

ANALISIS CAMPUR KODE DALAM KOMUNIKASI WAR K-POP DI MEDIA SOSIAL X (TWITTER)

¹Saratul Rosyadah Az Zuhriyah, ²Okta Evia Tantriyani, ³Dea Citra Suci Anggraini,
⁴Siskamallini, ⁵Bella Sapira
^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas PGRI Silampari
E-mail: saratulrsyaz17@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan komunikasi digital melalui media sosial telah mengubah pola interaksi manusia menjadi lebih cepat dan dinamis. Salah satu fenomena yang muncul adalah konflik antarfandom K-pop atau war di platform X (Twitter), yang ditandai dengan penggunaan bahasa yang variatif, termasuk campur kode. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, penggunaan, dan kecenderungan campur kode dalam interaksi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan data berupa tuturan dalam percakapan war K-pop di media sosial X. Data dikumpulkan melalui teknik simak dan catat, kemudian dianalisis secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode muncul dalam bentuk kata, frasa, klausa, dan kalimat, dengan dominasi pada bentuk kata dan frasa. Campur kode berfungsi sebagai strategi komunikasi untuk menyerang, membela, dan menegaskan posisi dalam konflik. Selain itu, ditemukan kecenderungan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa dasar dengan penyisipan bahasa Inggris sebagai penguat ekspresi dan penanda identitas komunitas.

Kata Kunci: campur kode, media sosial X, war K-pop, komunikasi digital, sosiolinguistik

ABSTRACT

The development of digital communication through social media has changed the pattern of human interaction to be faster and more dynamic. One of the emerging phenomena is the conflict between K-pop fandoms or war on platform X (Twitter), which is characterized by the use of varied language, including code-mixing. This study aims to describe the form, use, and tendency of code-mixing in these interactions. This study uses a descriptive qualitative approach with data in the form of speech in K-pop war conversations on social media X. Data were collected through listening and note-taking techniques, then analyzed interactively. The results show that code-mixing appears in the form of words, phrases, clauses, and sentences, with the dominance of the form of words and phrases. Code-mixing functions as a communication strategy to attack, defend, and assert positions in the conflict. In addition, there is a tendency to use Indonesian as the basic language with the insertion of English as a reinforcement of expression and marker of community identity.

Keywords: *code-mixing, social media X, K-pop war, digital communication, sociolinguistics*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi manusia. Era digital ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi seperti internet, perangkat *mobile*, dan media sosial yang kini menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari (Mashin ,dkk., 2023). Transformasi ini tidak hanya mengubah cara individu berinteraksi, tetapi juga memengaruhi pola hidup dan relasi sosial dalam masyarakat. Jika sebelumnya komunikasi lebih banyak dilakukan secara tatap muka, kini komunikasi berlangsung melalui media digital yang lebih cepat, fleksibel, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Komunikasi digital juga bersifat interaktif, memungkinkan pertukaran pesan secara dua arah dan real-time sehingga respons dapat diberikan secara langsung (Rachim ,dkk., 2024). Selain itu, media sosial sebagai bagian dari perkembangan teknologi digital telah menjadi sarana komunikasi yang efisien dan memiliki jangkauan luas (Yohanes ,dkk., 2025). Dengan demikian, komunikasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi yang dinamis dalam membentuk praktik komunikasi kontemporer.

Salah satu platform yang mencerminkan dinamika tersebut adalah media sosial X (*Twitter*). Platform ini memungkinkan penyebaran informasi secara cepat sehingga suatu isu dapat dengan mudah berkembang menjadi topik pembicaraan di kalangan pengguna (Solihin ,dkk., 2021). Selain itu, X memiliki tingkat partisipasi pengguna yang tinggi serta memfasilitasi interaksi secara terbuka (Arswendi ,dkk., 2024). Menurut Yuliningsih & Prihatiningsih (2022), X juga menjadi ruang yang relatif bebas bagi pengguna untuk menyampaikan pendapat atau *speak up*. Karakteristik ini didukung oleh fitur balasan dan utas percakapan yang memungkinkan pengguna terlibat dalam diskusi secara langsung dan berkelanjutan (Inkasari ,dkk., 2024). Oleh karena itu, X berkembang sebagai ruang interaksi publik yang dinamis, di mana pertukaran opini berlangsung cepat dan berpotensi memunculkan perdebatan.

Dalam ruang interaksi tersebut, muncul fenomena yang cukup menonjol, yaitu “war” *antarfandom* K-pop. Fenomena ini merupakan bentuk konflik verbal yang terjadi

antar penggemar dalam upaya mempertahankan dan membela *idol* yang mereka dukung (Yulianti, 2022). Konflik biasanya dipicu oleh perbedaan pendapat atau adanya komentar negatif terhadap idol tertentu, yang kemudian berkembang menjadi perdebatan yang intens. Silaban ,dkk. (2024) menjelaskan bahwa X menjadi salah satu ruang utama terjadinya *fan war* karena memfasilitasi pertukaran opini secara terbuka dan cepat. Dalam situasi ini, interaksi tidak hanya melibatkan penggemar, tetapi juga antipenggemar yang kerap memicu konflik melalui komentar provokatif. Akibatnya, komunikasi berkembang menjadi pertukaran pesan yang intens dan konfrontatif, di mana pengguna saling menyampaikan argumen, kritik, hingga serangan verbal secara langsung (Silaban ,dkk., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam *fan war* berlangsung dalam tekanan emosional yang tinggi.

Dalam situasi komunikasi yang bersifat konfrontatif tersebut, penggunaan bahasa tidak lagi bersifat tunggal, melainkan menunjukkan variasi yang kompleks melalui pencampuran beberapa bahasa dalam satu tuturan. Fenomena ini dikenal sebagai campur kode, yaitu penggunaan dua bahasa atau lebih dalam satu konteks komunikasi dengan menyisipkan unsur bahasa lain ke dalam bahasa utama (Utami & Baehaqie, 2026). Akira ,dkk. (2025) menambahkan bahwa campur kode merupakan bentuk pemilihan sekaligus penggabungan bahasa yang dilakukan penutur untuk menciptakan variasi dalam komunikasi. Dalam konteks *fan war* K-pop, campur kode umumnya melibatkan bahasa Indonesia yang dipadukan dengan bahasa Inggris atau istilah khas K-pop. Penggunaan tersebut tidak hanya mencerminkan kemampuan berbahasa, tetapi juga menjadi strategi komunikasi dalam mengekspresikan sikap, memperkuat argumen, serta menyesuaikan diri dengan dinamika interaksi digital yang berlangsung cepat dan emosional.

Kajian mengenai campur kode dalam media sosial telah banyak dilakukan dengan fokus yang beragam. Penelitian oleh Rufaidah ,dkk. (2023) menemukan bahwa campur kode di media sosial digunakan untuk menunjukkan keakraban dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Sementara itu, Rahma, (2023) mengungkapkan bahwa campur kode di media sosial X dipengaruhi oleh kebiasaan penutur, mitra tutur, serta topik percakapan. Dalam konteks *fandom* K-pop, Yahya (2024) menyatakan bahwa penggunaan campur kode terjadi secara intens dan berfungsi sebagai penanda identitas kelompok. Temuan tersebut diperkuat oleh Azzurra ,dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa pengaruh

budaya K-pop mendorong penggunaan berbagai bahasa sebagai bagian dari ekspresi identitas dan globalisasi.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada bentuk dan faktor penggunaan campur kode dalam konteks komunikasi umum. Kajian yang secara khusus menyoroti penggunaan campur kode dalam situasi konflik, seperti fenomena *war antar fandom* di media sosial X, masih terbatas. Padahal, konteks komunikasi yang bersifat emosional dan konfrontatif berpotensi memunculkan bentuk dan fungsi bahasa yang berbeda dibandingkan dengan komunikasi biasa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara lebih mendalam penggunaan campur kode dalam konteks interaksi konflik di ruang digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji bagaimana bentuk-bentuk campur kode yang muncul dalam komunikasi *war* K-pop di media sosial X, bagaimana penggunaannya dalam konteks interaksi yang bersifat konflik, serta kecenderungan penggunaan bahasa yang ditunjukkan oleh pengguna. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk campur kode, menganalisis penggunaannya dalam konteks *fan war* K-pop, serta mengidentifikasi kecenderungan penggunaan bahasa dalam interaksi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena kebahasaan secara mendalam melalui data yang bersifat non-numerik, dengan menekankan pada pengungkapan makna, konteks, serta dinamika penggunaan bahasa dalam interaksi social (Hasan ,dkk., 2025). Sejalan dengan itu, Sari ,dkk. (2022) menyatakan bahwa data kualitatif umumnya berupa kata, gambar, dan dokumentasi yang dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Nurhayati ,dkk. (2024) juga menegaskan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada bagaimana makna dibentuk melalui interaksi dalam konteks tertentu. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah analisis isi kualitatif (*qualitative content analysis*), yang bertujuan untuk mengkaji secara sistematis bentuk, pola, serta penggunaan campur kode dalam komunikasi digital, khususnya dalam konteks *war* K-pop di media sosial X.

Data dalam penelitian ini berupa satuan lingual yang mengandung campur kode,

meliputi kata, frasa, klausa, dan kalimat. Satuan lingual tersebut dipilih karena mampu merepresentasikan variasi penggunaan bahasa secara utuh dalam komunikasi digital. Data tidak hanya dianalisis dari segi bentuk kebahasaan, tetapi juga mempertimbangkan konteks kemunculannya dalam interaksi. Sumber data berasal dari unggahan pengguna media sosial X (Twitter), khususnya percakapan yang terjadi dalam konteks *war K-pop* yang mengandung unsur konflik, perdebatan, atau saling serang opini *antarfandom*. Data diambil dalam rentang waktu Januari hingga April 2026 untuk menjaga relevansi dan keterbaruan. Pemilihan data dilakukan secara purposif dengan kriteria berupa tuturan yang mengandung campur kode, muncul dalam konteks konflik, serta berasal dari akun publik. Pengumpulan data dilakukan hingga mencapai kejenuhan data (*data saturation*), yaitu ketika tidak ditemukan lagi variasi data yang signifikan.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan berupa teknik catat. Metode simak dilakukan dengan mengamati secara cermat percakapan pengguna di media sosial X tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam interaksi (simak bebas libat cakap). Proses penyimakan dilakukan secara berulang untuk memastikan relevansi data dengan fokus penelitian. Selanjutnya, teknik catat dilakukan dengan mendokumentasikan data melalui tangkapan layar (*screenshot*), mencatat tuturan yang mengandung campur kode, serta mengelompokkannya ke dalam korpus data untuk mempermudah proses analisis.

Analisis data dilakukan secara bertahap dan sistematis melalui beberapa tahap. Tahap awal adalah identifikasi data dengan menyeleksi tuturan yang mengandung campur kode. Selanjutnya, data diklasifikasikan berdasarkan bentuknya, yaitu kata, frasa, klausa, dan kalimat. Setelah itu, data dianalisis berdasarkan konteks penggunaannya, meliputi situasi komunikasi, kondisi emosional penutur, serta pola interaksi yang terjadi dalam *war K-pop*. Tahap berikutnya adalah interpretasi data untuk memahami fungsi penggunaan campur kode, seperti sebagai sarana ekspresi emosi, penegasan makna, dan pembentukan identitas kelompok. Tahap akhir adalah penarikan simpulan berdasarkan keseluruhan hasil analisis guna menjawab rumusan masalah dan menunjukkan kecenderungan penggunaan campur kode dalam komunikasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Bentuk Campur Kode dalam Komunikasi War K-Pop

Berdasarkan data yang diperoleh, campur kode dalam komunikasi *war* K-pop di media sosial X tidak hanya muncul sebagai fenomena kebahasaan, tetapi juga sebagai bagian dari strategi komunikasi dalam situasi konflik. Mengacu pada Mahes Solekhuudin, dkk. (2022), bentuk campur kode dapat diklasifikasikan ke dalam satuan lingual berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat. Namun, dalam konteks *war*, setiap bentuk tersebut tidak berdiri secara netral, melainkan berkaitan erat dengan fungsi ekspresif, intensitas interaksi, serta posisi penutur dalam konflik.

1. Campur Kode Bentuk Kata

Campur kode bentuk kata merupakan bentuk yang paling dominan ditemukan dalam data. Penyisipan kata dari bahasa Inggris ke dalam tuturan bahasa Indonesia umumnya digunakan untuk memperkuat ekspresi serta memberikan efek makna yang lebih tajam dalam konflik.

Data 01: "...*idol* lu ada yg *hiatus* nanti baru tau rasa..."

Data 02: "...*flopmonster* gak *hidden trainee* mana embel-embel adek blackpink..."

Data 03: "...*balesin haters* sambil *stream mv* pake *device* lain..."

Data 04: "...yg *spread hoax* demi naikin 127..."

Data 05: "...padahal yg pada *ngehate* juga fav mereka..."

Penggunaan kata seperti *hiatus*, *flop*, *hidden*, *stream*, *hoax*, dan *ngehate* menunjukkan bahwa penutur tidak hanya mencampurkan bahasa, tetapi juga memilih diksi yang memiliki nilai evaluatif. Dalam konteks *war*, kata *flop* berfungsi sebagai label untuk merendahkan pihak lain, sementara *hoax* digunakan untuk menuduh atau mendeligitimasi argumen lawan. Hal ini menunjukkan bahwa campur kode bentuk kata berperan sebagai alat retorik untuk memperkuat serangan maupun pembelaan dalam interaksi yang bersifat konfrontatif. Selain itu, penggunaan istilah bahasa Inggris juga mencerminkan pengaruh budaya K-pop yang bersifat global, sehingga pilihan bahasa menjadi bagian dari identitas komunitas.

2. Campur Kode Bentuk Frasa

Campur kode bentuk frasa muncul melalui penyisipan kelompok kata dari bahasa Inggris yang digunakan untuk menyampaikan makna yang lebih kompleks.

Data 06: "...*wishzen did much better than prev cb* di cb kali ini..."

Data 07: "...dulu narasinya *no daesang no opinion*, sekarang berubah..."

Data 08: "...yee *rewrite history* si exol wkwk..."

Data 09: "...fans lain tuh *playing victim* banget..."

Penggunaan frasa seperti *no daesang no opinion* dan *playing victim* menunjukkan bahwa penutur memanfaatkan ungkapan yang sudah populer dalam komunitas K-pop untuk memperkuat posisi argumentatifnya. Dalam konteks *war*, frasa tersebut tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai bentuk legitimasi sosial, yaitu menegaskan siapa yang dianggap "layak berbicara" dan siapa yang tidak. Hal ini memperlihatkan bahwa campur kode bentuk frasa digunakan sebagai strategi diskursif untuk membangun otoritas sekaligus menyerang lawan secara implisit.

3. Campur Kode Bentuk Klausa

Campur kode bentuk klausa ditandai dengan penggunaan struktur subjek-predikat dalam bahasa Inggris yang disisipkan ke dalam tuturan.

Data 10: "...*no guys, it won't ever happen*, soalnya army gak norak..."

Data 11: "...*I admit that some of us* sering banget *fanwars*..."

Penggunaan klausa bahasa Inggris menunjukkan tingkat kompleksitas campur kode yang lebih tinggi. Dalam konteks *war*, klausa seperti *it won't ever happen* digunakan untuk menyatakan penolakan secara tegas terhadap argumen lawan. Hal ini menunjukkan bahwa penutur tidak hanya menyisipkan kata, tetapi juga berpindah ke struktur bahasa lain untuk menegaskan sikap secara lebih kuat. Penggunaan klausa ini mencerminkan intensitas konflik yang tinggi, di mana penutur berusaha memperkuat posisi dengan struktur bahasa yang dianggap lebih ekspresif.

4. Campur Kode Bentuk Kalimat

Campur kode bentuk kalimat merupakan bentuk yang paling kompleks karena melibatkan penggunaan satu kalimat penuh dalam bahasa lain.

Data 12: “...*but that’s it, we’re not that disgusting*, kita gak bawa ke *real life*...”

Penggunaan kalimat penuh dalam bahasa Inggris menunjukkan bahwa penutur memiliki kompetensi bilingual yang cukup tinggi. Dalam konteks *war*, kalimat seperti *we’re not that disgusting* digunakan untuk membela kelompoknya dari serangan lawan. Selain itu, penggunaan bahasa Inggris secara penuh juga berfungsi untuk meningkatkan kesan tegas, objektif, dan universal. Hal ini memperlihatkan bahwa campur kode bentuk kalimat tidak hanya berfungsi sebagai variasi bahasa, tetapi juga sebagai strategi untuk memperkuat legitimasi argumen dalam konflik digital.

5. Campur Kode dalam Konteks dan Situasi War

Penggunaan campur kode dalam komunikasi *war* K-pop di media sosial X tidak dapat dilepaskan dari konteks situasi yang melatarbelakanginya. Interaksi yang terjadi umumnya bersifat konflik terbuka, dengan intensitas tinggi dan respons yang cepat. Dalam kondisi tersebut, campur kode tidak hanya berfungsi sebagai variasi bahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi dan memperkuat posisi dalam perdebatan.

Hal ini terlihat pada data berikut:

Data 14: “...jadi jgn bacot mulu dah, stop *playing victim*...”

Data 15: “...kocak, fandom lu kayak hama, selalu bawa-bawa *chart, this group still better*...”

Data 16: “...*but that’s it, we’re not that disgusting*, kita gak bawa ke *real life*...”

Pada Data 14, frasa *playing victim* digunakan dalam konteks menyerang lawan, menunjukkan bahwa penutur tidak hanya menyampaikan kritik, tetapi juga memberi label negatif. Pada Data 15, klausa *this group still better* berfungsi sebagai bentuk perbandingan yang menegaskan superioritas kelompok sendiri. Sementara itu, pada Data 16, kalimat *we’re not that disgusting* digunakan sebagai bentuk pembelaan yang menegaskan citra positif kelompok.

Selain itu, respons yang cepat dalam interaksi digital juga memunculkan penggunaan bentuk-bentuk ekspresif yang singkat namun bermakna kuat:

Data 17: "...no guys, it won't ever happen, kalian terlalu maksa..."

Data 18: "...imo, mereka tuh *overrated*, *did nothing special*..."

Penggunaan unsur seperti *no guys*, *imo*, dan klausa bahasa Inggris menunjukkan bahwa penutur berusaha menyampaikan opini secara langsung dalam situasi diskusi yang berlangsung cepat. Dalam konteks *war*, bentuk-bentuk ini berfungsi sebagai penanda sikap yang tegas, baik untuk menolak maupun menegaskan argumen.

Dengan demikian, campur kode dalam konteks *war* K-pop dipengaruhi oleh kondisi komunikasi yang emosional, cepat, dan konfrontatif. Bahasa yang digunakan tidak hanya mencerminkan variasi linguistik, tetapi juga menjadi alat ekspresi sikap dan emosi dalam konflik digital.

b. Kecenderungan Penggunaan Campur Kode

Berdasarkan hasil analisis, terdapat kecenderungan pola tertentu dalam penggunaan campur kode pada komunikasi *war* K-pop di media sosial X.

Dari segi dominasi bahasa, sebagian besar tuturan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa dasar dengan penyisipan unsur bahasa Inggris, seperti:

Data 19: "...padahal yg pada *ngehate* juga fav mereka..."

Data 20: "...yg *spread hoax* demi naikin idol lain..."

Data 21: "...*fans* lu tuh sering banget *playing victim* tiap kalah argumen..."

Pada data tersebut, bahasa Inggris digunakan dalam bentuk kata dan frasa yang berfungsi untuk memperkuat makna, terutama dalam menyampaikan penilaian negatif atau kritik. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Inggris berperan sebagai elemen ekspresif dalam tuturan.

Namun, dalam beberapa kasus, ditemukan penggunaan bahasa Inggris yang lebih dominan:

Data 22: "...*I admit that some of us* sering banget *fanwars*..."

Data 23: "...*we're not that disgusting*, kita gak se-toxic itu..."

Pada Data 22 dan 23, bahasa Inggris digunakan dalam struktur yang lebih panjang, menunjukkan bahwa penutur tidak hanya menyisipkan, tetapi juga beralih ke bahasa lain untuk menyampaikan pesan utama. Hal ini mencerminkan adanya pengaruh budaya global dalam praktik komunikasi komunitas K-pop.

Dari segi bentuk, campur kode yang paling dominan adalah bentuk kata dan frasa. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media sosial X yang menuntut komunikasi singkat, cepat, dan langsung pada inti pesan.

Dengan demikian, kecenderungan penggunaan campur kode menunjukkan bahwa bahasa Indonesia tetap menjadi dasar komunikasi, sementara bahasa Inggris berfungsi sebagai penguat ekspresi, penanda identitas, serta bagian dari praktik komunikasi digital global.

c. Interpretasi Berdasarkan Konteks Sosial Digital

Fenomena campur kode dalam komunikasi *war* K-pop di media sosial X dapat diinterpretasikan sebagai bagian dari dinamika sosial dalam ruang digital. Dalam konteks ini, campur kode tidak hanya berfungsi sebagai fenomena linguistik, tetapi juga sebagai strategi komunikasi, ekspresi identitas, dan bentuk adaptasi terhadap lingkungan digital.

Pertama, sebagai strategi komunikasi, campur kode digunakan untuk memperkuat tujuan tertentu dalam interaksi konflik:

Data 24: "...*idol* lu *flop*, bahkan fans sendiri udah bilang *this comeback is weak...*"

Penggunaan klausa *this comeback is weak* menunjukkan upaya penutur untuk memberikan penilaian yang lebih tegas dan terkesan objektif dalam menyerang lawan.

Kedua, sebagai ekspresi identitas, campur kode menunjukkan keterkaitan penutur dengan komunitas global K-pop:

Data 25: "...kalian tuh selalu bilang *stan talent not visual*, tapi nyatanya beda..."

Frasa *stan talent not visual* merupakan ungkapan yang umum dalam komunitas K-pop, sehingga penggunaannya menjadi penanda keanggotaan dalam kelompok tersebut.

Ketiga, sebagai adaptasi bahasa digital, campur kode mencerminkan fleksibilitas bahasa dalam komunikasi modern:

Data 26: "...yaudah *agree to disagree* aja, gak usah maksa..."

Frasa *agree to disagree* menunjukkan bahwa penutur mengadopsi ungkapan global yang ringkas dan efisien untuk menyampaikan sikap dalam interaksi.

Berdasarkan interpretasi tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan campur kode

dalam komunikasi *war* K-pop di media sosial X tidak hanya muncul sebagai variasi bahasa, tetapi juga berkaitan dengan fungsi sosial dan dinamika interaksi digital. Campur kode digunakan untuk memperkuat ekspresi emosi, menunjukkan identitas kelompok, serta menyesuaikan diri dengan pola komunikasi yang berkembang dalam ruang digital.

Campur kode dalam komunikasi *war* K-pop di media sosial X ditemukan dalam bentuk kata, frasa, klausa, dan kalimat. Bentuk yang paling dominan digunakan adalah campur kode berbentuk kata dan frasa, terutama berupa penyisipan unsur bahasa Inggris ke dalam tuturan bahasa Indonesia. Penggunaan campur kode tersebut tidak hanya berfungsi sebagai variasi bahasa, tetapi juga digunakan untuk memperkuat ekspresi emosi, menegaskan argumen, serta menunjukkan identitas kelompok dalam interaksi konflik *antarfandom*.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Solekhuin ,dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa campur kode pada media sosial banyak ditemukan dalam bentuk kata dan frasa akibat kebiasaan penutur menyisipkan unsur bahasa lain ke dalam tuturan. Kesamaan bentuk campur kode juga ditemukan dalam penelitian Yogatama ,dkk. (2022) pada dialog film *Yowis Ben 3*, yang menunjukkan adanya campur kode berbentuk kata, frasa, klausa, dan perulangan kata. Meskipun penelitian tersebut menggunakan objek kajian berupa dialog film, hasilnya menunjukkan pola bentuk campur kode yang serupa dengan penelitian ini. Selain itu, Permata ,dkk. (2025) menemukan bahwa campur kode dalam percakapan mahasiswa dominan muncul melalui penyisipan unsur bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia pada tataran kata dan frasa. Dalam konteks *fandom* K-pop, Yahya (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan campur kode di media sosial X berkaitan dengan identitas komunitas dan dinamika komunikasi antarpenggemar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan campur kode dalam komunikasi digital dipengaruhi oleh bentuk interaksi sosial, konteks komunikasi, serta budaya populer yang berkembang di media sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa campur kode dalam komunikasi *war* K-pop di media sosial X muncul dalam berbagai bentuk, yaitu kata,

frasa, klausa, dan kalimat. Bentuk campur kode yang paling dominan ditemukan adalah campur kode berbentuk kata dan frasa, khususnya berupa penyisipan unsur bahasa Inggris ke dalam tuturan bahasa Indonesia. Penggunaan campur kode tersebut menunjukkan bahwa interaksi digital dalam fandom K-pop tidak hanya memanfaatkan bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi, mempertegas pendapat, membela idol atau fandom, serta menunjukkan identitas kelompok dalam situasi konflik antarpengguna media sosial.

Selain itu, penggunaan campur kode dalam fenomena *war* K-pop dipengaruhi oleh karakteristik komunikasi digital yang berlangsung secara cepat, spontan, terbuka, dan interaktif. Kondisi komunikasi yang emosional menyebabkan pengguna cenderung menggunakan bentuk bahasa yang lebih ekspresif dan variatif. Campur kode dalam interaksi tersebut juga memperlihatkan adanya pengaruh budaya populer dan kebiasaan penggunaan bahasa asing dalam komunikasi digital, terutama bahasa Inggris yang sering digunakan dalam lingkungan *fandom* K-pop. Dengan demikian, fenomena campur kode dalam *war* K-pop di media sosial X menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam ruang digital berkaitan erat dengan konteks sosial, budaya populer, serta dinamika interaksi yang berkembang dalam komunitas virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Akira, D. C., Kurnia, I., Asfara, I., & Maulina, A. D. (2025). Analisis Campur Kode Dan Alih Kode Pada Novel “Cantik Itu Luka” Karya Eka Kurniawan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 606–614. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.736>
- Arswendi, A., Prayudi, P., & Susilo, M. E. (2024). Social Media in Indonesia: Communication Network Analysis on Twitter Concerning the Issues of the Disbursement of Retirement Insurance. *Paradigma: Jurnal Masalah Sosial, Politik, Dan Kebijakan*, 28(1), 179–194. <https://doi.org/10.31315/paradigma.v28i1.11573>
- Azzurra, D., & Hijrah, N. (2024). Pengaruh Budaya Populer K-Pop Terhadap Fenomena Campur Kode Dan Alih Kode Di Media Sosial. *ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 2(1), 117–225. <https://doi.org/10.59638/isolek.v2i1.278>
- Dwi Inkasari, A., Rahmatillah Widodo, F., & Setyarahajoe, R. (2024). Dampak Media Sosial Twitter Akun @FiersaBesari pada Gaya Komunikasi Remaja. *Jl. Ahmad Yani*, 11(2), 60231.
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Dewi, P. M., Asroni, A., Yunesman, Y., & Merjani, A. (2025). *Metode penelitian kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Mahes Solekhudin, Hany Uswatun Nisa, R. R. Y. (2022). Bentuk-bentuk Campur Kode

- dan Alih Kode Pada Halaman Facebook Kementerian Kesehatan RI (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, September 2022, 8 (17), 242-252, 8(September), 242-252.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7072945>
- Mashin, B. M., Aksa, A. H., Muayyanah, A., & Satriya, M. K. (2023). Komunikasi Digital dan Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan. *Mu'ashir: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 1(2), 357-386. <https://doi.org/10.35878/muashir.v1i2.916>
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Permata, N., Mediana, D. A. Z. P., Setianingrum, S., Dewi, N. A., & Ayu, L. P. (2025). Alih Kode dan Campur Kode dalam Tuturan Mahasiswa Pbsi Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau. *Kajian Sastra Nusantara Linggau (KASTRAL)*, 5(2), 69-82.
- Rachim, M. D., Heryanto, R., Wijaya, H., Yamin, L. O. M., Alimaturahim, F., Akhmaddhian, S., Puspitafuri, C., & Indriani, H. (2024). *Komunikasi Digital*. Kamiya Jaya Aquatic.
- Rahma, N. (2023). Analisis Alih Kode dan Campur Kode dalam Media Sosial Twitter Akun @KuntoAjiW. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(2), 156-161. <https://doi.org/10.38035/rj.v5i2.402>
- Rufaidah, D., Ermawati, E., & Suhita, R. (2023). Fenomena campur kode pada media sosial Instagram mahasiswa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 12(2), 113-118.
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., Utomo, E. S., Maghfur, I., & Sofiyana, M. S. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Unisma Press.
- Silaban, A. P., Larasati, C. D., Mamahit, K. F., & Samosir, Y. A. (2024). Analisis Fanwar Fenomena Perang antar Penggemar K-Pop di Platform Twitter. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(5), 36-45. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i5.3319>
- Solihin, F. (2021). Pemanfaatan Twitter Sebagai Media Penyebaran Informasi Oleh Dinas Komunikasi dan Informatika. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 1(13), 52-58. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Utami, S. P., & Baehaqie, I. (2026). Alih Kode dan Campur Kode Interaksi Sosial Antar Warga Desa Gesik Kabupaten Cirebon: Kajian Sociolinguistik. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 4(2), 86-102.
- Yahya, M. (2024). Penggunaan Variasi Bahasa Oleh Komunitas Fandom K-Pop Di Twitter: Kajian Sociolinguistik. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 16-25. <https://doi.org/10.33603/6tetn305>
- Yogatama, I., Sutejo, A. N. I., & Ismail, A. N. (2022). Bentuk penggunaan alih kode dan campur kode dalam film Yowis Ben 3. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1.
- Yohanes, P. A., Romanisti, T. M., & Pradana, B. C. S. A. (2025). Peran Media Sosial Dalam Perkembangan Komunikasi Digital di Mercury Media Group. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 5(04), 29-35. <https://doi.org/10.69957/relasi.v5i04.1876>
- Yulianti, W. (2022). Fenomena Fanwar di kalangan Penggemar K-POP Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal PUBLIQUE*, 3(1), 1-21. <https://doi.org/10.15642/publique.2022.3.1.1-21>
- Yuliningsih, T., & Prihatiningsih, A. (2022). Efektivitas Twitter Sebagai Media Speak

Up Korban Kekerasan Berbasis Gender. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(7), 1076–1083.