), yang menganalisis campur kode pada akun *autobase* di Twitter @collegemenfess. Hasil penelitian ini menemukan campur kode ke luar dan campur kode ke dalam. Kemudian juga ditemukam bentuk campur kode berupa kata dasar, frasa, istilah, dan kalimat. Berdasarkan kedua penelitian tersebut belum meneliti campur kode pada unsur *slang* secara khusus. Selain itu, objek penelitian terdahulu berupa akun yang bersifat satu arah saja belum menyentuh pada komunitas digital yang mempunyai nilai sosial tertentu. Oleh karena itu, keterbaruan dari penelitian ini ialah menganalisis wujud campur kode *slang*, yang berwujud kata, frasa, dan klausa dalam unggahan *Komunitas Ramah-Ramah* di aplikasi X.

Penelitian ini sebaiknya dilakukan karena secara teoritis pada kajian sosiolinguistik masih belum terlalu mendalami kekhasan *slang* sebagai objek spesifik dalam campur kode di ruang digital. Kemudian penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi wujud campur kode *slang* berupa kata, frasa, dan klausa. Penelitian ini juga menawarkan kebaruan pada objek penelitian yakni *Komunitas Ramah-Ramah* di aplikasi X yang belum pernah diteliti sebelumnya. Hal ini mendorong peneliti untuk menganalisis secara mendalam unggahan antaranggota komunitas tersebut dan mengungkapkan campur kode *slang* dalam ruang digital. Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan wujud campur kode bahasa *slang* yang terjadi di dalam unggahan *Komunitas Ramah-Ramah* di aplikasi X. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para pembaca dan menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti hal serupa. Selain itu, melihat bagaimana penyisipan unsur *slang* dan bahasa gaul dalam tuturan di media sosial khususnya unggahan *Komunitas Ramah-Ramah* di aplikasi X.

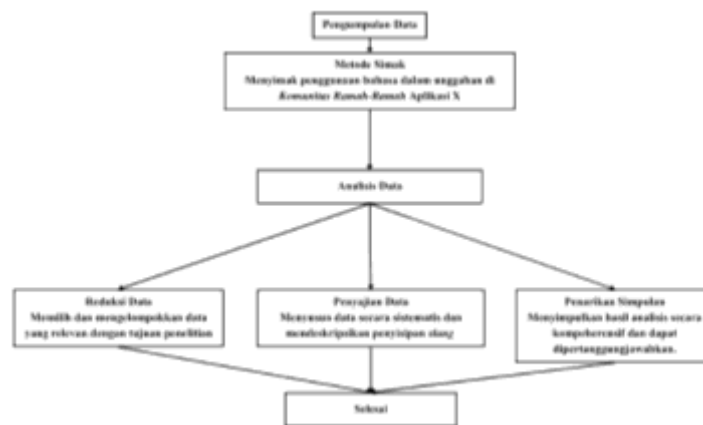
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deksriptif. Menurut Sulistiyo (2019), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah cara melaksanakan penelitian yang berfokus pada fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Metode penelitian kualitatif ialah proses untuk memberikan pemahaman dari kejadian di sekitar dan kemudian dijelaskan dalam bentuk deskripsi. Data yang diperoleh dari penelitian kualitatif berasal dari fenomena dan kejadian nyata yang ada di lingkungan sekitar (Nasir et al., 2023). Penelitian yang menggunakan jenis penelitian deskriptif adalah cara untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena

yang diteliti. Jenis penelitian ini memberikan kemudahan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang fenomena campur kode penyisipan *slang* pada unggahan *Komunitas Ramah-Ramah* di Aplikasi X.

Data adalah sekumpulan fakta berupa simbol atau pernyataan yang didapatkan dari proses pengamatan dan pengumpulan informasi (Rumina, 2024). Data dalam penelitian ini ialah satuan bahasa yang digunakan anggota *Komunitas Ramah-Ramah* di Aplikasi X. Sumber data ialah semua hal yang mampu memberikan informasi tentang data yang diteliti (Sari & Muhammad, 2019). Artinya, sumber data ialah bahan utama untuk mengumpulkan seluruh informasi untuk menjawab rumusan masalah di dalam penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah unggahan yang terdapat di *Komunitas Ramah-Ramah* di Aplikasi X.

Metode untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menerapkan metode simak. Metode simak adalah cara memperoleh data dengan cara menyimak penggunaan bahasa secara lisan maupun tulisan (Mahsun, 2017). Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari unggahan di *Komunitas Ramah-Ramah* Aplikasi X. Setelah pelaksanaan pengumpulan data akan dilakukan analisis data. Analisis data adalah sekumpulan kegiatan dari mengolah, menafsirkan, hingga menyajikan data yang telah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Proses analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang membagi proses analisis data menjadi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Rijali, 2018). Berikut langkah-langkah pengumpulan dan analisis data pada penelitian ini



Gambar 1. Tahap Pengumpulan dan Analisis Data

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian untuk mengumpulkan data dan menganalisis data secara sistematis (Muslihin et al., 2022). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *human instrument*. Artinya, peneliti bertugas untuk merancang, mengumpulkan, dan menganalisis data yang diperoleh hingga tahap pelaporan hasil analisis data. Peneliti berperan untuk menyusun kegiatan penelitian, mengumpulkan data dari unggahan di *Komunitas Ramah-Ramah*, menganalisis data yang telah dikumpulkan, dan terakhir peneliti akan menarik simpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan.

Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif menggunakan kriteria derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*) (Hadi, 2016). Penelitian ini menggunakan derajat kepercayaan (*credibility*). Derajat kepercayaan (*credibility*)

digunakan untuk mencari informasi atau data sehingga tercapainya derajat kepercayaan penemuan yang diperoleh dari proses pembuktian berdasarkan realitas ganda yang dikaji (Moleong, 2006). Penggunaan kriteria kepercayaan untuk memperoleh kredibilitas data dari proses ketekunan peneliti dalam proses pengamatan, kecukupan referensial, dan penggunaan triangulasi teori yang mengacu dari pendapat berbagai ahli tentang campur kode. Penelitian ini menggunakan triangulasi teori karena data yang diperoleh bersifat kebahasaan dan tidak memerlukan validasi langsung kepada penutur. Unggahan dari penelitian ini dapat dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti terhadap temuan dan simpulan yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Wujud Campur Kode

Wujud campur kode adalah bentuk dari campur kode yang berdasarkan wujud kebahasaannya. Menurut Fauziyah et al. (2019), wujud campur kode berdasarkan kebahasaan terbagi menjadi tiga, yaitu campur kode pada penyisipan tataran kata, campur kode pada penyisipan tataran frasa, dan campur kode pada penyisipan tataran klausa. Wujud campur kode meliputi tiga unsur kebahasaan, yaitu unsur kata, unsur frasa, dan unsur klausa (Khoirurrohman & Anjany, 2020). Pada penelitian ini mengambil 11 data tuturan yang mengandung penggunaan campur kode penyisipan *slang*. Dari 11 data tuturan ditemukan campur kode *slang* Bahasa Indonesia dan *slang* Bahasa Inggris berupa penyisipan tataran kata, penyisipan tataran frasa, serta penyisipan tataran kata dan frasa.

a. Penyisipan Tataran Kata

Penyisipan tataran kata pada campur kode ialah penyisipan sebuah kata dalam bahasa yang berbeda dan menduduki satu fungsi sintaksis dalam satu kalimat atau tuturan (Marsita, 2018). Campur kode penyisipan tataran kata dapat berupa kata tunggal, kata majemuk, kata kompleks, serta kata ulang (Manshur & Dewi, 2020). Berdasarkan dua pendapat tersebut, campur kode berwujud kata adalah ketika seseorang menyisipkan unsur berwujud kata bahasa satu ke bahasa lainnya yang dapat berwujud berupa kata tunggal, kata majemuk, kata kompleks, serta kata ulang. Pada penelitian ini difokuskan kepada penyisipan unsur bahasa berupa *slang* atau bahasa gaul. Berdasarkan data yang ditemukan terdapat 7 data tuturan penyisipan tataran kata *slang* atau bahasa gaul yang ditemukan. Berikut campur kode penyisipan tataran kata yang ditemukan.

- (1) “Guys aku ada perlu yang mengharuskan pakai tripod hp, adakah rekomendasi tripod hp yang bagus dan murah?”
- (2) “Akhirnya sender jalan sama *crush* zaman sekolah after 6th akhirnya jalan juga.”
- (3) “Lucu sekali, *bestie* ku mau nonton bioskop sama temennya yang lain laporan dulu ke aku.”

Berdasarkan ketiga data tuturan tersebut, tampak jelas terdapat campur kode pada penyisipan tataran kata *slang* Bahasa Inggris. Penyisipan kata dalam data (1) kata *guys* yang berarti *teman-teman* yang biasanya digunakan untuk menyapa sekelompok orang dan digunakan untuk menciptakan kesan keakraban antar anggota komunitas. Penyisipan kata dalam data (2) kata *crush* yang berarti *orang yang disukai*, kata ini banyak digunakan untuk menyebutkan orang yang dikagumi atau orang yang disukai. Data (3) terdapat

penyisipan tataran kata, yakni kata *bestie* yang merupakan *slang* Bahasa Inggris yang berarti *teman baik* atau *sahabat*. Penggunaan *slang* Bahasa Inggris di dalam *Komunitas Ramah-Ramah* untuk memberikan rasa akrab dan santai dalam berkomunikasi sesama anggota. Penyisipan tataran kata banyak digunakan dalam fenomena campur kode. Penyisipan tataran kata berupa *slang* Bahasa Inggris memang banyak digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Al Fani (2025), ditemukan bahwa campur kode penyisipan kata berbahasa Inggris banyak digunakan dalam *Komunitas Marah-Marah*. Penyisipan tataran kata berbahasa Inggris umum digunakan karena adanya kebiasaan atau meniru sesama anggota komunitas untuk mendukung keakraban. Hal ini juga terjadi di *Komunitas Ramah-Ramah* dimana anggota menyisipkan tataran kata berbahasa Inggris ke dalam tuturan berbahasa Indonesia. Pada penelitian ini, penyisipan tataran kata berbahasa Inggris yang ditemukan berupa *slang* atau bahasa gaul.

- (4) “Permisi teman-teman ada yang tau *nggak* ya kalau mengurus surat pindah domisili nanti KTP/KK ditahan juga *ga*?”
- (5) “*Gue* pernah ngalamin fase pelit sama diri sendiri karena ngerasa harus irit siapa tau di depannya ada ‘sesuatu’. eh benar aja. setelahnya, uang jadi *kepake*, tapi karena ada ‘musibah’. Jadi mending *kepake* buat yang enak daripada *ga* enak. karena uang kalo *emang* udah ditakdirin keluar, bakal keluar.”
- (6) “Pantes aja cowokmu *naksir* banget kak wong kamunya cantik *banget* gitu.”
- (7) “Baru belajar bikinin mas suami bekal masakan rumahan juga karna aku baru belajar masak, tapi respon dia bikin *salting* banget sampai dibikin story ig.”

Berdasarkan keempat tuturan tersebut, tampak jelas terdapat campur kode pada penyisipan tataran kata *slang* Bahasa Indonesia. Pada data (4) terdapat penyisipan tataran kata *nggak* dan *ga* yang keduanya mempunyai arti yang sama, yaitu *tidak*. Penyisipan tataran kata pada data (5), yaitu kata *gue* yang berarti *saya*, kata *kepake* yang berarti *terpakai*, kata *ga* yang berarti *tidak*, dan kata *emang* yang merupakan bentuk dari kata *memang*. Data (6) menunjukkan adanya campur kode penyisipan tataran kata, yaitu kata *naksir* yang berarti *suka* biasanya kata ini umum digunakan merujuk pada rasa ketertarikan dan kata *banget* yang berarti *sangat* dimana pada tuturan tersebut menyatakan bahawa dia sangat cantik. Penyisipan tataran kata pada data (7), yaitu kata *salting* yang merupakan singkatan dari *salah tingkah*, kata ini sering digunakan untuk menunjukkan kondisi seseorang yang merasa canggung dan bingung harus melakukan apa. Pada data (7) kata *salting* digunakan penutur untuk menunjukkan emosi senang karena perlakuan suaminya yang mengunggah bekal yang telah dibuatkannya di media sosial Instagram. Penggunaan *slang* Bahasa Indonesia pada tuturan di *Komunitas Ramah-Ramah* yakni untuk memberikan kesan komunikasi yang santai kepada sesama anggota dan menciptakan keakraban. Penggunaan *slang* sering muncul di dalam tuturan yang bersifat informal terutama di media sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajar & Mentari (2025), ditemukan bahwa *slang* yang muncul di media sosial berfungsi untuk menciptakan keakraban dan identitas sebuah kelompok. Penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan *slang* penyisipan tataran kata di *Komunitas Ramah-Ramah* digunakan untuk menciptakan keakaraban antar anggota di media sosial.

b. Penyisipan Tataran Frasa

Menurut Manshur & Dewi (2020), penyisipan tataran frasa pada campur kode merupakan tingkat terendah dari wujud campur kode dibandingkan dengan penyisipan tataran kata dan klausa, Frasa adalah

gabungan dari beberapa kata yang mempunyai satu fungsi sintaksis di dalam sebuah kalimat (Chaer, 2014). Artinya, campur kode berwujud frasa adalah ketika seseorang menyisipkan unsur berwujud frasa bahasa satu ke bahasa lainnya. Pada penelitian ini difokuskan kepada penyisipan frasa dari unsur bahasa berupa *slang* atau bahasa gaul. Berdasarkan data terdapat campur kode penyisipan tataran frasa berjumlah 2 data tuturan.

(8) “Hihihi *seneng banget* berhasil diet walau masih progres.”

(9) “Kak ini *gemey banget*.”

Berdasarkan kedua data tuturan di atas terdapat campur kode penyisipan tataran kata *slang* Bahasa Indonesia. Data (8) menunjukkan penyisipan tataran frasa *seneng banget* yang diberarti *sangat senang*, frasa ini digunakan untuk menunjukkan rasa senang karena penutur telah berhasil melakukan diet. Kemudian, pada data (8) terdapat penyisipan tataran frasa *gemey banget* yang berarti *sangat menggemaskan*, penggunaan frasa ini untuk menggambarkan sesuatu yang lucu dan menggemaskan. Campur kode penyisipan tataran frasa merupakan wujud campur kode yang sering ditemukan. Penelitian yang dilakukan oleh Vintoni & Wilymafidini (2017), ditemukan bahwa terdapat campur kode penyisipan tataran frasa.

c. Penyisipan Tataran Kata dan Frasa

Penyisipan tataran kata dan frasa pada campur kode berarti terdapat penyisipan unsur bahasa lain berupa kata dan frasa dalam sebuah tuturan. Berdasarkan data yang ditemukan, terdapat campur kode dengan penyisipan tataran kata dan frasa secara bersamaan. Terdapat dua data tuturan yang mengandung campur kode penyisipan tataran kata dan frasa secara bersamaan.

(10) “Pokoknya di daerah sini ya lokasi mereka. Buat para jobseeker ini *red flag banget*.”

(11) “*Green flag* banget suamiku, kemarin mesan grab buat ambil barang, eh salahku, aku salah ambil titik, dan itu lumayan jauh. Tapi drivernya mau jemput titik itu. Pas udah sampai, suamiku langsung bilang “Pak, maaf ya pak, saya tadi salah titiknya” *Ga* nyebutin “istri” yang salah

Berdasarkan kedua data tuturan tersebut terdapat campur kode dengan penyisipan tataran kata dan frasa secara bersamaan. Pada data (10) terdapat campur kode *slang* Bahasa Inggris penyisipan tataran frasa *red flag* yang berarti *sinyal perilaku tidak sehat atau toksik*. Frasa ini biasa digunakan untuk menjelaskan seseorang yang mempunyai sifat buruk. Kemudian, terdapat campur kode penyisipan tataran kata *banget* yang berarti *sangat* atau *sekali*. Kata *banget* digunakan untuk menyatakan bahwa Perusahaan tersebut *sangat toksik* karena kata *banget* digunakan setelah frasa *red flag*. Data tuturan (11) terdapat campur kode *slang* Bahasa Inggris penyisipan tataran frasa *green flag* yang berarti *tanda positif di dalam hubungan asmara, pertemanan, dan lingkungan kerja*. Pada tuturan tersebut frasa *green flag* digunakan untuk menjelaskan sifat suami penutur yang sangat baik. Kemudian, terdapat penyisipan tataran kata *slang* Bahasa Indonesia, yakni kata *ga* yang berarti *tidak*. Berdasarkan data tuturan (10) dan (11) menunjukkan bahwa penyisipan tataran kata dan frasa dapat disisipkan secara bersamaan dalam sebuah tuturan. Berdasarkan penelitian Ainun et al. (2024), campur kode penyisipan tataran kata dan frasa merupakan dua wujud campur kode yang paling banyak digunakan. Walaupun pada penelitian tersebut penyisipan tataran kata dan frasa dibedakan, akan

tetapi pada penelitian ini ditemukan bahwa campur kode penyisipan tataran kata dan frasa dapat berada dalam satu tuturan yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan dua wujud campur kode *slang* dalam unggahan komunitas Ramah-Ramah di aplikasi X, yaitu penyisipan tataran kata, penyisipan tataran frasa, dan penyisipan tataran kata dan frasa. Tidak ditemukannya campur kode *slang* berwujud klausa dalam penelitian ini. Bentuk campur kode *slang* yang digunakan hanya terbatas pada kata dan frasa saja pada unggahan di *Komunitas Ramah-Ramah*. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pancary et al., 2024) yang menemukan wujud campur kode berupa kata dan frasa. Kemudian wujud campur kode yang mendominasi pada penelitian tersebut ialah campur kode berwujud penyisipan tataran kata. Penyisipan tataran kata yang lebih banyak dalam campur kode *slang* di *Komunitas Ramah-Ramah* menunjukkan bahwa kata merupakan satuan bahasa yang paling fleksibel untuk disisipkan dalam tulisan di komunikasi digital yang cenderung bersifat cepat dan singkat. Dominasi *slang* berwujud kata juga menunjukkan bahwa penutur lebih cenderung menyisipkan unsur yang singkat dan sederhana dalam tuturan. Bentuk kata dianggap lebih praktis, mudah dipahami, serta tidak mengganggu struktur utama kalimat bahasa Indonesia. Penggunaan *slang* juga bertujuan untuk menciptakan suasana komunikasi yang bersifat santai dan akrab di media sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan campur kode *slang* di *Komunitas Ramah-Ramah* yang ditemukan didominasi oleh penyisipan tataran kata. Ditemukan sebanyak 7 data tuturan penggunaan campur kode berupa penyisipan *slang* pada tataran kata, 2 data tuturan penggunaan campur kode berupa penyisipan *slang* pada tataran frasa, dan 2 data tuturan penggunaan campur kode berupa penyisipan *slang* tataran kata dan frasa dalam satu tuturan, sedangkan penggunaan campur kode *slang* pada tataran klausa tidak ditemukan. Dominasi tataran kata mengindikasikan bahwa bentuk tersebut lebih praktis, mudah dipahami, serta lebih fleksibel untuk disisipkan dalam struktur kalimat bahasa Indonesia.

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menambah wawasan untuk para pembaca tentang wujud campur kode penyisipan unsur *slang*. Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas objek dan sumber data, tidak hanya terbatas pada satu komunitas atau satu platform media sosial, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan campur kode *slang*. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji aspek fungsi dan makna penggunaan *slang* secara lebih mendalam, serta membandingkan penggunaan campur kode pada berbagai kelompok usia atau latar belakang sosial yang berbeda.

PENYATAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut membantu dalam proses penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan bimbingan selama proses penelitian hingga penulisan karya ilmiah ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak *Komunitas Ramah-Ramah* di aplikasi X yang telah menjadi sumber data dalam penelitian ini. Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang baik.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian dan publikasi artikel ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis VH bertanggung jawab atas seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan penelitian, pengumpulan data, analisis data, hingga penulisan dan penyusunan naskah artikel. Kemudian, penulis C dan MS berkontribusi memastikan bahwa proses analisis data yang dilakukan VH sudah akurat, tepat metode, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penulis C dan MS memberikan pengawasan pada tahap analisis data untuk menjamin kualitas dan keabsahaan hasil penelitian ini.

REFERENSI

- Al Fani, N. F. (2025). Code Mixing Analysis in the Angry Comunity on Twitter. *Esteem Journal of English Education Study Programme /*, 8(1), 484–494. <https://doi.org/10.31851/esteem.v8i1.18357>
- Anggraini, P. M., & Sinduwiatmo, K. (2024). Mengungkap Diri: Dinamika Pengungkapan Diri di Kalangan Mahasiswa Universitas. *Interaction Communication Studies Journal*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.47134/interaction.v1i2.2873>
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum* (4th ed.). Rineka Cipta.
- Charlina, C., Nabila, N., Oktanur, O. D., Sari, T. Y., & Zaini, N. (2022). Analisis Campur Kode dan Alih Kode dalam Program Game Show TWK Season 2 pada Akun Youtube Narasi. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 10(2), 71–77. <https://doi.org/10.25299/geram.2022.11150>
- Fajar, A. M., & Mentari, P. (2025). SLANG USAGE AMONG GENERATION ALPHA IN TIKTOK VIDEOS: A SOCIOLINGUISTIC VARIATION ANALYSIS. In *Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture* (Vol. 9). <https://journal-sastra.um.ac.id/index.php/isllac/index>
- Fauziyah, A., Itaristanti, & Indrya, M. (2019). Fenomena Alih Kode dan Campur Kode dalam Angkutan Umum (Elf) Jurusan Sindang Terminal Harjamukti Cirebon. *Sebasa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 79–90.
- Hadi, S. (2016). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif pada Skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 22(1), 74–79. <https://www.academia.edu/download/95413092/8721-11553-1-PB.pdf>
- Iftitah, N., Hambali, H., & Karumpa, A. (2022). Campur Kode Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris di Media Sosial Instagram. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 103–113. <https://www.dmi-journals.org/deiktis/article/download/250/209>
- Ilham, M. A., Supriadi, R., & Farisi, M. Z. Al. (2025). Transformasi Bahasa Indonesia dalam Konteks Digital: Perubahan pada Stuktur dan Bentuk Bahasa. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.36709/bastra.v10i1.607>
- Julianti, D., & Siagian, I. (2023). Analisis Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia. *Nnovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 58295836. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/956>
- Khoirurrohman, T., & Anjany, A. (2020). Alih Kode Dan Campur Kode dalam Proses Pembelajaran Di SD Negeri Ketug (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 10(1), 362–370. <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v10i1.518>
- Kultsum, U., & Afnita. (2023). Kajian Sociolinguistik: Analisis Campur Kode pada Akun Twitter Collegemenfess. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 122–130. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i3.1058>
- Mahsun, M. (2017). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Manshur, A., & Dewi, F. Z. (2020). Analisis Penggunaan Campur Kode dalam Ceramah K.H. Bahauddin Nur Salim. *Jurnal Tarbiyatuna*, 1(2), 62–82. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v1i02.679>

- Marsita, N. (2018). Alih Kode dan Campur Kode dalam Tuturan Penjual dan Pembeli Sayur di Pasar Baru Majenang Kabupaten Cilacap. *Literasi: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 2(2), 88–99. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v2i2.2798>
- Muslihah, H. Y., Aini, L., & Dea, S. N. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Nasir, A., Nurjana, N., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi dalam Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5224>
- Nazmi, A., Alsunah, A. A., Nurwahidah, L. S., & Julianto, C. D. (2025). Analisis Penggunaan Bahasa Gaul sebagai Ragam Nonformal pada Dialog Film “Keluarga Besar.” *EScience Humanity Journal*, 6(1), 105–114. <https://doi.org/10.37296/esci.v6i1.356>
- Nurlaili, K., Mustafa, M. N., & Charlina. (2025). Campur Kode dan Alih Kode Tuturan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMKN 1 Ukui. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 11078–11086. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9251>
- Oktavia, Z. Z. R., & Siagian, I. (2023). Dampak dari Penggunaan Bahasa Indonesia yang Salah dalam Bermedia Sosial di Kalangan Mahasiswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2314–2424. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2362>
- Pancary, S. S. L., Kurnia, I., Aurora, S. P. Z., & Sari, A. D. P. (2024). Analisis Campur Kode dalam Novel “Romansa Kota Bandung” Karya Kezia Olivia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 9747–9758. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/30593/21172>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/download/2374/1691/6594>
- Rumina, R. (2024). Tehknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(1), 157–177. <https://pondokjurnal.uwj.ac.id/index.php/ilj/article/view/1489>
- Sari, M. S., & Muhammad, Z. (2019). Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan di Lingkungan Kecamatan Langkapura. *Jurnal Ekonomi*, 21(3), 308–316. <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/1/article/view/608/583>
- Siregar, U. A., Silvi, N., Hasibuan, W., & Rambe, N. F. (2023). Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Jurnal Hata Poda*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.24952/hatapoda.v2i2.10535>
- Sulistiyo, U. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Salim Media Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nJm8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metode+penelitiannya+kualitatif+deskriptif&ots=GGFGifrt7v&sig=ExCIEjfczr2HPdE0Ri2e7IfTsiQ&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20penelitiannya%20kualitatif%20deskriptif&f=false
- Ukarana, C. I., Suharbillah, M., Istiqomah, A. F., & Nisa, P. K. (2024). Respons terhadap Komunitas AnieSpace sebagai Bentuk Ruang Publik Baru. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 165–178. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v3i2.2620>
- Zuhdi, A. M., Ema, U., & Suwanto, R. (2019). Analisis Sentiment Twitter Terhadap Capres Indonesia 2019 dengan Metode K-NN. *Jurnal Informa Politeknik Indonusa Surakarta*, 5(2), 2–7.