

## CAMPUR KODE DALAM KOLOM KOMENTAR KOMIK DIGITAL APLIKASI *WEBTOON*

Al Dwi Nurtoro Mangun Kusumo<sup>1</sup>, Imam Safi'i<sup>2</sup>  
[aldwi.nurtoromk@gmail.com](mailto:aldwi.nurtoromk@gmail.com)<sup>1</sup>, [imamsafii2077@uhamka.ac.id](mailto:imamsafii2077@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>  
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

**Abstrak--** Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan campur kode dalam kolom komentar komik digital aplikasi *Webtoon*. Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif menggunakan teknik observasi dan dokumentasi berupa data komentar aplikasi *Webtoon*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga alur, yaitu; (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, dan (3) Penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah berbagai bentuk campur kode berupa penyisipan kata dan penyisipan frasa. Dalam penelitian ini ditemukan jenis-jenis campur kode, yaitu; (1) campur kode ke dalam, (2) campur kode ke luar, (3) campur kode campuran. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dalam kolom komentar *Webtoon* terdapat fenomena campur kode yaitu campur kode ke dalam sebanyak 25,42%, campur kode ke luar 64,41%, dan campur kode campuran 10,17%. Hasil penelitian menunjukkan adanya penggunaan campur kode berbentuk kata dan frasa pada kolom komentar *Webtoon*. Campur kode tersebut meliputi campur kode ke dalam, luar, dan campuran. Dominasi campur kode tersebut lebih banyak mencampurkan antara bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris, terutama dengan istilah-istilah kekinian. Penggunaan campur kode pada komentar *Webtoon* memiliki dampak negatif seperti kesalahpahaman dan kehilangan keaslian bahasa, namun juga dapat memiliki dampak positif seperti ekspresi budaya dan kreativitas. Penting untuk mengenali dan memahami konteks penggunaan campur kode agar dapat mengoptimalkan dampak positifnya dan menghindari dampak negatifnya.

**Kata Kunci :** Campur Kode, Media sosial, *Webtoon*, Bahasa Indonesia.

**Abstract--** *The purpose of this study is to describe code mixing in the digital comic comments column of the Webtoon application. The research conducted in this research is qualitative in nature with a qualitative descriptive method using observation and documentation techniques in the form of Webtoon application commentary data. The data analysis technique used in this study consists of three strands, namely; (1) data reduction, (2) data presentation, and (3) conclusion/verification. The results found in this study are various forms of code mixing in the form of inserting words and inserting phrases. In this study, the types of code mixing were found, namely (1) inner code mixing, (2) outer code mixing, (3) hybrid code mixing. The results of this study reveal that in the Webtoon comments column there is a code-mixing phenomenon, namely code-mixing in as much as 25.42%, code-mixing outward 64.41%, and mixed code-mixing 10.17%. The results of the study show that there is code mixing in the form of words and phrases in the Webtoon comments column. The code mixing includes internal, external and mixed code mixing. The dominance of code mixing is more mixing between Indonesian and English, especially with contemporary terms. The use of code mixing in Webtoon comments has negative impacts such as misunderstanding and loss of language authenticity, but can also have positive impacts such as cultural expression and creativity. It is important to recognize and understand the context of using code mixing in order to optimize the positive impact and avoid the negative impact.*

**Keywords:** *Code Mixing, Social Media, Webtoon, Indonesian Language.*

### PENDAHULUAN

Sesuai dengan pendapat Chaer dan Agustina dalam (Laiman et al., 2018) bahasa memiliki fungsi sebagai sarana

untuk berinteraksi atau sebagai medium untuk berkomunikasi, yang berarti sebagai perantara dalam menyampaikan pemikiran, ide, konsep, dan emosi. Di

zaman yang sudah modern ini, berkomunikasi tidak selalu secara langsung, bisa juga dengan tidak langsung. Salah satu media untuk berkomunikasi secara tidak langsung tentu saja media sosial.

Mengikuti dari pendapat (Elvi Susanti, 2016) media sosial merupakan tonggak sejarah yang menghasilkan perubahan signifikan dalam proses komunikasi manusia. Sebelumnya, komunikasi terjadi secara langsung melalui tatap muka, dalam kelompok, atau melalui media massa. Namun, dengan kemajuan teknologi komunikasi virtual, terutama internet, proses komunikasi mengalami perubahan yang drastis. Perubahan ini terlihat dengan jelas di tempat umum, di mana orang lebih terlibat dalam berkomunikasi melalui perangkat elektronik yang mereka miliki daripada berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Perkembangan media sosial yang semakin maju itulah yang menyebabkan bahasa Indonesia juga semakin menyebar ke berbagai daerah maupun negara begitu pula sebaliknya, yang menyebabkan pencampuran bahasa sering terjadi. Kejadian itulah yang biasanya disebut dengan istilah campur kode.

Mengutip dari pendapat (Inda Lestari & Netti Marini, 2020), campur kode sering ditemui pada peristiwa komunikasi yang dijumpai dalam masyarakat yang memiliki keberagaman budaya. Peristiwa ini disebabkan karena masyarakat yang mempunyai banyak budaya menguasai berbagai bahasa. Berbagai-bahasa tersebut menjadikan seseorang bersosok bilingual atau bahkan multilingual, yaitu memahami banyak bahasa untuk berkomunikasi. Berbagai bahasa yang dikuasai itu akan bercampur saat terjadi percakapan. Penggabungan kedua bahasa atau lebih pada proses komunikasi itulah yang disebut sebagai campur kode.

Berdasarkan pendapat (Chaer, 2010), campur kode adalah kode dasar yang digunakan dan memiliki fungsi dan keotonomiannya. Disampaikan juga oleh (Astuti, 2016) bahwa campur kode merupakan pemakaian dua bahasa atau lebih dengan saling memasukkan unsur-unsur bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain.

Dengan demikian, campur kode dalam komunikasi merupakan fenomena di mana bahasa-bahasa yang berbeda digunakan secara bersamaan dengan memasukkan unsur-unsur dari satu

bahasa ke dalam bahasa lain. Hal ini mencerminkan kemampuan multibahasa masyarakat dan dapat mempengaruhi dinamika komunikasi antarindividu dengan latar belakang budaya yang beragam.

Menurut Suwito dalam (Dahniar et al., 2023) berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat di dalamnya, bentuk-bentuk campur kode dapat dibagi menjadi beberapa macam, yaitu: (1) campur kode berwujud penyisipan kata, (2) penyisipan frasa, dan (3) penyisipan klausa.

Terdapat juga jenis dari campur kode yang dituturkan oleh (Suandi, 2014), terbagi menjadi 3 jenis, yaitu: (1) campur kode ke dalam (*inner code mixing*) merupakan jenis campur kode yang menyerap bagian-bagian bahasa asli yang masih sekerabat seperti bahasa daerah. (2) Campur kode ke luar (*outer code mixing*) adalah campur kode yang menyerap bagian-bagian bahasa asing seperti bahasa Inggris, Arab, Korea, dan lainnya. (3) Campur kode campuran (*hybrid code mixing*) adalah campur kode yang di dalamnya (mungkin klausa atau kalimat) telah menyerap bagian bahasa asli (bahasa-bahasa daerah) sekaligus bahasa asing.

Terjadinya campur kode bisa dijumpai pada beragam media yang sering kita gunakan yaitu media sosial. Masyarakat multikultural sudah pasti akan menuangkan kemahiran multibahasa yang mereka kuasai pada saat menggunakan media sosial, baik disengaja maupun tidak. Hal inilah yang menyebabkan di ruang lingkup media sosial terjadi beragam peristiwa campur kode. Salah satu media sosial yang masih banyak digunakan oleh masyarakat, terutama anak muda adalah *Webtoon*.

Dikutip dari (Siwi et al., 2018), *Webtoon* memiliki pengertian sebagai sebuah komik yang didistribusikan lewat jaringan internet atau yang sering disebut komik digital. Komik digital merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan imajinasi dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya, dengan bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual, seperti balon ucapan keterangan, menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau bahkan berupa kolom komentar.

*Webtoon* termasuk ke dalam komik digital yang sesuai dengan penjelasan (Rasiman & Pramasdyahsari, 2014) komik digital adalah komik yang terdapat

ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat di elektronik. Selain itu ditambahkan juga oleh (Yunus et al., 2011) bahwa komik digital merupakan komik yang diterbitkan dan disajikan dalam *website*, *webcomics*, *online comics*, atau *internet comics*. Komik digital merupakan cerita bergambar yang menyajikan informasi dengan tokoh karakter tertentu yang disampaikan melalui media elektronik (Hidayah et al., 2017).

Berdasarkan data dari Detik.com, *Webtoon* telah menaungi lebih dari 200 *webtoonist* profesional serta 140.000 *webtoonist* amatir, dan bisa diakses lebih dari 6 juta pembaca aktif di Indonesia serta 35 juta pembaca aktif di dunia, seperti Taiwan, Thailand, Amerika Serikat, dan Indonesia (Agnes, 2016).

Dari data tersebut, bisa disimpulkan bahwa banyak sekali komik yang tidak hanya dibuat dari dalam Indonesia, tetapi juga oleh pengarang dari luar Indonesia, sehingga komentar yang ada di dalamnya banyak menggunakan berbagai macam campuran bahasa oleh pembacanya dalam rangka bentuk menghargai bahasa sang pengarang, mulai dari bahasa Inggris, bahasa daerah,

maupun bahasa Korea sering sekali kita jumpai pada kolom komentar aplikasi ini.

Menurut (Dahniar et al., 2023) campur kode bisa memberi efek negatif pada eksistensi bahasa Indonesia saat ini yang pastinya berpotensi menggeser atau menyingkirkan bahasa Indonesia. Efek lain yang dirasakan adalah kurangnya kesantunan dalam berkomunikasi. Di samping kekurangan, terdapat juga efek positif, yaitu seseorang bisa memiliki kemampuan menggunakan dua bahasa secara mudah, namun lagi-lagi hal tersebut berdampak pada perkembangan bahasa Indonesia. Fungsi bahasa Indonesia mulai tergantikan oleh bahasa lain karena adanya perilaku yang cenderung menyelipkan tuturan bahasa lain. Hal ini dikarenakan sikap arogan untuk terlihat lebih keren, modern, dan terpelajar di era *millennial*. Dampak dari hal tersebut mengancam kemurnian bahasa Indonesia terutama dalam berkomunikasi menggunakan media sosial. Jika hal ini terus dilumrahkan, maka bisa menyebabkan salah pengertian dan salah paham antar individu.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis campur kode pada kolom komentar pengguna aplikasi *Webtoon*.

## METODE

Metode penelitian yang dipilih adalah metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan kualitatif deksriptif. Menurut pendapat (Moleong, 2018), penelitian dengan cara deskriptif yaitu penelitian yang menggunakan bentuk kata-kata dan bahasa yang penggunaannya menggunakan metode alamiah. Penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis campur kode dalam komentar pembaca komik digital aplikasi *Webtoon* dalam bentuk tulisan berupa kata-kata.

Penelitian kualitatif ini ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung interaksi pengguna aplikasi *Webtoon* di kolom komentar yang menggunakan campur kode dalam penulisannya. Selama observasi, peneliti mencatat objek penelitian. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil tangkapan layar (screenshot) komentar-komentar pengguna dari aplikasi *Webtoon* atau mencatat catatan peneliti terkait data yang relevan.

Data dalam penelitian ini adalah berupa data tulisan berupa komentar-

komentar dari pembaca komik *Webtoon* yang terdapat pada satu judul komiknya di tiap genre, yaitu romantis, kerajaan, drama, fantasi, komedi, *thriller*, aksi, horor, dan *slice of life*, sehingga ada sembilan judul komik digital yang akan dianalisis komentarnya. Data tersebut diperoleh dari hasil melihat, mencatat, serta pengamatan kolom komentar aplikasi komik digital tersebut. Penggunaan bahasa dalam kolom komentar akun tersebut berpadu dari beberapa bahasa yang menimbulkan campur kode dalam kolom komentar tersebut. Peneliti memilih mengambil data komentar dari beberapa judul komik tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan (Miles, 2009), analisis data terdiri dari tiga alur, yaitu; (1) Reduksi data, peneliti akan membuang data yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sehingga mendapatkan hasil komentar mengandung campur kode dengan kesimpulan-kesimpulan final yang bisa ditarik dan diverifikasi. (2) Penyajian data, Peneliti akan menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. (3) Penarikan

kesimpulan/verifikasi, Proses yang dilakukan peneliti adalah dengan memverifikasi data yang didapat dengan bukti-bukti yang konsisten lalu mengambil kesimpulan, sehingga diperoleh kesimpulan yang kredibel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini yaitu jenis campur kode dalam komentar komik digital aplikasi *Webtoon* pada 1 judul setiap genrenya yang akan dibahas secara saksama. Dalam penelitian ini akan diuraikan pembahasan tentang campur kode ke dalam, campur kode ke luar, maupun campur kode campuran yang ada dalam komentar komik digital *Webtoon*.

Dalam penelitian ini, sesuai dengan pendapat (Suandi, 2014) yang memaparkan beberapa jenis campur kode menjadi tiga, yaitu campur kode ke dalam (*Inner Code Mixing*), campur kode ke luar (*Outer Code Mixing*), dan campur kode campuran (*Hybrid Code Mixing*).

### A. Jenis Campur Kode ke Dalam

Campur kode ke dalam yang terdapat dalam komentar komik digital *Webtoon* ada sebanyak 27 komentar dan 30 kata maupun frasa, persentase campur

kode ke dalam dibandingkan dari campur kode ke luar dan campuran sekiranya adalah 25,42%.

**Tabel 1.** Temuan Campur Kode ke Dalam

No.	Judul/Genre	Keterangan
1.	True Beauty/Romance	2 komentar, 2 kata/frasa
2.	Dedes/Kerajaan	3 komentar, 4 kata/frasa
3.	Girl's World/Drama	4 komentar, 5 kata/frasa
4.	Nano Mashin/Fantasi	4 komentar, 4 kata/frasa
5.	Otenba/Komedi	3 komentar, 4 kata/frasa
6.	Shape of The Nightmare/Thriller	3 komentar, 3 kata/frasa
7.	Lookism/Aksi	2 komentar, 2 kata/frasa
8.	Diary Mystery/Horor	3 komentar, 3 kata/frasa
9.	Dulu Gwen Pernah/ <i>Slice of Life</i>	3 komentar, 3 kata/frasa
<b>TOTAL</b>		<b>27 komentar, 30 kata/frasa</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>25,42%</b>

### Data 1

“Alurnya makin kesini makin kesana alah *emboh*”

(TRUEBEAUTY/ROMANCE/EPS27)

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode ke dalam, yaitu pencampuran tuturan bahasa daerah (Jawa) pada kalimat bahasa Indonesia. Kata “*emboh*” berasal dari bahasa Jawa dan digunakan dalam bahasa Indonesia dengan arti “tidak tahu”. Dalam kutipan komentar tersebut

“*emboh*” merupakan kata dalam bahasa Jawa yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa kata yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut termasuk campur kode ke dalam karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa daerah yaitu Jawa.

#### Data 2

“padahal *kasep*, tapi begitu, *urang*2 kenapa pada suka sih”  
(DEDES/KERAJAAN/EPS7)

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode ke dalam, yaitu pencampuran tuturan bahasa daerah (Sunda) pada kalimat bahasa Indonesia. Kata “*kasep*” berasal dari bahasa Sunda yang artinya “ganteng/tampan”. Kemudian kata “*urang*” juga berasal dari bahasa Sunda yang artinya “orang”. Dalam kutipan komentar tersebut “*kasep*” dan “*urang*” merupakan kata dalam bahasa Sunda yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa kata yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut

termasuk campur kode ke dalam karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa daerah yaitu Sunda.

#### Data 3

“*punten*, cara menemukan *lanang* kayak gitu dimana ya?”  
(GIRL’SWORLD/DRAMA/EPS134)

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode ke dalam, yaitu pencampuran tuturan bahasa daerah (Sunda dan Jawa) pada kalimat bahasa Indonesia. Kata “*punten*” berasal dari bahasa Sunda dan digunakan dalam bahasa Indonesia dengan arti “maaf/permisi”. Kemudian kata “*lanang*” berasal dari bahasa Jawa yang artinya “laki-laki”. Dalam kutipan komentar tersebut “*punten*” dan “*lanang*” merupakan kata dalam bahasa Sunda dan Jawa yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa kata yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut termasuk campur kode ke dalam karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa daerah yaitu Sunda dan Jawa.

## B. Jenis Campur Kode ke Luar

Campur kode ke luar yang terdapat dalam komentar komik digital *Webtoon* ada sebanyak 42 komentar dan 76 kata maupun frasa, persentase campur kode ke luar dibandingkan dari campur kode ke dalam dan campuran sekiranya adalah 64,41%.

**Tabel 2.** Temuan Campur Kode ke Luar

No.	Judul/Genre	Keterangan
1.	True Beauty/Romance	4 komentar, 12 kata/frasa
2.	Dedes/Kerajaan	4 komentar, 13 kata/frasa
3.	Girl's World/Drama	6 komentar, 10 kata/frasa
4.	Nano Mashin/Fantasi	3 komentar, 5 kata/frasa
5.	Otenba/Komedi	4 komentar, 8 kata/frasa
6.	Shape of The Nightmare/Thriller	5 komentar, 6 kata/frasa
7.	Lookism/Aksi	5 komentar, 8 kata/frasa
8.	Diary Mystery/Horor	4 komentar, 6 kata/frasa
9.	Dulu Gwen Pernah/ <i>Slice of Life</i>	7 komentar, 7 kata/frasa
	<b>TOTAL</b>	<b>42 komentar, 76 kata/frasa</b>
	<b>PERSENTASE</b>	<b>64,41%</b>

### Data 1

“kalau bahagia saat makan jangan jadi *makeup artist* tapi jadilah *mukbang*”  
(TRUEBEAUTY/ROMANCE/EPS26)

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode ke luar, yaitu pencampuran tuturan bahasa asing (Inggris dan Korea) pada kalimat bahasa Indonesia. Frasa “*makeup artist*” berasal dari bahasa Inggris yang bermakna “seniman rias/tukang rias”. Kemudian terdapat frasa “*mukbang*” berasal dari bahasa Korea yang bermakna “siaran makan”. Dalam kutipan komentar tersebut “*makeup artist*” dan “*mukbang*” merupakan frasa dalam bahasa Inggris dan Korea yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa frasa yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut termasuk campur kode ke luar karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa asing yaitu Inggris.

### Data 2

“jujur gw gak peduli dia baik atau jahat. *Vibesnya* dia itu lebih WAHH gitu, lebih *hot*, terasa lebih mendominasi...Meski Arok diperlihatkan telanjang dada dan cukup manis tapi auranya terasa kurang dari Tunggul..*But* Tunggul bagaimanapun bakal mati, meski Mita



(Dedes) bisa merubah jalan ceritanya, kurasa dia tidak bisa merubah takdir, karena sejarah di masa depan telah tercatat. Jadi dia tetap tidak bisa merubah sejarah..(lanjut di balasan)”

**(DEDES/KERAJAAN/EPS7)**

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode ke luar, yaitu pencampuran tuturan bahasa asing (Inggris) pada kalimat bahasa Indonesia. Kata “*vibes*” berasal dari singkatan bahasa Inggris “*vibration*” yang bermakna “getaran/suasana/energi”. Terdapat juga kata “*hot*” yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya “panas/menarik”. Dalam kutipan komentar tersebut “*vibes*” dan “*hot*” merupakan kata dalam bahasa Inggris yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa kata yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut bisa dikatakan sebagai campur kode ke luar karena terjadi campuran bahasa Indonesia dengan serpihan bahasa Inggris. Komentar tersebut termasuk campur kode ke luar karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa asing yaitu Inggris.

**Data 3**

“emg beda deh kalo *love languagenya act of service*, sat set sat set udah gendong ajeeee”

**(GIRL’SWORLD/DRAMA/EPS131)**

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode ke luar, yaitu pencampuran tuturan bahasa asing (Inggris) pada kalimat bahasa Indonesia. Frasa “*love language*” berasal dari bahasa Inggris yang bermakna “bahasa cinta”. Terdapat juga frasa “*act of service*” yang berasal dari bahasa Inggris yang bermakna “tindakan/perbuatan nyata”. Dalam kutipan komentar tersebut “*love language*” dan “*act of service*” merupakan frasa dalam bahasa Inggris yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa frasa yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut termasuk campur kode ke luar karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa asing yaitu Inggris.

**C. Jenis Campur Kode Campuran**

Campur kode campuran yang terdapat dalam komentar komik digital

Webtoon ada sebanyak 6 komentar dan 12 kata maupun frasa, persentase campur kode campuran dibandingkan dari campur kode ke dalam dan ke luar sekiranya adalah 10,17 %.

**Tabel 3.** Temuan Campur Kode Campuran

No.	Judul/Genre	Keterangan
1.	True Beauty/Romance	2 komentar, 4 kata/frasa
2.	Dedes/Kerajaan	Tidak ditemukan
3.	Girl’s World/Drama	Tidak ditemukan
4.	Nano Mashin/Fantasi	Tidak ditemukan
5.	Otenba/Komedi	2 komentar, 4 kata/frasa
6.	Shape of The Nightmare/Thriller	Tidak ditemukan
7.	Lookism/Aksi	1 komentar, 2 kata/frasa
8.	Diary Mystery/Horor	Tidak ditemukan
9.	Dulu Gwen Pernah/Slice of Life	1 komentar, 2 kata/frasa
<b>TOTAL</b>		<b>6 komentar, 12 kata/frasa</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>10,17%</b>

**Data 1**

“Jukyung versi *doyan* makan... lanjutkan ka jangan tamat dlu *extra part* nya ampe ratusan pun aku siap...”  
(TRUEBEAUTY/ROMANCE/EPS25)

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode campuran, yaitu pencampuran tuturan bahasa asing (Inggris) dan bahasa daerah (Jawa) pada kalimat bahasa Indonesia. Kata “*doyan*” merupakan berasal dari bahasa Jawa yang bermakna “gemar/suka

akan sesuatu”. Kemudian terdapat frasa “*extra part*” yang berasal dari bahasa Inggris “bagian tambahan/bagian lebih”. Dalam kutipan komentar tersebut “*doyan*” merupakan kata dalam bahasa Jawa yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa kata yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Kemudian “*extra part*” merupakan frasa dari bahasa Inggris, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa frasa. Komentar tersebut termasuk campur kode campuran karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa asing dan bahasa daerah yaitu Inggris dan Jawa.

**Data 2**

“Tukang *bully* kenapa si, minta *digeprek*, kaya lu cakep aja.”  
(TRUEBEAUTY/ROMANCE/EPS25)

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode campuran, yaitu pencampuran tuturan bahasa asing (Inggris) dan bahasa daerah (Jawa) pada kalimat bahasa Indonesia. Kata “*bully*” merupakan berasal dari bahasa Inggris yang bermakna “merundung”. Kemudian terdapat kata

“*geprek*” yang berasal dari bahasa Jawa “pukul”. Dalam kutipan komentar tersebut “*bully*” dan “*geprek*” merupakan kata dalam bahasa Inggris dan Jawa yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa kata yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut termasuk campur kode campuran karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa asing dan bahasa daerah yaitu Inggris dan Jawa.

### Data 3

“Emang Orang<sup>2</sup> Jaman Sekarang Mah Kalau Lagi Makan *Kudu* Di *Posting* Dulu Kalau Ga Di *Posting* Dulu Rasanya Kaya Ga Afdol Gitu.....Tapi Jangan Sampe Lupa Baca Doa Juga Kali”  
(DULUGWENPERNAH/SLICEOFLI FE/EPS718)

Dalam kutipan komentar tersebut memperlihatkan jenis campur kode campuran, yaitu pencampuran tuturan bahasa asing (Inggris) dan bahasa daerah (Jawa) pada kalimat bahasa Indonesia. Kata “*Kudu*” merupakan kata yang sering digunakan dalam bahasa Jawa dengan makna “harus/wajib” dalam Bahasa

Indonesia. Lalu terdapat campuran dengan bahasa Inggris “*posting*” yang secara umum bermakna “menempatkan/mengumumkan” merujuk pada tindakan mempublikasikan atau mengirimkan konten secara daring, seperti teks, gambar, atau materi multimedia, melalui platform seperti media sosial, forum, atau situs web. Dalam kutipan komentar tersebut “*kudu*” dan “*posting*” merupakan kata dalam bahasa Jawa dan Inggris yang tersisip dalam kalimat bahasa Indonesia, sehingga bisa dikatakan sebagai campur kode berupa kata yang sejalan dengan pendapat Suwito dalam (Dahniar et al., 2023). Komentar tersebut termasuk campur kode campuran karena searah dengan pendapat (Suandi, 2014), yaitu pada tuturan bahasa Indonesia terselip bahasa asing dan bahasa daerah yaitu Inggris dan Jawa.

Penelitian serupa sebelumnya adalah penelitian dari (Wahyuni & Chadijah, 2021) dengan judul “Analisis Penggunaan Campur Kode Komentar Warganet Dalam Media Sosial Facebook”. Penelitian tersebut memfokuskan penelitiannya dengan menganalisis wujud dan fungsi campur kode. Persamaan penelitian tersebut

dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti komentar dan campur kode. Perbedaannya penelitian tersebut meneliti penggunaan campur kode pada komentar warganet Facebook, sedangkan peneliti akan meneliti jenis campur kode pada komentar pengguna *Webtoon*.

Penelitian (Nur Mariska, 2021) dengan judul “Analisis Penggunaan Campur Kode Pada Media Sosial Shopee: Kajian Sociolinguistik”. Penelitian tersebut memfokuskan penelitiannya pada proses interaksi di media sosial shopee yang terdapat campur kode di dalamnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti interaksi pada komentar dan campur kode. Perbedaannya dari penelitian ini adalah meneliti ulasan pada komentar pelanggan Shopee, sedangkan peneliti akan meneliti campur kode pada komentar pengguna *Webtoon*.

## KESIMPULAN

Dalam era modern ini, komunikasi melalui media sosial telah menjadi salah satu bentuk komunikasi yang umum digunakan. Komunikasi tersebut tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga

memungkinkan berbagai bahasa dan budaya terhubung dan tercampur dalam satu platform. Hal ini mengarah pada fenomena yang disebut campur kode, di mana bahasa-bahasa yang berbeda digunakan secara bersamaan dalam interaksi komunikasi. Dalam era digital, media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, di mana masyarakat dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara luas. Media sosial menjadi wadah untuk menyampaikan pemikiran, ide, dan ekspresi dalam berbagai bentuk, termasuk dalam penggunaan bahasa.

Campur kode bahasa sering kali terjadi dalam penggunaan media sosial, termasuk pada aplikasi komik digital *Webtoon* yang populer di kalangan anak muda. Masyarakat multikultural dengan kemampuan multibahasa mereka akan menggunakan berbagai bahasa yang dikuasai saat berinteraksi di media sosial, baik itu dengan tujuan menyampaikan pesan dengan lebih akurat, mengekspresikan identitas budaya, atau sekadar memperkaya komunikasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya penggunaan campur kode berbentuk kata dan frasa pada kolom komentar *Webtoon*. Campur kode

tersebut meliputi campur kode ke dalam, luar, dan campuran. Dominasi campur kode tersebut lebih banyak mencampurkan antara bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris, terutama dengan istilah-istilah kekinian.

Penggunaan campur kode pada komentar *Webtoon* memiliki dampak negatif seperti kesalahpahaman dan kehilangan keaslian bahasa, namun juga dapat memiliki dampak positif seperti ekspresi budaya dan kreativitas. Penting untuk mengenali dan memahami konteks penggunaan campur kode agar dapat mengoptimalkan dampak positifnya dan menghindari dampak negatifnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. (2016). *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*. Detikhot. <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Astuti, A. (2016). Alih Kode Dan Campur Kode dalam Acara Talk Show Just Alvin di Metro Tv dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 9, 10.
- Chaer, A. (2010). *Sociolinguistik: Perkenalan Awal*.
- Dahniar, A., Sulistyawati, R., Tanah, J., Timur, J., & Jakarta, D. K. I. (2023). *Analisis Campur Kode Pada Tiktok Podcast Kesel Aje Dan Dampaknya Terhadap Eksistensi Berbahasa Anak Milenial: Kajian Sociolinguistik Muhammadiyah Prof . Dr . Hamka* PENDAHULUAN Perubahan sistem media sosial di Indonesia berkembang sangat cepat terutama me. 3(3).
- Elvi Susanti. (2016). Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media Sosial. *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 147(March), 11–40.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239–250. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>
- Inda Lestari, & Netti Marini. (2020). CAMPUR KODE DALAM KOLOM KOMENTAR AKUN INSTAGRAM CNN INDONESIA. *Jurnal Artikulasi*, 2(2), 75–92. <https://doi.org/10.36985/artikulasi.v2i2.160>
- Laiman, A., Rahayu, N., & Wulandari, C. (2018). Campur Kode Dan Alih Kode Dalam Percakapan Di Lingkup Perpustakaan Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i1.5556>
- MILES, M. B. A. M. H. (2009). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber*

- Tentang Metode-metode Baru.*
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nur Mariska, C. (2021). Analisis Penggunaan Alih Kode Pada Media Sosial Shopee: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1(November), 1–15.
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544.
- Siwi, M. K., Syofyan, R., & Hayati, A. F. (2018). Pengembangan Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Micro Teaching Di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *PAKAR Pendidikan*, 16(1), 47–59. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i1.36>
- Suandi, I. N. (2014). *Sociolinguistik*. Graha Ilmu.
- 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*.
- YUNUS, M. M. D., SALEHI, H., TARMIZI, A., & SYED, S. F. (2011). Using Digital Comics in Teaching ESL Writing. *Proceedings of the 2nd International Conference on Arts and Culture (ICAC 11)*, 53–58.