

ABSTRACT

ALIM, JUAN KRISNA. (2020). **Function of Code Switching in *GGWP.ID VS BIGETRON CODM Ghost Invitational Tournament***. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

People tend to switch their language when they are communicating with each other. Just like in Indonesia, some people switch from Indonesian to English in their communication. This phenomenon is called code switching. Code switching phenomenon is also found in a game. Related to the phenomenon of code switching this study aims to analyze the use of code switching in the video of an E-Sport tournament, Call Of Duty Mobile (CODM), which was posted on YouTube. The casters in the video are the main focus here, which are Marv and Ghost.

In this research, there are two formulated questions. The first question is to find the types of code-switching that were uttered by the two casters in the video. The second question is to find the functions of code switching that were used by the two casters in the video.

The data which were used to conduct this research was collected from audio-visual material. Purposive sampling method were applied to collect the data for this research. Sociolinguistics approach was used to help the analysis. To answer the question formulated above, the data that were used in this research were sorted based on the types and functions. There are two theories that were used in this research. The first theory is taken from Poplack (1980) which was used to figure out the types of code switching. Then, the second theory is taken from Apple and Musyken (1987) which was used to figure out the function of code switching.

Base on the analysis, there are 100 data which belong to code switching phenomena. From 100 data, there are three types of code switching used in the video. There are 3 data belong to inter-sentential switch that was found in the form of ellipsis, 93 data belong to intra-sentential switch that was found in the form object, predicate, and adjective in a sentence structure, and also in the form noun phrase and verb phrase. Also, 4 data belong to tag switching which was found in the form of interjection in the sentence. Furthermore, there are three functions of code switching that were found in the video. There are 94 data belong to referential function, 2 data belong to phatic function, and 4 data belong to expressive function.

Key words: Code switching, Sociolinguistics, CODM, Garena, E-Sport

ABSTRAK

ALIM, JUAN KRISNA. (2020). **Function of Code Switching in GGWP.ID VS BIGETRON CODM Ghost Invitational Tournament**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Manusia sering mengganti bahasa mereka saat berkomunikasi dengan sesamanya. Seperti halnya di Indonesia, orang-orang mengganti bahasa mereka dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris pada saat berkomunikasi. Fenomena ini disebut dengan nama fenomena alih kode. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti alih kode yang ditemukan di video tentang pertandingan *Call of Duty Mobile (CODM)*. Kedua komentator adalah hal utama yang diperhatikan dalam penelitian ini, yang bernama Marv dan Ghost

Di dalam penelitian ini membahas dua hal pokok. Pokok bahasan yang pertama adalah untuk menemukan tipe-tipe alih kode yang digunakan oleh kedua komentator di dalam video. Pokok bahasan kedua adalah untuk menemukan fungsi alih kode yang digunakan oleh kedua komentator di dalam video.

Data yang digunakan di dalam skripsi ini diambil dari sumber audiovisual. Teknik pengambilan data sample purposive diterapkan untuk pengumpulan data. Untuk menjawab pertanyaan yang dalam skripsi ini, data dikelompokkan berdasarkan jenis dan fungsinya. Terdapat dua teori utama dalam skripsi ini. Teori pertama diambil dari Poplack (1980) yang digunakan untuk menemukan jenis-jenis alih kode di dalam video. Teori kedua diambil dari Apple dan Muysken (1987) yang digunakan untuk menemukan fungsi alih kode di dalam video.

Berdasarkan hasil analisis, terdapat 100 data alih kode yang digunakan oleh kedua komentator di video. Terdapat tiga jenis alih kode yang ditemukan, yaitu 2 data alih kode antar kalimat atau inter-sentential yang berbentuk ellipsis, 93 data alih kode dalam kalimat atau intra-sentential yang berbentuk objek, predikat dan keterangan di dalam kalimat dan juga berbentuk frase nomina dan frase kata kerja, dan 4 data alih kode penanda atau tag. Selain itu, ada tiga fungsi alih kode yang ditemukan di dalam video. Terdapat 94 data yang memiliki fungsi referential, 2 data yang memiliki fungsi phatic, dan 4 data yang memiliki fungsi expressive.

Kata Kunci: Code switching, Sociolinguistics, CODM, Garena, E-sport