



FENOMENA CAMPUR KODE DALAM MEME PADA APLIKASI X AKUN MENFESS @BANDUNGFESS

Anisa Sulistiawati¹, Cece Sobarna², Hera Meganova Lyra³

¹⁻³Program Studi Sastra Sunda, Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia

Email: anisa22009@mail.unpad.ac.id

Article Info

Article history:

Received: 9 November 2025

Revised: 16 November 2025

Published: 25 November 2025

Keywords:

Code-mixing

Meme

Menfess

X application

ABSTRACT

This study discusses the phenomenon of campur kode (code-mixing) in memes on the aplikasi X akun Menfess @Bandungfess (X application Menfess account @Bandungfess). The aim of this research is to identify and describe the various forms of campur kode and the factors influencing the emergence of memes on social media X. The method employed is a qualitative descriptive approach. The data source consists of memes from the @Bandungfess account. Results show that the dominant code-mixing is between Indonesian and Sundanese languages, with some mixing between English and Sundanese. The forms of code-mixing found include words, phrases, and clauses. Factors affecting code-mixing are: (1) the background of the speaker and interlocutor sharing Sundanese cultural closeness, (2) informal, emotional, and contextual topics of discussion, (3) casual language habits on social media (attitudinal type), and (4) functions of humor and closeness (insider jokes).

Penelitian ini membahas fenomena campur kode dalam meme pada aplikasi X akun Menfess @Bandungfess. Tujuan penelitian ini adalah menemukan dan mendeskripsikan bentuk-bentuk campur kode dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kemunculan meme di media sosial X. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah meme-meme di akun @Bandungfess. Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode yang dominan adalah pencampuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Sunda, serta beberapa pencampuran bahasa Inggris dan bahasa Sunda. Bentuk campur kode yang ditemukan meliputi kata, frasa, dan klausa. Faktor-faktor yang memengaruhi campur kode adalah: (1) latar belakang penutur dan mitra tutur yang memiliki kedekatan budaya Sunda, (2) topik pembicaraan yang bersifat informal, emosional, dan kontekstual, (3) kebiasaan berbahasa di media sosial yang santai (*attitudinal type*), dan (4) fungsi humor serta keakraban (*insider jokes*).

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Media sosial kini memberikan akses berkomunikasi secara luas terutama pada media sosial seperti *X*, media ini menjadi episentrum dan bahasa tidak hanya disebarkan, tetapi juga secara aktif dibentuk dan direproduksi. Hubungan antara media dan bahasa bersifat resiprokal, media berfungsi sebagai wadah penyebaran bahasa, sementara bahasa menjadi inti ekspresi yang membentuk konten media itu sendiri (Castells, 2010). Di era kontemporer, platform digital seperti *X* yang sebelumnya dikenal dengan *Twitter*, telah melahirkan ragam bahasa baru yang ditandai oleh kecepatan dan sifat informal. Fenomena komunikasi visual seperti *meme*, yang menggabungkan gambar dengan teks humor, kritik, atau komentar, menjadi manifestasi paling jelas dari evolusi bahasa digital (Shifman, 2014). Sifat informal dan multibahasa dari interaksi di media sosial secara intensif memicu fenomena campur kode dan alih kode, pengguna mencampurkan bahasa Indonesia dengan bahasa asing atau bahasa daerah untuk tujuan efisiensi, kelucuan, atau penekanan (Suwito, 1996).

Bahasa daerah merupakan salah satu elemen krusial dalam kebudayaan suatu wilayah manapun, sebab tidak hanya berperan sebagai identitas serta sarana komunikasi, tetapi juga menyimpan nilai-nilai keilmuan dan pandangan hidup masyarakat pemakainya (Darmayanti, 2012). Dewasa ini bahasa digunakan dalam berbagai konteks komunikasi sehari-hari, baik dalam keluarga, masyarakat secara formal dan nonformal, maupun dalam kegiatan sosial lainnya. Seiring dengan perkembangan zaman, bahasa terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan teknologi, salah satunya dipergunakan dalam percakapan santai, humor seperti *meme* pada platform digital yaitu aplikasi *X*.

Meme merupakan fenomena komunikasi visual yang menggabungkan elemen gambar atau foto dengan teks, seringkali mengandung unsur humor, kritik sosial, atau komentar terhadap berbagai fenomena yang sedang berlangsung. Istilah ini diperkenalkan oleh Richard Dawkins pada tahun 1979 dan telah berevolusi menjadi komponen esensial dalam budaya digital kontemporer. Istilah *meme* berasal dari bahasa Yunani Kuno μίμημα (*mímēma*), yang berarti imitasi atau tiruan. Dalam konteks modern, *meme* seringkali berupa kombinasi antara teks dan gambar yang berfungsi sebagai ekspresi atau representasi dari ide atau perasaan tertentu. *Meme* dapat berisi tulisan dalam bentuk monolog atau dialog, sehingga menciptakan kesan seolah-olah *meme* tersebut berbicara atau bertutur.

Tulisan dalam *meme* hanya dianggap sebagai bentuk ekspresi, tetapi penelitian menunjukkan bahwa tulisan tersebut juga menyampaikan informasi dan memiliki berbagai fungsi, termasuk sebagai kritik sosial terhadap keadaan atau peristiwa tertentu. Salah satu fungsi penting dari *meme* adalah sebagai alat untuk menyampaikan kritik sosial. Melalui humor dan sindiran, *meme* dapat mengungkapkan pandangan penulis tentang fenomena sosial yang sedang berlangsung. Wijayanti (dalam Untari, 2017) menekankan bahwa tuturan dalam *meme* mengandung pesan yang lebih dalam, sementara Pusanti & Haryanto (2015, dalam Untari 2017) menyoroti bahwa *meme* tidak hanya menyajikan humor tetapi juga sentilan dan kritik terhadap isu-isu terkini. Pada era digital saat ini, penyebaran *meme* semakin cepat melalui media sosial. *Meme* menjadi salah satu cara bagi pengguna untuk berkomunikasi secara efektif dan menarik perhatian audiens.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) istilah *meme* merujuk pada potongan visual (seperti gambar dari film, acara TV, atau karya visual pribadi) yang telah dimodifikasi melalui penambahan tulisan atau teks. Secara fungsional, *meme* mereplikasi informasi dalam pikiran manusia, dipicu kejadian sosial yang menghasilkan banyak varian (Brodie, 2014, hlm. 28). Di internet, *meme* mencakup gambar, video, atau tautan yang disebarluaskan cepat, sering kontekstual terhadap topik aktual, dan populer di platform seperti *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, serta akun *menfess* di aplikasi *X* sebagai sarana ekspresi.

Menfess (*Mention Confess*) adalah sebuah terminologi yang merujuk pada pesan yang dikirim melalui *direct message* dalam sebuah *autobase*. Pada akun *autobase*, istilah “*nder*”

sering muncul dan mengacu pada *sender* atau pengirim dari *menfess* itu. Umumnya, *follower* akun *autobase* akan mengirimkan *menfess* yang berisi informasi, berupa pertanyaan, keluhan, bahkan curahan muncul di *timeline*, *follower* akun *base* memiliki kesempatan untuk memberikan *response* terhadap *menfess* yang dikirimkan secara anonim itu. Menariknya, respons yang diterima dalam sebuah *menfess* sangat bebas dan bervariasi, bisa berupa tanggapan serius, realitas hidup, hingga jawaban humor. Meskipun begitu, akun *autobase* selalu ramai dengan kiriman *menfess* setiap harinya, hal ini menunjukkan bahwa individu merasa nyaman dan memiliki tempat untuk membagikan cerita secara anonim dengan lepas tanpa ragu di aplikasi *X* dengan melalui sebuah akun *base*.

Salah satu akun *base* yang aktif dan kerap digunakan sebagai sarana bertukar informasi adalah akun *base menfess* @Bandungfess yang memiliki sejumlah 240 ribu pengikut dan dibuat sejak April tahun 2020. Meskipun akun ini adalah akun @Bandungfess pengikut yang tidak bermukim di daerah Bandung pun kerap ditemukan dan ikut berinteraksi sehingga tidak adanya batasan wilayah, umur dan topik yang diperbincangkan. Adanya ruang interaksi pada sebuah akun *base menfess* yang menjadi cerminan nyata dari perilaku kebahasaan sosial penggunanya, secara jelas memperlihatkan bahwa fenomena ini bukan hanya sekedar aktivitas *online* biasa, melainkan sebagai alat sosial yang mencerminkan dan memengaruhi kedudukan bahasa dalam masyarakat. Dalam hal ini ilmu yang mengkaji kebahasaan dalam masyarakat adalah kajian sosiolinguistik.

Sosiolinguistik merupakan salah satu cabang dari ilmu linguistik yang mempelajari keterkaitan antara bahasa dan masyarakat. Dalam dewasa ini, bahasa tidak hanya bisa dipandang sebagai sistem bunyi ataupun tata bahasa, melainkan juga sebagai alat sosial yang mencerminkan dan mempengaruhi kedudukan bahasa dalam masyarakat. Dapat dikatakan bahwa sosiolinguistik adalah ilmu yang berperan penting untuk mempelajari tentang bahasa dan penerapannya dalam masyarakat. Rohmadi dalam arifianti (2012:7) mengungkapkan bahwa sosiolinguistik merupakan cabang linguistik yang memandang atau menempatkan kedudukan bahasa dalam hubungannya dengan pemakai bahasa itu di dalam masyarakat. Hal ini menunjukan kajian yang memiliki kaitan erat dengan kehidupan masyarakat dikenal dengan istilah sosiolinguistik. Istilah ini terdiri dari dua unsur, yaitu sosio dan linguistik masing-masing berasal dari kata “masyarakat” dan “ilmu bahasa” Sumarsono (2017:1). Oleh karena itu, sosiolinguistik dapat dipahami sebagai kajian mengenai bahasa yang digunakan oleh penuturnya sebagai bagian dari masyarakat. Nababan, (1993:2).

Maka, penelitian ini berfokus pada kiriman *menfess* berupa *meme* yang menjadi data kebahasaan warganet dengan analisis terhadap campur kode beserta faktornya. Campur kode merupakan sebuah fenomena dalam kajian sosiolinguistik dimana adanya penggunaan dua bahasa atau lebih, atau ragam bahasa, secara bersamaan dalam satu ujaran yang digunakan oleh penutur. Adanya penyisipan atau pencampuran berbagai satuan bahasa yang dapat berupa imbuhan, kata, frasa, dan klausa berasal dari dua tata bahasa yang berbeda sistem atau subsistem dalam kalimat yang sama. Ciri yang menonjol dalam campur kode adalah kesantiaian atau situasi informal. Dalam situasi bahasa formal, jarang terdapat campur kode. Jika terdapat campur kode dalam keadaan demikian, disebabkan oleh tidak ada ungkapan yang tepat dalam bahasa yang sedang dipakai, sehingga perlu memakai kata atau ungkapan dari bahasa asing dalam bahasa tulisan, Nababan (1984).

Menurut Suandi (2014) campur kode dibagi menjadi tiga yaitu 1) Campur kode ke dalam (*inner code mixing*) campur kode yang menyerap unsur-unsur bahasa asli yang masih satu kerabat. Terdapat campur kode tuturan bahasa Indonesia didalamnya unsur-unsur bahasa Sunda, Jawa, Bali, dan bahasa daerah lainnya; 2) Campur kode ke luar (*outer code-mixing*) menyerap unsur-unsur bahasa asing didalamnya, seperti bahasa Indonesia dengan sisipan bahasa Inggris, Arab, Belanda, dan bahasa asing lainnya; 3) Campur kode campuran (*hybrid code mixing*) campur kode yang didalamnya (mungkin klausa atau kalimat) telah menyerap

unsur bahasa asli 9 bahasa-bahasa daerah dan bahasa asing.

Suwito (1996) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mendorong terjadinya campur kode ke dalam tiga kelompok utama, yaitu faktor yang berasal dari penutur, faktor yang berkaitan dengan mitra tutur, dan faktor yang disebabkan oleh topik pembicaraan yang sedang berlangsung. Diantaranya sebagai berikut ;

1. Faktor penutur (pribadi) campur kode dapat disebabkan oleh kondisi dan sikap penutur itu sendiri. Faktor ini meliputi, adanya keterbatasan kosakata, sikap keakraban (*attitudinal type*), dan kebiasaan (*habitual*).
2. Faktor mitra tutur campur kode terjadi sebagai penyesuaian penutur terhadap lawan bicaranya. Faktor ini meliputi, latar belakang mitra tutur yang sama dari segi budaya dan bahasa, serta kehadiran pihak ketiga.
3. Faktor topik pembicaraan, topik yang didiskusikan memiliki pengaruh besar dalam pemilihan bahasa. Faktor ini meliputi, topik secara spesifik, dan sifat informal atau emosional yang digunakan dalam mengekspresikan perasaan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengamati dan menganalisis fenomena campur kode pada *meme* yang diunggah oleh akun *menfess @Bandungfess* di platform *X*. Akun ini dipilih sebagai sumber data utama karena salah satu *autobase* yang aktif dan kerap digunakan sebagai sarana warganet untuk bertukar informasi. *Base menfess* ini memiliki sejumlah 240 ribu pengikut, serta dibuat sejak April tahun 2020. Maka, popularitas dan tingginya tingkat interaksi pada akun ini mampu menjamin data yang representatif. Mengacu pada kerangka tahapan penelitian linguistik (Sudaryanto, 1993), proses ini terbagi menjadi tiga tahap utama sebagai berikut.

1) Tahap Penyediaan Data

Tahap ini menggunakan metode simak dengan teknik dasar simak bebas libat cakap (SBLC). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipatif pada akun *menfess*. Penelusuran data dilakukan secara sistematis dengan menggunakan kata kunci dan *hashtag* ('meme', serta tagar lain yang relevan) di *X*, yang juga berfungsi untuk menilai frekuensi pembagian dan respons pengguna. Data penelitian ini hanya dibatasi pada campur kode antara bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris serta bahasa Indonesia dengan bahasa Sunda. Data yang dikumpulkan berfokus hanya pada teks yang terdapat dalam *meme*.

2) Tahap Analisis Data

Data yang telah didokumentasikan kemudian dianalisis menggunakan metode agih (distribusi). Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan secara rinci wujud campur kode yang membatasi objek berdasarkan usia, asal daerah, suku, status sosial, atau jenis kelamin. Secara total, data terkumpul sebanyak 62 data, yang terbagi menjadi data berupa kata, frasa dan data berupa klausa.

3) Tahap Penyajian Hasil Analisis,

Tahap akhir adalah penyajian hasil penelitian yang telah dilakukan. Penyajian secara formal diwujudkan dalam bentuk pemetaan data untuk menunjukkan *meme* serta bentuk-bentuk campur kode yang telah ditemukan. Untuk efisiensi, data dari hasil temuan peneliti, hanya 10 data yang akan dilampirkan mewakili masing-masing bentuk campur kode, beserta faktor penyebab campur kode yang terjadi dalam *meme*. Penyajian informal dilakukan melalui deskripsi dan penjelasan secara verbal untuk memaparkan hasil analisis yang telah dilakukan secara komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini banyak menemukan campur kode dalam aplikasi *X* akun *menfess @Bandungfess*. Berdasarkan hasil penelitian, berikut akan dibahas mengenai campur kode di

akun *menfess @Bandungfess* yang meliputi; bentuk campur kode ke dalam (*inner code mixing*), campur kode ke luar (*outer code-mixing*) serta faktor yang menyebabkan terjadinya campur kode di akun *menfess @Bandungfess*.

1) Campur kode ke dalam (Bahasa Indonesia-Bahasa Sunda)



Gambar 1.

Sumber: *@Bandungfess*

(1) *Ngomong na kawan tapi naek motor jiga nu ngajak modar*

Arti: 'ngomongnya kawan tapi naik motor seperti yang ngajak mati'

Pada gambar 1 terdapat kata *kawan* yang merupakan kata bahasa Indonesia yang menyisip dalam kalimat berbahasa Sunda, sehingga membentuk campur kode yang berwujud kata. Bentuk kata *kawan* dalam bahasa Sunda adalah *balad*. Penggunaan kata *kawan* dalam kalimat dapat dikatakan sebagai bentuk dari kebiasaan (*habitual*) yang kerap mencampurkan kedua bahasa untuk memunculkan makna yang mudah dipahami. Kebiasaan tersebut didorong oleh salah satu faktor sosial penyebab terjadinya campur kode, yakni adanya sikap keakraban sehingga terjadi campur kode dalam tuturan yang santai dan menunjukkan sikap penutur yang tidak kaku. Pada gambar *meme* diatas menunjukkan sebuah curahan hati yang dibungkus dalam balutan sebuah *meme* dengan tujuan menghibur dan menegur secara humor. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (1) '*ngomong na balad tapi naek motor jiga nu ngajak modar*'.



Gambar 2.

Sumber : *@Bandungfess*

(2) *Terima kasih sudah dibejaan*

Arti: 'terima kasih sudah diberi tahu'

Pada gambar 2 terdapat frasa *terima kasih* dan kata *sudah* merupakan bahasa Indonesia yang menyisip dalam kalimat berbahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud frasa. Bentuk frasa *Terima kasih* dalam bahasa Sunda adalah *Hatur nuhun*, dan kata *sudah* dalam bahasa Sunda adalah *atos*. Penggunaan Frasa *Terima kasih* dan kata *sudah* dalam kalimat diatas dapat dikatakan sebagai bentuk dari kebiasaan yang kerap mencampurkan dua bahasa.

Kebiasaan tersebut didorong oleh salah satu faktor sosial penyebab terjadinya campur kode, yakni faktor situasional informal. Tuturan *terima kasih* digunakan untuk mengekspresikan penekanan ungkapan berterima kasih. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (2) '*hatur nuhun atos dibejaan*'.



Gambar 3.
Sumber: @Bandungfess

(3) *Naha kudu batur? keluarga sia kamarana?*

Arti: 'kenapa harus orang lain? keluarga kamu pada kemana?'

Pada gambar 3 terdapat kata *keluarga* merupakan kata dalam bahasa Indonesia yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud kata. Bentuk kata *keluarga* dalam bahasa Sunda adalah *Kulawarga* yang artinya satu keluarga. Penggunaan kata keluarga dalam kalimat tersebut karena adanya faktor kebiasaan yang kerap mencampurkan dua bahasa. Selain itu karena adanya ketidaktahuan penutur terhadap perbedaan bahasa karena kemiripan antara kata *keluarga* dan *kulawarga*. Tuturan yang terjadi pada gambar diatas bertujuan untuk mengekspresikan kekesalan dibuktikan dengan adanya penggunaan kata *sia* (kasar) serta sesuai dengan gambar yang tertera. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (3) *naha kudu batur? kulawarga sia kamarana?*



Gambar 4.
Sumber : @Bandungfess

(4) *Aku yang lemah teu nyatu aku yang lemah teu nyangu*

Arti: 'aku yang lemah tidak makan aku yang lemah' tidak masak nasi

Pada gambar 4 terdapat klausa *aku yang lemah* merupakan klausa berbahasa Indonesia yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud klausa. Pada data campur kode ini terjadi pengulangan yang bertujuan untuk memberikan penekanan dan penjelas dalam kalimat. Klausa *aku yang lemah* dalam bahasa Sunda adalah *urang nu layeus (kelaparan)*. Penggunaan klausa berbahasa Indonesia *aku yang lemah* dalam kalimat diatas didorong oleh salah satu faktor sosial penyebab terjadinya penyebab campur kode, yakni

adanya keterbatasan kosakata penutur dalam berbahasa Sunda. Sehingga penutur mungkin kesulitan menemukan kata yang tepat dan hanya memahami kosakata dalam bentuk bahasa Indonesia. Tuturan *aku yang lemah* digunakan untuk mengekspresikan lemah yang merujuk pada kelaparan, didukung dengan gambar visual yang tertera. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (4) '*urang nu layeus teu nyatu urang nu layeus teu nyangu*'.



Gambar 5.
Sumber : @Bandungfess

(5) *Lu pendiem ya orangnya*” *hente emang, teu srek we ngomong jeung maneh mah*
Arti: ‘lu pendiem ya orangnya” engga memang, tidak srek aja ngomong sama dia’

Pada gambar 5 terdapat klausa *lu pendiem ya orangnya* merupakan klausa berbahasa Indonesia yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud klausa. Bentuk klausa *lu pendiem ya orangnya* dalam bahasa Sunda adalah *maneh cicingeun nya jelemana*. Penggunaan klausa *lu pendiem ya orangnya* diatas didorong oleh salah satu faktor sosial penyebab campur kode, yakni sebagai sebuah keakraban (*attitudinal type*) penutur karena penggunaan kosakata tidak baku atau *informal* yaitu kata *lu*. Adanya topik yang santai juga cenderung memicu penggunaan campur kode. Sehingga pada kalimat diatas berfungsi untuk mengekspresikan perasaan dengan menciptakan suasana yang lebih rileks. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (5) '*maneh cicingeunnya jelemana*'.

2) Campur kode ke luar (Bahasa Inggris-Bahasa Sunda)



Gambar 6.
Sumber : @Bandungfess

(6) *Sagelo gelo na maneh don't use someone to forget someone*
‘segila-gilanya kamu jangan gunakan orang untuk melupakan orang lain.’

Pada gambar 6 terdapat klausa *don't use someone to forget someone* merupakan klausa berbahasa Inggris yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud klausa. Bentuk klausa *don't use someone to forget someone* dalam bahasa Sunda adalah *ulah make batur jang mopohokeun batur*. Kalimat diatas memiliki makna secara

jelas perihal hubungan yang membuat seseorang menjadi gila, sehingga mengungkapkan untuk tidak mengenal orang baru untuk melupakan orang lama. Penggunaan klausa berbahasa Inggris tersebut karena adanya faktor topik pembicaraan sehingga mencampurkan dua bahasa. Tuturan yang terjadi pada gambar di atas untuk mengekspresikan isi hati secara spesifik sehingga campur kode terjadi karena alasan efisiensi dan ketepatan makna. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (6) '*sagelo-gelo na maneh ulah make batur jang mopohkeun batur*'.



Gambar 7.
Sumber : @Bandungfess

(7) *Angry sundanese be like* " *kunaon ari sia goblog* "
'orang Sunda yang marah seperti ini, kenapa sih kamu bodoh/tolol'

Pada gambar 7 terdapat klausa *angry sundanese be like* merupakan klausa berbahasa Inggris yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud klausa. Bentuk klausa *angry sundanese be like* dalam bahasa Sunda adalah *jalma sunda mun ambek jika kieu*. Penggunaan klausa berbahasa Inggris dalam kalimat diatas didorong oleh faktor sosial terjadinya penyebab campur kode, yakni adanya faktor keterbatasan kosakata. Hal ini disebabkan karena adanya leksikon yang sesuai dalam tuturan, sehingga secara spontan beralih ke bahasa lain, serta dipengaruhi oleh gaya bahasa pada media sosial dengan kata *be like* yang memiliki arti *seperti*. Sehingga penggunaan bahasa Inggris dalam tuturan pada kalimat berfungsi untuk memunculkan gaya bahasa yang lebih gaul. Tuturan yang terjadi pada gambar diatas bertujuan untuk mengekspresikan ciri khas omongan orang Sunda ketika sedang marah. Dibuktikan dengan adanya kata kasar pada kalimat yaitu *sia* dan *goblog*. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (7) '*jalma sunda mun ambek jika kieu, kunaon ari sia goblog*'.



Gambar 8.
Sumber: @Bandungfess

(8) *My respon ningali mantan jeung nu anyar*
Arti: 'respon saya melihat mantan dengan yang baru'

Pada gambar 8 terdapat kata *my* merupakan kata berbahasa Inggris yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud kata. Kata *my* dalam bahasa Sunda adalah *urang*. Penggunaan kata *my* dalam kalimat diatas dapat dikatakan sebagai bentuk dari kebiasaan yang kerap mencampurkan dua bahasa. Kebiasaan tersebut didorong oleh salah satu faktor sosial penyebab terjadinya campur kode, yakni telah menjadi pola komunikasi yang menetap dan tidak disengaja dalam rutinitas berbahasa penutur. Tuturan yang terjadi pada gambar diatas bertujuan untuk mengekspresikan rasa kecewa pada sebuah hubungan yang telah selesai dan mantan pasangannya sudah bersama dengan orang baru. Dibuktikan dengan kesinambungan antara gambar dan kalimat yang tertera pada gambar. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (8) '*respon urang ningali mantan jeung nu anyar*'.



Gambar 9.
Sumber: @Bandungfess

(9) *Cariosanna rada nyeri kana **heart***
Arti: 'omongannya agak sakit ke hati'

Pada gambar 9 terdapat kata *heart* merupakan kata berbahasa Inggris yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk campur kode berwujud kata. Kata *heart* dalam bahasa Sunda adalah *hate*. Penggunaan kata heart dalam kalimat diatas dapat dikatakan sebagai bentuk dari kebiasaan yang kerap mencampurkan dua bahasa. Bentuk kata *heart* digunakan juga sebagai kata penekan dalam kalimat serta kebiasaan dalam berbahasa sehari-hari yang dipengaruhi oleh bahasa asing. Hal tersebut didorong oleh faktor sosial penyebab terjadinya campur kode, yakni kebiasaan sehingga telah menemukan padanan kata yang tepat. Tuturan yang terjadi pada gambar diatas bertujuan untuk mengekspresikan perasaan sakit terhadap sebuah perkataan, didukung dengan gambar ingin menangis pada gambar yang tertera. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (9) '*cariosanna rada nyeri kana hate*'.



Gambar 10.
Sumber : @Bandungfess

(9) *Others people mah moal ngartos*
Arti: ‘orang lain tidak akan ngerti’

Pada Gambar 10. terdapat frasa *others people* merupakan frasa berbahasa Inggris yang menyisip ke dalam kalimat bahasa Sunda sehingga membentuk Campur kode berwujud frasa. Frasa *Others people* dalam bahasa Sunda berarti *batur*. Penggunaan frasa *others people* dalam kalimat diatas dapat dikatakan sebagai bentuk dari kebiasaan yang kerap mencampurkan dua bahasa. Kebiasaan tersebut didorong oleh salah satu faktor sosial penyebab terjadinya campur kode sehingga secara spontan beralih ke bahasa lain yang lebih dikuasai. Sehingga sering terjadi pola komunikasi dan tidak disengaja dalam rutinitas berbahasa penutur. Kata *others people* dalam tuturan tersebut memiliki makna orang yang tidak kenal tidak akan mengerti dengan apa yang kita rasakan. Apabila dalam bahasa Sunda maka kalimat di atas yaitu (10) ‘*batur mah moal ngartos*’

Fenomena campur kode pada sebuah media sosial umumnya terjadi karena adanya ragam bahasa. Oleh karena itu Campur kode adalah suatu keadaan berbahasa, dimana seseorang telah mencampur dua atau lebih bahasa lain atau ragam bahasa pada suatu tindak berbahasa. Situasi penggunaan lebih dari satu bahasa oleh individu seringkali menciptakan sebuah fenomena linguistik yang dikenal sebagai kedwibahasaan atau bilingualisme (Nababan, 1984, hlm. 5). Gejala kebahasaan ini kemudian dapat termanifestasi dalam bentuk campur kode, di mana elemen dari bahasa lain disisipkan ke dalam tuturan utama. Suwito (1996, hlm. 92) mengemukakan bahwa bentuk penyisipan unsur-unsur kebahasaan dalam campur kode ini sangat bervariasi, mulai dari unit yang paling kecil seperti kata, frasa, dan perulangan kata, hingga unit yang lebih besar seperti klausa, baster, bahkan ungkapan atau idiom.

Fokus utama kajian ini dibatasi pada identifikasi dan pendeskripsian dua bentuk campur kode yakni yang berwujud kata, frasa dan klausa; untuk menjaga kedalaman analisis sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan observasi penulis, bentuk campur kode yang sering digunakan dalam *memes* antara bahasa Indonesia dengan bahasa Sunda serta bahasa Inggris dan Sunda. Bentuk campur kode dalam contoh data di atas adalah dalam bentuk kata dan beberapa kata dan frasa.

Semua contoh penggunaan bahasa campur kode di akun *menfess @Bandungfess* menggunakan bahasa Indonesia yang diantaranya adalah berikut ini; *Ngomong na kawan tapi naek motor jiga nu ngajak modar, Terima kasih sudah dibejaan, naha kudu batur? Keluarga sia kamarana?, Aku yang lemah teu nyatu aku yang lemah teu nyangu, Lu pendiem ya orangnya” hente emang, teu srek we ngomong jeung maneh mah. Antara bahasa Inggris dengan bahasa Sunda yang diantaranya adalah sebagai berikut; My respon ningali mantan jeung nu anyar, Others people mah moal ngartos, Angry sundanese be like “ kunaan ari sia goblog”, Cariosanna rada nyeri kana heart, Sagelo gelo na maneh don’t use someone to forget someone. Berdasarkan analisis data yang sudah terkumpul, didapatkan bahwa penggunaan campur kode pada *memes* pada aplikasi *X* lebih banyak berupa kata-kata, walaupun ada sebagian lainnya yang menggunakan bentuk frasa dan klausa. Selain itu penulis juga menemukan faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode.*

3) Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode dalam *Memes*

Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan campur kode dalam aplikasi *X* sering terjadi bukan hanya dalam *memes* semata, tetapi muncul dalam kolom komentar interaksi para warganet dalam menanggapi realitas yang sama. Aplikasi *X* adalah media sosial yang kini diminati warganet dalam penyebaran informasi, hubungan dengan orang lain untuk berbagi cerita kisah hidup senang, sedih, pilu bahkan mengharukan. Setiap orang bebas berekspresi dan membagikan cerita melalui sebuah akun *menfess* seperti *@Bandungfess*. Berdasarkan

hasil analisis diatas, penulis menemukan beberapa faktor terjadinya campur kode pada *meme* di postingan akun *menfess @Bandungfess*. Faktor-faktor tersebut yaitu 1) Latar belakang penutur dan mitra tutur mayoritas masyarakat suku Sunda; 2) Topik pembicaraan yang bersifat informal, emosional, dan kontekstual; 3) Kebiasaan berbahasa di media sosial yang santai (*attitudinal type*); 4) Sebagai media humor serta keakraban (*insider jokes*).

Simpulan

Penggunaan campur kode pada akun *menfess @Bandungfess* cenderung kompleks dengan penggunaan bahasa yang beragam bentuknya. Penggunaan bahasa Sunda pada *meme* banyak ditemukan sebagai identitas pengguna mayoritas masyarakat Sunda. Bentuk campur kode ditemukan pada akun *menfess X @Bandungfess* adalah campur kode bahasa Indonesia dengan bahasa Sunda (*inner code mixing*) dan bahasa Inggris dengan bahasa Sunda (*outer code mixing*). Adapun wujud campur kode ditemukan pada *meme* akun *menfess @Bandungfess* adalah campur kode berwujud kata, frasa dan klausa. Selain bentuk dan wujudnya, ditemukan pula Faktor- faktor yang mempengaruhi terjadinya campur kode pada *meme* di akun *menfess @Bandungfess*, faktor-faktor tersebut diantaranya; (1) Latar belakang penutur dan mitra tutur mayoritas masyarakat suku Sunda, (2) Topik pembicaraan yang bersifat informal, emosional, dan kontekstual, (3) Kebiasaan berbahasa di media sosial yang santai, (4) Fungsi humor serta keakraban (*insider jokes*).

Referensi

- Arifianti. (2014). *Buku Ajar Sociolinguistik*. CVM
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society: The information age: Economy, society, and culture* (Vol. I). John Wiley & Sons.
- Darmayanti, N. (2012). Bahasa daerah sebagai identitas budaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1), 45–56.
- Dawkins, R. (1979). *The selfish gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Hakim, L. dan Kridalaksana, H. (2001). *Kamus Linguistik (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maemunah, E.(2019). Medan Makna Aktivitas Tangan “Menyakiti” Dalam Verba Bahasa Sunda (The Meaning Field of Hand “Hurting” Activity in Sundanese Verb). *Kandai*, 15 (2), 249-260. *Medan, 20 Juli 2024 Mahasiswa S2 & S3 Ilmu Linguistik angkatan 2022*.
- Kaamiliyaa, S., Irawati, R. P., & Kuswardono, S. (2023). Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Interaksi Sehari-Hari Oleh Santriwati Pondok Modern Darul Falach Temanggung (Kajian Sociolinguistik). *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 12(1), 94-111.
- Kridalaksana, H. (1986). *Kelas kata dalam bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Murfianti, F. (2018). *Meme Di Era Digital dan Budaya Siber*.
- Nababan, P. W. J. (1993). *Sociolinguistik: Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nababan, P. W. J. (1993). *Sociolinguistik: suatu pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nasrullah, R. (2015). Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media*, 2016, 2017.
- Oentari, B. S. (2024). CAMPUR kode bahasa Sunda ke dalam bahasa Indonesia sebagai pembentuk humor dalam webtun. *Linguistik Indonesia*, 42(1), 199-220.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. The MIT Press.
- Suandi, I. N. (2014). *Sociolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

- Sumarsono. (2009). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumarsono. (2017). *Sosiolinguistik*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwito. (1996). *Sosiolinguistik: Teori dan Problema*. Surakarta: UNS Press.
- Ulfiyani, S. (2014). Alih kode dan campur kode dalam tuturan masyarakat bumiayu. *Culture*, 1(1), 92-100.
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2006). *Sosiolinguistik: Kajian teori dan analisis*. Pustaka Pelajar.