

CAMPUR KODE BAHASA SUNDA KE DALAM BAHASA INDONESIA SEBAGAI PEMBENTUK HUMOR DALAM WEBTUN

Brigitta Sita Oentari
Universitas Indonesia
brigittasita@gmail.com

Abstract

This qualitative-descriptive study aims to identify the phenomenon of Sundanese-Indonesian code-mixing in the local webtoon "Just Friends" by CL Nuna. The research is divided into two main points of discussion. The first one analyzes the process and elements of code-mixing in conversations between webtoon characters, using Muysken's theory (2000). The second point examines the code-mixing phenomenon in the comic landscape using Halliday's (1978) social semiotic approach and Kress & van Leeuwen's (2006) multimodal semiotic approach. Data collection is carried out using note-taking techniques. The code-mixing found in this web-based comic functions not only as a marker of group identity but also as a form of humor. The results indicate that the dominant code-mixing process is insertion, particularly in the elements of pronouns, particles, and interjections. On the other hand, the verbal and visual modes are shown to be interdependent in shaping the meaning of code-mixing. These findings suggest that the presence of a local language within the phenomenon of code-mixing in webtoon can result in conceptual surprises (Buijzen & Valkenburg, 2004) that contribute to the creation of humor.

Keywords: Indonesian, Sundanese, code-mixing, multimodal, webtoon

Abstrak

Penelitian kualitatif-deskriptif ini bertujuan untuk mengidentifikasi fenomena campur kode bahasa Sunda—bahasa Indonesia pada webtoon lokal "Just Friends" karya CL Nuna. Fokus utama penelitian ini dibagi ke dalam dua pokok pembahasan. Pembahasan pertama menganalisis proses dan unsur-unsur campur kode dalam percakapan tokoh webtoon menggunakan teori Muysken (2000). Pembahasan kedua menganalisis campur kode pada lanskap webtoon menggunakan ancangan semiotika sosial Halliday (1978) serta semiotika multimodal Kress dan van Leeuwen (2006). Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik simak catat. Campur kode dalam data komik berbasis web tidak hanya berfungsi sebagai pemarah identitas kelompok, melainkan juga sebagai pembentuk humor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses campur kode yang mendominasi dalam percakapan adalah penyisipan, khususnya pada unsur pronomina dan kata tugas. Di sisi lain, moda verbal dan moda visual saling terkait dalam membentuk pemaknaan campur kode. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa eksistensi bahasa daerah pada fenomena campur kode di dalam webtoon menjadi *conceptual surprise* (Buijzen & Valkenburg, 2004) bagi pembentukan humor.

Kata kunci: bahasa Indonesia, bahasa Sunda, campur kode, multimodal, webtoon

PENDAHULUAN

Bahasa mengandung fungsi sosial sebagai alat komunikasi sekaligus penanda identitas suatu kelompok sosial. Bahasa juga saling memengaruhi antar satu dengan bahasa yang lain karena antar masyarakat penuturnya hidup saling berdampingan. Fenomena yang disebut sebagai kontak bahasa tersebut menghasilkan bilingualisme dan multilingualisme. Pada negara multilingual seperti Indonesia yang memiliki 718 bahasa (Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, 2022), kemampuan menggunakan lebih dari satu bahasa adalah hal yang umum, baik menguasai bahasa Indonesia dan bahasa daerah, atau bahasa Indonesia dan bahasa asing, berdasarkan penguasaan penuh maupun sebagian (Kushartanti dkk., 2009). Dalam situasi tersebut, antar bahasa juga dapat digunakan secara bergantian oleh penutur dan menghasilkan peristiwa campur kode (*code-mixing*), atau penggunaan kata, klausa, sapaan, dan satuan bahasa lainnya dari suatu bahasa ke bahasa lain untuk memperkaya gaya bahasa (Kridalaksana, 2009).

Campur kode mencerminkan pilihan penuturnya untuk menggunakan bahasa-bahasa tertentu dalam konteks penggunaan tertentu pula. Menurut Ritchie & Bathia (2013), setidaknya ada empat faktor penentu terjadinya campur kode. Faktor yang pertama adalah peran dan hubungan sosial dari antara penutur yang terlibat. Persetujuan untuk menggunakan bahasa tertentu mengarahkan kepada sebuah kecocokan bahasa, yang kemudian merefleksikan hubungan sosial di antara pengguna bahasanya. Faktor kedua adalah faktor situasional seperti topik wacana dan alokasi bahasa. Beberapa bahasa dinilai lebih cocok digunakan untuk penutur, kelompok sosial, latar, atau topik tertentu dibandingkan dengan bahasa lainnya. Terkadang pula, seorang bilingual akan mengatur bahasa mana saja yang digunakan dalam ranah publik maupun ranah privat. Hal tersebut memungkinkan karena setiap bahasa memiliki fungsi yang berbeda bagi seorang penutur. Faktor ketiga adalah pertimbangan terhadap pesan intrinsik. Fungsi ini mencerminkan pertimbangan unsur-unsur pragmatis tambahan, seperti repetisi, parafrasa untuk menekankan pesan tertentu, atau interjeksi untuk menandai pengisi (*filler*) dalam kalimat. Faktor terakhir adalah sikap bahasa dan dominasi sosial. Saat campur kode menjadi sebuah identitas budaya atau sosial, masyarakat penutur akan memandang campur kode secara positif baik secara sadar maupun tidak. Sikap bahasa sebagai cerminan perasaan penutur terhadap bahasanya bahkan juga berperan penting bagi penentuan daya hidup suatu bahasa. Maricar (2016) menyebutkan bahwa semakin loyal penutur terhadap penggunaan bahasanya, semakin kuat daya hidup bahasanya.

Menurut Muysken (2000), terdapat tiga proses campur kode, yakni penyisipan (*insertion*), alternasi (*alternation*), dan leksikalisasi kongruen (*congruent lexicalization*). Penyisipan merupakan proses memberi sisipan, dapat berupa unsur leksikal atau frasa ke dalam struktur bahasa yang berbeda. Alternasi merupakan proses pertukaran bahasa pada tingkat ujaran atau giliran. Yang terakhir, leksikalisasi kongruen merupakan proses menyesuaikan struktur gramatikal yang dapat diisi oleh unsur leksikal dari bahasa yang berbeda. Berbeda dari penyisipan, pada proses alternasi dan leksikalisasi kongruen, seorang penutur harus dapat menguasai tataran semantik dan gramatikal dari dua bahasa atau lebih karena unsur yang bercampur bukan hanya kata dan frasa, melainkan juga klausa. Gagasan Muysken pada intinya mencakup pemasukan unsur bahasa, pergantian di antara bahasa, dan penyesuaian leksikalisasi. Proses-proses tersebut dapat dimanfaatkan, salah satunya untuk kepentingan eksistensi bahasa daerah yang semakin tergerus akibat perkembangan teknologi.

Kehadiran internet dan teknologi digital yang semakin memudahkan batas komunikasi manusia membuat kontak bahasa semakin tidak dapat dihindari. Yang kemudian menjadi masalah adalah apabila pengaburan batas kontak bahasa tersebut justru merugikan bahasa daerah. Akses terhadap konten-konten berbahasa asing atau pembelajaran bahasa asing dapat dengan mudahnya ditemui. Hal tersebut berpotensi membuat eksistensi bahasa daerah di antara penutur generasi muda dapat semakin tersaingi. Oleh karena itu, perlu dicari cara-cara yang dapat membangun sikap positif generasi tersebut terhadap bahasa daerahnya. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) sendiri telah meluncurkan program revitalisasi bahasa daerah untuk menghindari kepunahan kekayaan bahasa daerah. Program tersebut juga mengusung pendekatan beragam yang berorientasi kepada generasi muda, contohnya melalui komedi tunggal, pidato, dan lain-lain. Salah satu tujuan akhir program tersebut adalah menjadikan generasi muda sebagai penutur aktif bahasa daerah menggunakan media yang mereka sukai dengan penuh sukacita. Untuk mendukung sasaran tersebut, teknologi tidak boleh menjadi sebuah hambatan, melainkan harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar bahasa daerah tetap eksis, baik secara luring maupun daring.

Ratumanan dkk. (2022) menegaskan bahwa bahasa daerah dan teknologi harus selalu dibuat bersinergi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut bertujuan agar kearifan lokal dari bahasa daerah terkandung dalam teknologi, dan teknologi sebaliknya dapat memperkuat posisi bahasa daerah di tengah persaingan dengan bahasa-bahasa asing. Kemajuan teknologi harus difungsikan sebaik-baiknya dan semaksimal mungkin dalam melestarikan bahasa daerah di era digital ini. Mereka lebih lanjut menyebutkan bahwa salah satu cara yang dapat digunakan adalah meningkatkan jumlah bahan bacaan digital berbahasa daerah oleh masyarakat. Safira (2021) juga mempertegas hal tersebut dengan menyatakan bahwa komik digital dapat difungsikan sebagai media untuk tetap memberdayakan bahasa daerah. Transisi komik cetak ke digital dapat menjadi inovasi baru yang melekat dengan kehidupan sehari-hari berbahasa daerah masa kini.

Salah satu format komik digital yang telah dikenal di Indonesia adalah webtoon. LINE Webtoon, perusahaan webtoon terkenal asal Korea Selatan, mulai memasuki pasar Indonesia pertama kalinya pada tahun 2015. Saat itu, konten berupa komik digital masih dibuat oleh kreator asal Korea Selatan. Webtoon kemudian semakin dikenal dan memperluas jangkauannya secara lokal dengan merekrut kreator asal Indonesia. Kini LINE Webtoon mampu menjangkau hingga 6 juta pengguna aktif di Indonesia (Putra, 2020) dan 75 persen pembacanya berada pada kisaran usia 20 tahun (Lestari & Irwansyah, 2020).

Beberapa penelitian menemukan bahwa webtoon mulai menerapkan campur kode ke dalam bahasa daerah. Dyastuti dkk. (2023), Farahsani dkk. (2019), serta Mayangseto & Setiawati (2023) mengobservasi bahwa campur kode menjadi cara bagi tokoh webtoon untuk mengungkapkan perasaan dan emosinya. Namun, campur kode yang masih dominan adalah campur kode dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Penelitian lainnya dilakukan oleh Farahsani dkk. (2018). Mereka secara khusus berfokus pada pemertahanan bahasa Jawa dalam webtoon lokal "Jamu Gendong Mbok De". Penelitian tersebut menilai bahwa pengaplikasian campur kode bahasa daerah dalam webtoon dapat memperkuat nilai budaya.

Sebagai komik yang terpublikasi secara daring (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2016), webtoon menjadi suatu bentuk penceritaan digital dalam format gulir vertikal (*vertical scroll*) yang menyediakan pengalaman membaca tanpa interupsi. Webtoon juga memudahkan pembacanya agar tidak perlu membalik halaman layaknya pada format komik cetak. Karena dibangun oleh moda verbal dan visual, webtoon merupakan teks multimodal. Serafini (2011)

menegaskan bahwa setiap teks yang melibatkan interaksi di antara dua moda yang berbeda, termasuk pula teks tertulis dan elemen desain adalah teks multimodal. Webtun, dengan demikian, bukanlah pengecualian. Elemen-elemen dalam webtun yang berbasis komik diatur dalam posisi dan urutan sedemikian rupa untuk menghasilkan makna dan memajukan narasi (Skwarzyński, 2022). Oleh karena itu, kajian terhadap webtun relevan pula dengan gagasan semiotika yang memaknai bahasa sebagai tanda. Mengutip dari Yuwono (2021), menurut Halliday (1978), bahasa adalah sekumpulan tanda yang dimaknai melalui konteks sosiokultural. Sebagai representasi sosial, bahasa membawa metafungsi ideasional (bahasa merepresentasikan pengalaman manusia), interpersonal (pengalaman tersebut dibagikan kepada yang lain), dan tekstual (bagaimana pengalaman tersebut disusun dan disampaikan).

Kress & van Leeuwen (2006) mengembangkan gagasan semiotika sosial dan memandang teks sebagai multimodal. Menurut mereka, moda visual juga dapat dianalisis menggunakan ancangan Halliday. Moda verbal dan moda visual adalah satu kesatuan yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk menyampaikan pesan. Apabila salah satu moda dihilangkan, pesan tersebut menjadi hilang maknanya. Analisis tata bahasa visual, dengan demikian, berangkat dari metafungsi ideasional, interpersonal, dan tekstual yang beradaptasi menjadi metafungsi representasional, interaktif, dan komposisional dalam semiotika sosial. Metafungsi representasional merupakan instrumen yang merepresentasikan dunia dalam diri maupun dunia sekitar. Metafungsi interaktif merupakan instrumen yang menandakan interaksi sosial di antara pembuat tanda, penafsir tanda, serta hal yang direpresentasikan. Terakhir, metafungsi komposisional adalah instrumen yang menunjukkan kompleksitas tanda, baik secara internal ataupun eksternal berdasarkan konteks. Gagasan-gagasan tersebut dapat diberdayakan untuk menampilkan representasi sosial, khususnya representasi bahasa daerah.

Selain pencampuran kode dan pemanfaatan beragam moda, dapat juga diaplikasikan teknik lain dalam webtun untuk menarik minat generasi muda, yakni penciptaan humor. Humor, yang didefinisikan sebagai cerita dengan *punch line* yang memberi efek lucu (Berger, 1993) dapat ditemukan di mana saja dan dapat memanfaatkan subjek apa pun sebagai bahan lelucon. Apalagi, humor memberikan efek positif secara psikologis bagi generasi muda (Liao dkk., 2023). Meskipun demikian, humor memerlukan sejumlah pengaplikasian strategi, seperti permainan bunyi dan analogi untuk membuat orang tertawa (Berger, 2013). Pemilihan waktu dalam penciptaan humor juga merupakan hal yang penting karena menyangkut perbedaan antara apa yang diharapkan dan apa yang didapat secara tiba-tiba. Buijzen & Valkenburg (2004) mengkonsepkan hal tersebut sebagai *conceptual surprise*, yang lebih lanjut didefinisikan sebagai teknik untuk menyesatkan audiens melalui perubahan konsep yang tiba-tiba dan tidak terduga. Humor juga dapat identik dengan suatu budaya tertentu. Meski keberadaan humor itu sendiri sifatnya universal, beberapa lelucon dapat menggelitik suatu komunitas tertentu secara khusus (Hurley dkk, 2011). Penelitian mengenai humor dalam webtun telah dilakukan Kurniawan (2018). Menurutnya, humor melibatkan setidaknya aspek bahasa seperti permainan bunyi dan ironi, serta aspek logika seperti teknik analogi dan kemustahilan. Dari uraian tersebut, penciptaan humor dalam webtun bukan tidak mungkin dapat memanfaatkan bahasa daerah. Hal ini berkaitan dengan gagasan Moriarty (2011) yang menyatakan bahwa ketika merancang suatu penggunaan bahasa, khususnya bahasa daerah, penting untuk berfokus pada strategi yang membuat bahasa tersebut relevan bagi anggota muda pada komunitas bahasanya. Dengan demikian, rumusan masalah utama penelitian ini adalah bagaimana bahasa daerah dimanfaatkan dalam campur kode pada teks multimodal seperti webtun untuk membentuk humor?

METODOLOGI

Dengan ancaman sociolinguistik, penelitian kualitatif-deskriptif ini mengkaji bahasa dan kaitannya dengan masyarakat melalui identifikasi terhadap fenomena kebahasaan dari sudut pandang di luar struktur bahasa itu sendiri (Suhardi, 2009). Pendekatan kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh melalui kata-kata dan bukan angka (Creswell, 1994). Sumber data penelitian ini adalah webtoon lokal berjudul "Just Friends" karya kreator CL Nuna. Webtoon dengan total 294 episode yang dibagi ke dalam dua musim tersebut rilis pada tahun 2019 dan telah tamat pada tahun 2022. Mengusung genre komedi, webtoon lokal "Just Friends" pada saat data diambil telah dibaca oleh 199,1 juta pembaca dan disukai oleh 20,7 juta pembaca. Secara umum, webtoon ini bercerita tentang dua remaja SMA yang bersahabat sejak kecil dan seringkali dicurigai memiliki hubungan lebih dari sekadar teman. Webtoon "Just Friends" dapat diakses melalui aplikasi atau situs resmi LINE Webtoon pada tautan https://www.webtoons.com/id/comedy/just-friends/list?title_no=1715. Alasan pemilihan webtoon "Just Friends" sebagai sumber data penelitian ini adalah karena webtoon tersebut merefleksikan unsur-unsur campur kode bahasa daerah, multimodalitas, dan humor yang dapat menarik perhatian generasi muda melalui pemanfaatan teknologi.

Bahasa daerah yang secara kuat diberdayakan dalam webtoon tersebut adalah bahasa Sunda. Faktor utamanya yaitu karena penokohan juga didasarkan pada latar belakang budaya Sunda dan diceritakan berlatarkan Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan Ethnologue (2023), bahasa Sunda masih berada dalam posisi stabil dan memiliki jumlah penutur di atas satu juta orang. Meskipun tidak digunakan dalam institusi formal, bahasa dengan status EGIDS 5 (*developing*) ini masih digunakan dalam komunitas. Kajian terhadap bahasa yang masih cenderung stabil seperti bahasa Sunda bukannya tidak diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan cara yang relevan dan dapat digunakan untuk terus memopulerkan bahasa daerah, khususnya bagi generasi muda di tengah era digital. Pengumpulan data penelitian dilakukan menggunakan teknik simak catat. Tahapan pengumpulan data mencakup pembacaan seluruh 294 episode webtoon "Just Friends", pencatatan sampel data campur kode bahasa Sunda, pengklasifikasian data yang telah dikumpulkan, dan analisis. Teknik *purposive sampling* juga diaplikasikan agar sampel yang dipilih dapat merepresentasikan kebutuhan analisis (Sugiyono, 2013). Campur kode bahasa Sunda ke dalam bahasa Indonesia tidak tersedia di seluruh episode. Selain itu, beberapa data ditemukan berulang pada episode yang berbeda, sehingga diperoleh total 83 data campur kode dari 154 episode. Sampel-sampel tersebut dipilih karena telah merepresentasikan berbagai kelas kata pada beragam unsur seperti kata, frasa, dan klausa yang cukup untuk menjawab rumusan masalah.

Analisis penelitian dibagi ke dalam dua bagian utama. Yang pertama adalah proses dan unsur campur kode dalam unit gramatikal pada percakapan antar tokoh. Yang kedua adalah campur kode pada unit analisis visual atau spasial (El-Din, 2022; Sebba, 2012), seperti pada nama fiksi tempat atau desain tulisan pada kaos yang dikenakan oleh tokoh webtoon. Pembahasan bagian pertama dianalisis menggunakan teori Muysken (2000) untuk mengidentifikasi proses penyisipan, alternasi, dan leksikalisasi kongruen pada unsur kata, frasa, dan klausa dalam percakapan di antara tokoh. Pembahasan bagian kedua dianalisis menggunakan teori semiotika multimodal Halliday (1987) dan semiotika multimodal (Kress & van Leeuwen, 2006). Elemen visual juga dirasa penting mengingat webtoon tidak hanya terdiri dari unsur verbal semata. Oleh karena itu, campur kode pada moda verbal dan moda visual pada

lanskap webtun juga dianalisis dan dipetakan berdasarkan interdependensinya. Teori semiotika sosial Halliday (1978) digunakan untuk analisis moda verbal, sedangkan semiotika multimodal Kress dan van Leeuwen (2006) digunakan untuk analisis moda visual. Kedua teori tersebut menjelaskan apakah moda verbal dan visual saling terikat, terutama dalam kaitannya dengan penciptaan humor melalui campur kode. Kedua pembahasan utama kemudian dikaitkan dengan strategi pembentukan humor dengan teknik *conceptual surprise* (Buijzen & Valkenburg, 2004).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Proses dan Unsur Campur Kode dalam Percakapan antara Tokoh Webtun

Pada data percakapan di antara tokoh webtun "Just Friends", proses campur kode yang dominan ditemukan adalah penyisipan, disusul oleh leksikalisasi kongruen dan alternasi yang secara persentase hanya tampak pada beberapa data, seperti terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Proses Campur Kode dalam Percakapan antara Tokoh Webtun

No.	Proses Campur Kode	Jumlah	Persentase
1	Penyisipan	67	80,72%
2	Leksikalisasi kongruen	11	13,26%
3	Alternasi	5	6,02%
Total		83	100%

Pada jenis penyisipan, proses campur kode ditemukan pada unsur kata, frasa, dan klausa. Untuk unsur kata, ditemukan kelas kata pronomina, kata tugas, verba, dan nomina. Pronomina memiliki persentase tertinggi sebesar 52,23% dengan jumlah 35 dari total 67 data. Dengan kata lain, lebih dari setengah data penyisipan unsur kata didominasi oleh kelas kata pronomina sendiri. Selanjutnya, 20,89% merupakan penyisipan pada unsur kata tugas, 8,95% merupakan penyisipan pada unsur kata verba, dan 7,46% merupakan penyisipan pada unsur kata nomina. Pada unsur frasa, ditemukan penyisipan pada frasa berinti kata tugas yang memenuhi persentase sebesar 5,97%. Terakhir, pada unsur klausa, masing-masing klausa adjektival, klausa preposisional, dan klausa nominal memenuhi persentase sebesar 1,50%. Rincian data disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Unsur Campur Kode dalam Proses Penyisipan pada Percakapan antara Tokoh

Unsur Campur Kode	Jumlah	Persentase
Unsur Kata		
Pronomina	35	52,23%
Kata tugas	14	20,89%
Verba	6	8,95%
Nomina	5	7,46%
Unsur Frasa		
Frasa berinti kata tugas	4	5,97%
Unsur Klausa		
Klausa adjektival	1	1,50%
Klausa preposisional	1	1,50%
Klausa nominal	1	1,50%
Total	67	100%

Campur kode leksikalisasi kongruen hanya ditemukan pada unsur kata, yakni pada kelas kata pronomina, kata tugas, kombinasi di antara kedua kelas kata tersebut, dan kombinasi di antara kelas kata pronomina dan nomina. Seperti tampak pada Tabel 3, kelas kata pronomina memiliki persentase tertinggi sebesar 36,36%. Persentase yang sama, yakni 36,36% juga ditemukan pada kombinasi kelas kata pronomina dan kata tugas. Selanjutnya, sebesar 18,18% merupakan leksikalisasi kongruen pada kelas kata tugas dan terakhir 9,10% merupakan leksikalisasi kongruen kombinasi kelas kata pronomina dan nomina. Tidak ditemukan leksikalisasi kongruen pada unsur frasa maupun unsur klausa. Di sisi lain, pada jenis campur kode alternasi, proses campur kode hanya ditemukan pada unsur kata dan frasa. Pada unsur kata, bahasa Indonesia muncul beriringan dengan bahasa Sunda pada kelas kata pronomina, kata tugas, dan nomina. Pronomina memiliki presentase tertinggi sebesar 40%. Kemudian, masing-masing kata tugas dan nomina sama-sama memenuhi 20% data. Terakhir, pada unsur frasa, ditemukan 20% alternasi pada frasa nomina. Tabel 4 menunjukkan rincian data tersebut.

Tabel 3. Unsur Campur Kode dalam Proses Leksikalisasi Kongruen pada Percakapan Tokoh

Unsur Campur Kode	Jumlah	Persentase
<i>Unsur Kata</i>		
Pronomina	4	36,36%
Kata tugas	2	18,18%
Kombinasi pronomina dan kata tugas	4	36,36%
Kombinasi pronomina dan nomina	1	9,10%
Total	11	100%

Tabel 4. Unsur Campur Kode dalam Proses Alternasi pada Percakapan antara Tokoh

Unsur Campur Kode	Jumlah	Persentase
<i>Unsur Kata</i>		
Pronomina	2	40%
Kata tugas	1	20%
Nomina	1	20%
<i>Unsur Frasa</i>		
Frasa nomina	1	20%
Total	5	100%

Berdasarkan temuan pada tiga jenis campur kode di atas, kelas pronomina merupakan kelas kata yang paling banyak digunakan baik pada proses penyisipan, leksikalisasi kongruen, maupun alternasi. Selain itu, berbeda dari Ramadhani (2011) yang menemukan bahwa campur kode cenderung menggunakan kata penuh, penelitian ini menemukan bahwa kata tugas juga cenderung dimanfaatkan dalam campur kode bahasa Indonesia—bahasa Sunda. Faktor utamanya adalah karena kelas kata tersebut dapat ditemukan dalam ketiga jenis campur kode. Secara persentase, kata tugas juga memiliki persentase tertinggi setelah pronomina.

Campur Kode pada Unsur Kata dalam Percakapan antara Tokoh Webtun

Penyisipan, Alternasi, dan Leksikalisasi Kongruen pada Kelas Kata Pronomina

Ketiga proses campur kode ditemukan pada kelas kata pronomina. Sejumlah 52,23% pronomina ditemukan pada proses penyisipan, 40% ditemukan pada proses alternasi, dan 36,36%

ditemukan pada proses leksikalisasi kongruen. Pada penyisipan, pronomina bahasa Sunda yang tersisip di antara bahasa Indonesia di antaranya adalah *aing*, *urang*, *sia*, *maneh*, *mamang*, *teteu*, dan *aki-aki*. Kata-kata ganti tersebut berkaitan dengan undak-usuk dalam bahasa Sunda. Menurut Adang (2002), undak-usuk merupakan tingkatan bahasa dalam bahasa Sunda yang menunjukkan kesopanan dan tata krama yang berkaitan erat dengan mitra tutur yang diajak berbicara. Setidaknya ada tiga kategori dalam undak-usuk bahasa Sunda, yakni bahasa kasar, sedang, dan halus. Bahasa kasar biasanya digunakan dalam keadaan emosi. Bahasa sedang dapat digunakan saat berkomunikasi dengan teman atau orang yang telah dikenal dekat, sedangkan bahasa halus digunakan saat berbicara dengan orang yang lebih tua atau dihormati.

Pada data penyisipan, pronomina orang pertama *aing* tampak pada contoh tuturan, "*Ini aing sedang merencanakan menu makan selama liburan. Pagi nasi padang, siang nasi mie, malem obat maag*". Tuturan tersebut diucapkan oleh seorang karakter utama kepada teman dekatnya saat ditanyai mengenai rencana libur sekolah. Pronomina *aing* yang tersisip di antara tuturan tersebut merupakan ragam bahasa yang sangat kasar menurut undak-usuk bahasa Sunda dan merupakan bentuk alternatif dari *kuring* atau *saya* (Tamsyah dkk., 2003). Meskipun termasuk dalam ragam kasar, pronomina ini juga dapat digunakan sebagai candaan dalam percakapan antar teman sebaya (Maulana, 2021) seperti tampak melalui contoh tuturan di atas. Pada webtun, *aing* juga secara khusus digunakan untuk mengungkapkan beberapa bentuk perasaan, seperti marah, panik, narsistik, pasrah, dan terheran-heran. Contoh luapan perasaan marah tampak pada tuturan, "*Bisa cepet ngga?! Aing gamau kalau sampe dihukum si bapa botak!*" Terkait fungsi ini, Adang (2002) menyatakan bahwa bahasa kasar memang cenderung digunakan dalam keadaan emosi. Selain itu, kreator juga memanfaatkan *aing* untuk perasaan panik seperti, "*Mampus aing*", atau narsistik seperti, "*Iya aku tahu couple itu artinya 2 orang kan, gini-gini aing pinter*", atau pasrah seperti, "*Nggak ada yang mau lepasin tali aing gitu?*", atau juga keheranan seperti, "*Hanying tarifnya lebih mahal dari uang jajan aing seminggu!*"

Selain pronomina orang pertama, ditemukan pula pronomina orang kedua pada proses penyisipan, yakni *sia* dan *maneh*. Pronomina *sia* atau yang setara dengan *lu* merupakan ragam bahasa kasar. Contoh penggunaannya dituturkan oleh salah satu karakter utama yang memelesetkan nama situs *YouTube*, "*Iih beneran tahu! Aku kan nonton di siatube*". Pronomina kasar tersebut sengaja disisipkan dan dipelesetkan untuk melokalkan nama asing dan menimbulkan efek tidak terduga bagi pembaca. Apalagi keseriusan tokoh tersebut dalam mengungkapkan fakta dibuat berparadoks dengan pelesetan *YouTube* menjadi *siatube*. Pronomina orang kedua lainnya adalah *maneh* yang merupakan ragam bahasa sedang. Contoh penggunaannya tampak saat sang tokoh utama mempertanyakan reaksi temannya, "*Kenapa tampang maneh kaya gitu?!*" saat diceritakan bahwa persahabatan yang melebihi tujuh tahun akan berlangsung selamanya. Tokoh utama secara refleks menyisipkan kata ganti bahasa Sunda untuk mengekspresikan keheranannya terhadap teman dekatnya yang tampak tersiksa dengan fakta tersebut.

Di samping itu, kreator CL Nuna sendiri beberapa kali tampak memberikan padanan kata pronomina *aing* dan *maneh* di akhir episode webtun. Contohnya terlihat pada akhir episode 131 di musim pertama webtun. Di akhir episode tersebut, kreator mengartikan *aing* sebagai *gue*, dan *maneh* sebagai *Anda*. Pendefinisian *aing* telah tepat mengingat pronomina pertama *gue* merupakan ragam kasar pada bahasa Indonesia. Adapun pendefinisian pronomina orang kedua *Anda* yang lebih setara dengan bahasa Sunda *anjeun* sebetulnya dapat digantikan dengan padanan bahasa Indonesia *kamu*, mengingat konteks pemakaiannya juga ditujukan kepada

teman sebaya. Namun, pemilihan kata padanan tersebut bukan tidak mungkin sengaja digunakan oleh kreator untuk memberikan efek komikal, terutama bagi penutur asli bahasa Sunda yang memahami betul padanan kata tersebut. Penggunaan kata *Anda* kepada teman sebaya bukanlah hal yang umum ditemui, dan hal tersebut difungsikan oleh kreator untuk menciptakan lelucon. Contoh kedua penerjemahan pronomina aing dan maneh terlihat lagi pada akhir episode 14 di musim kedua. Perbedaannya dengan contoh pertama terletak pada pemilihan bahasa yang digunakan oleh kreator. Untuk contoh yang kedua, *aing* diterjemahkan sebagai *me*, dan *maneh* sebagai *you*. Selain meniadakan tata krama, penggunaan bahasa Inggris tersebut juga dirasa tiba-tiba mengingat webtoon ini sepenuhnya menggunakan bahasa Indonesia.

Penyisipan pronomina terakhir terlihat melalui kata ganti kekerabatan seperti *mamang*, *tete*, dan *aki-aki*. Baik bentuk *mamang* atau kependekannya *mang* yang berarti *paman* digunakan oleh karakter utama untuk memanggil tokoh-tokoh figuran seperti pelayan toko, pegawai hotel, atau penjual makanan. Salah satu contoh penggunaannya ditujukan kepada tukang becak, "*Itu dia si mamang becak! Kesini kamu ndut!*". Dua tokoh utama yang "bertukar jiwa" akibat ditabrak becak menunggu untuk ditabrak lagi oleh becak yang sama dengan harapan bahwa jiwa mereka akan kembali ke tubuh semula. Dagelan tersebut dibarengi dengan kemunculan sapaan *mamang* yang seketika menyisip dalam tuturan tokoh utama yang telah menunggu dengan cemas. Kata ganti kekerabatan lainnya adalah *tete* atau kakak perempuan yang contohnya ditujukan kepada seorang petugas perpustakaan sekolah, "*Hai tete perpustakaan, kita mau ikut sembunyi nih*". Dua tokoh utama yang hendak bersembunyi dari kejaran teman-temannya memasuki perpustakaan sekolah. Mereka yang sebelumnya tidak pernah memasuki perpustakaan bergurau dengan petugas perpustakaan dan menyatakan bahwa pekerjaannya adalah pekerjaan "bersembunyi". Gurauan mereka diiringi dengan panggilan berbahasa Sunda sebagai tanda kekeluargaan. Terakhir, contoh penggunaan pronomina *aki-aki* dituturkan oleh seorang tokoh guru, "*Tumben si aki-aki pengertian?*". Kata ganti yang sepadan dengan *kakek-kakek* disisipkan untuk meledek tokoh kepala sekolah karena telah bertindak bijak dan tidak bersikap seperti biasanya. Pronomina orang ketiga dalam bahasa Sunda tersebut dirasa kreator lebih efektif dalam mengekspresikan ledakan sekaligus rasa heran dari tokoh guru kepada tokoh kepala sekolah yang notabene adalah atasannya.

Adapun proses campur kode alternasi pada kelas kata pronomina dapat dilihat melalui contoh pengulangan kata ganti kekerabatan *mang*. Contohnya dituturkan oleh seorang tokoh teman sekelas yang memanggil penjaga warung dengan tidak sabar, "*Mang, mang, mamang, maaaang, beli beli maang, beli mang, beliii, maaanggg*" padahal penjaga warungnya berada di dekatnya. Contoh lain dituturkan oleh tokoh utama saat berusaha mencari orang tua dari bayi yang ditemukannya, "*Mang, mang, sini deh bentar*". Alternasi di sini memenuhi fungsi penekanan pesan intrinsik melalui repetisi. Di sisi lain, proses campur kode leksikalisasi kongruen pada kelas pronomina tampak dari gabungan beberapa pronomina dalam satu tuturan. Sang tokoh utama mencontohkan dengan "*Heh Bagas, maneh ninggalin aing di kantin ya? Kejam, aing tersakiti*". Kreator mencampurkan kata ganti orang kedua sedang dengan kata ganti orang pertama kasar untuk mendramatisir perasaan sang tokoh utama yang merasa tersakiti.

Penyisipan, Alternasi, dan Leksikalisasi Kongruen pada Kelas Kata Tugas

Selain kelas kata pronomina, kata tugas merupakan kelas kata lainnya yang ditemukan dalam ketiga proses campur kode. Pada penyisipan, persentasenya mencapai 20,89%. Pada alternasi, persentasenya mencapai 20%. Terakhir, pada leksikalisasi kongruen, persentasenya mencapai

18,18%. Kata tugas bahasa Sunda yang disisipkan ke dalam bahasa Indonesia meliputi partikel seperti *euy*, *atuh*, *mah*, *teh*, dan *ceunah*. Contoh penyisipan *euy* dituturkan oleh salah satu tokoh utama ketika ditanya mengenai keterlambatannya datang ke sekolah, "*Iya euy, tadi menabung dulu di toilet sih*". Partikel *euy* yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari bahasa Sunda tersebut tidak memiliki fungsi sintaksis dalam kalimat, melainkan berperan sebagai penegas (Wahya, 2019). Syahrial (2022) juga menyatakan bahwa *euy* merupakan bentuk jawaban dalam bahasa Sunda yang kasar. Alih-alih menggunakan padanan *nih* dalam bahasa Indonesia, kreator lebih memilih menggunakan partikel penegas berbahasa Sunda untuk menegaskan pesan yang ingin disampaikan. Tujuan yang lainnya adalah memperkuat solidaritas di antara tokoh yang sedang bercakap-cakap, mengingat mereka digambarkan sebagai teman seumuran yang berasal dari latar belakang budaya dan bahasa yang sama. Penyisipan lainnya dapat dilihat melalui contoh-contoh tuturan, "*Aarin jangan nganggang atuh duduknya*", "*Udah mah digosipin sesekolah, sekarang bunda pun ikut curigai kita pacaran*", "*Ooh aku teh bawa taperwer, nanti kan di hotel banyak makanan, mau aku bawa pulang*", dan "*Menurut artikel, kalau sahabatan lebih dari 7 taun nanti bakal berlangsung selamanya, ceunah*".

Alternasi terlihat pada penggunaan partikel yang contohnya dituturkan dalam satu tuturan oleh seorang tokoh utama kepada dirinya sendiri ketika merefleksikan hubungan pertemanannya dengan sahabat dekatnya, "*Jadi kita teh udah fix banget pisan nggak temenan lagi*". Partikel *teh* berfungsi untuk menekankan hal yang sudah diketahui dan menjadi ciri khas dalam bahasa Sunda (Sumantri dkk, 1985). Syahrial (2022) menambahkan bahwa *teh* juga dapat menjadi pemarah subjek. Berdasarkan konteks pada narasi, tokoh utama menekankan fakta bahwa ia tampaknya telah memutuskan hubungan pertemanannya. Tokoh utamanya juga menegaskan bahwa subjek 'kita', yakni dirinya dan sahabatnyalah yang benar-benar mengakhiri pertemanan itu, bukan tokoh lain. Hal tersebut semakin dipertegas dengan alternasi partikel berikutnya, yakni *pisan*. Campur kode pada partikel *pisan* termasuk alternasi karena merepresentasikan bentuk penggunaan; kata dari satu bahasa langsung diterjemahkan lagi ke dalam bahasa lain. Oleh karena itu, penggunaan *pisan* pada contoh tuturan di atas sebetulnya repetitif, mengingat padanannya sebetulnya sudah diwakilkan pada kata yang mendahuluinya, yakni *banget*. Jadi, apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, tuturan tokoh utama tersebut menjadi, "*Jadi kita itu udah pasti banget banget nggak temenan lagi*". Repetisi untuk menekankan makna tersebut disebut oleh Ritchie dan Bathia (2013) sebagai salah satu faktor penentu terjadinya campur kode. Selain menegaskan perasaan sang tokoh utama, repetisi tersebut juga jenaka karena kehadirannya yang spontan di tengah renungan tokoh tersebut.

Terakhir, leksikalisasi kongruen pada kelas kata tugas muncul pada kombinasi *atuh* dengan *teh*, seperti pada "*Bapak sadar kegantengan bapak sudah kelewatan, terus kenapa atuh kalian teh diem-dieman kaya gitu?*". Tuturan tersebut diujarkan oleh seorang guru Bimbingan Konseling yang menanyakan keadaan dua muridnya yang sedang bertengkar. Selain menyelipkan gaya narsistiknya, sang guru juga memanfaatkan kata tugas berbahasa Sunda untuk meraih kepercayaan penuh dari murid yang ditanyainya tersebut. Kemunculan kata tugas tersebut terasa sepele, namun karena dituturkan oleh penutur yang berasal dari latar belakang yang sama, kekerabatan akan lebih dirasakan oleh interlokutornya. Pertanyaan yang setara dengan "*terus kenapa dong kalian itu diem-dieman kayak begitu?*" akhirnya membuka ruang bagi sang murid untuk mulai bercerita kepada gurunya. Contoh lain leksikalisasi kongruen muncul pada kombinasi *atuh* dan *mah*, seperti terlihat pada "*Ih nggak tau atuh! Kata wikipedia mah gitu caranya!*"

Penyisipan dan Alternasi pada Kelas Kata Nomina

Nomina bahasa Sunda seperti *punten* yang menyisip ke dalam tuturan bahasa Indonesia muncul salah satunya saat tokoh utama memasuki restoran cepat saji *MangDonald's* (plesetan dari *McDonald's*) dan berteriak, "*Punten mau beli!*". Alih-alih menggunakan kata permisi, kreator lebih memilih menyisipkan padanan kata dalam bahasa Sunda. Apalagi, konsep mengucapkan permisi saat memasuki restoran cepat saji bukanlah kebiasaan umum, sehingga tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama tersebut mampu menimbulkan efek kejutan bagi pembaca. Tindakan tersebut juga dibarengi oleh pengucapan dalam bahasa Sunda *punten*, sehingga tindakan "melokal" saat memasuki restoran cepat saji terasa lebih lucu. Nomina yang kedua yakni *jurig* atau yang berarti juga *hantu*. Penyisipan nomina *jurig* tersebut diucapkan oleh salah seorang tokoh kepada temannya yang merupakan seorang blasteran melalui tuturan, "*Kerja bagus jurig Belanda*". Saat memuji kerja bagus dari teman blasterannya yang memang sudah akrab dengannya, tokoh tersebut meledeknya dengan memanggilnya sebagai *jurig*. Pertautan seorang blasteran sebagai sosok hantu Belanda merupakan hal spontan yang tidak diduga oleh pembaca, sehingga hal tersebut dimanfaatkan untuk membentuk humor.

Nomina berikutnya, yakni *pamali* dan *omat* sama-sama berfungsi sebagai bentuk peringatan. Penyisipan *pamali* terlihat melalui tuturan sesosok hantu gunung, "*Pamali bicara hal tabu di gunung, atau kalian ingin diganggu?*". Kata *pamali* yang setara dengan *jangan* diucapkan oleh sang hantu itu sendiri. Dengan kata lain, bentuk peringatan itu justru hadir dari sosok yang seharusnya paling dihindari. Daripada menggunakan bahasa Indonesia *jangan*, diselipkan bahasa Sunda untuk memperkuat kesan lokal dari sosok tersebut. Oleh kreator, sang hantu gunung ditempatkan di ruang sosial yang sama dengan tokoh-tokoh utama yang notabene adalah manusia melalui diselipkannya kata *pamali*. Nomina *pamali* juga merepresentasikan campur kode alternasi pada tuturan, "*Minggir!! Dilarang mesra-mesraan di gunung!! Pamali!!*". Kata *pamali* yang sepadan dengan *dilarang* digandakan dan ditegaskan lagi oleh salah satu teman tokoh utama saat melihat kedua tokoh utama berdekatan dan saling memberikan selimut. Sang penutur yang khawatir akan takhayul berusaha mengingatkan teman-temannya agar menghindari hal yang dilarang tersebut. Larangan tersebut dirasa tidak cukup apabila hanya dituturkan dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, larangan diulangi lagi menggunakan bahasa yang secara budaya lebih dekat dengan mereka. Campur kode pada kelas kata nomina lainnya yakni penyisipan *omat* yang dituturkan oleh tokoh utama kepada temannya saat tengah karyawisata, "*Sudah kebagian semua ya papernya perkelompok, awas omat jangan sampai bikin masalah!*". Karena campur kode dapat memperjelas pesan dengan digunakannya bahasa yang lebih singkat, disisipkanlah *omat* untuk mempersingkat dan menegaskan pesan *jangan lupa* di antara tokoh yang berasal dari kelompok sosial yang sama.

Penyisipan pada Kelas Kata Verba

Pada kelas kata verba, hanya ditemukan proses campur kode penyisipan yang contohnya mencakup verba turunan reduplikasi *cicintaan* dan *momotoran*, serta verba turunan hasil afiksasi *tikusruk*, *tikejebur*, dan *nyengsol*. Penyisipan verba turunan reduplikasi *cicintaan* dan *momotoran* dibangun dengan rumus bentuk dasar + (R + -an) dalam bahasa Sunda (Prawirasumantri dkk., 1979). Bentuk pengulangan dan pengimbuhan tersebut bermakna aktif 'melakukan suatu pekerjaan secara terus menerus' atau 'melakukan suatu pekerjaan untuk waktu yang lama'. Verba turunan reduplikasi *cicintaan* dituturkan oleh seorang tokoh yang iri

melihat teman kelasnya berpacaran, "*Senengnya si Yuri cicintaan*". Daripada menggunakan *bobogohan* untuk mendeskripsikan *berpacaran*, kreator memperluas alokasi bahasanya dengan menggunakan *cicintaan* agar pembaca yang tidak memahami bahasa Sunda tetap dapat menerka makna sebenarnya dan memahami humor yang dimaksud. Oleh karena itu, adjektiva bahasa Indonesia *cinta* dimasukkan ke dalam rumus verba turunan reduplikasi bahasa Sunda agar dapat menghasilkan makna *bercintaan* atau *berpacaran* secara terus menerus. Contoh penyisipan verba turunan reduplikasi lainnya ditunjukkan melalui kata *momotoran*. Salah satu tokoh utama mengajak temannya ke Puncak dengan mengendarai motor, "*Ayo kita momotoran ke Puncak, ada angkringan baru loh*". Sama seperti *cicintaan*, *momotoran* juga mengaplikasikan rumus dan makna yang sama, yakni mengendarai motor untuk waktu yang lama.

Penyisipan verba berikutnya yakni verba turunan hasil afiksasi. Contoh pertama tampak melalui penyisipan *tikusruk* yang dituturkan oleh salah seorang tokoh utama kepada temannya yang akan jatuh dari genteng, "*Kamu malah tikusruk!*". Verba *tikusruk* yang setara dengan *tersungkur* dibentuk dari prefiks *ti-* yang dibubuhkan pada kata dasar *kusruk* dan mengubah makna kata dasar menjadi 'pasif'. Karena beberapa topik dirasa lebih natural dan lebih mudah dibahas apabila digunakan suatu bahasa tertentu, digunakanlah *tikusruk* untuk menegaskan kekesalan tokoh utama terhadap temannya yang tiba-tiba tersungkur. Kekesalan tersebut menjadi jenaka karena diungkapkan dalam bahasa yang identik dengan identitas sosial tokoh tersebut. Perasaan sang tokoh utama yang muncul secara spontan diungkapkan menggunakan bahasa yang dirasa lebih dekat dengan tokoh tersebut. Contoh berikutnya, yakni *tikejebur* menerapkan rumus yang sama dengan *tikusruk*, yakni dengan membangun verba turunan melalui proses afiksasi. Verba *tikejebur* dibangun atas prefiks *ti-* dengan verba dasar *gejebur* yang disebut Ardiwinata (1984) sebagai contoh interjeksi tirusuara penyelang dalam kalimat yang menirukan suara benda-benda sekitar seperti bunyi batu yang jatuh ke air yang dalam. Penambahan prefiks ke dalam nomina tersebut menghasilkan verba *tikejebur* yang berarti 'tercebur'. Verba tersebut dituturkan oleh salah seorang tokoh utama kepada temannya saat akan menaiki perahu gondola. Onomatope *gejebur* identik dengan bahasa Sunda, dan untuk mengatasi kurangnya esensi onomatope tersebut dalam bahasa Indonesia, kreator mengaplikasikan campur kode.

Contoh terakhir dari penyisipan verba turunan hasil afiksasi terlihat pada kata *nyengsol* yang dituturkan oleh seorang murid kepada gurunya, "*Pak, kumisnya nyengsol*". Pengimbuhan awalan *N-* dengan alomorf *ny-* dipadukan dengan kata dasar yang dimulai dengan fonem *s*, seperti terlihat pada kata dasar *sengsol*. Meskipun *nyengsol* memiliki padanan kata dalam bahasa Indonesia, yakni *miring*, kreator memilih mempertahankan kesundaan tokoh tersebut dengan tidak menggunakan bentuk, "*Pak, kumisnya miring*". Apabila mempertahankan bentuk bahasa Indonesianya, tujuan pembentukan humor tidak akan tercapai. Apalagi tuturan dari murid tersebut sebetulnya diujarkan di tengah situasi serius, yakni saat sang guru sedang menegur seseorang di kelas dan tiba-tiba kumis palsunya mulai lepas. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan humornya, diaplikasikan campur kode. Hal ini sesuai dengan gagasan Holmes (2013) bahwa tujuan penutur turut menentukan pemilihan campur kode.

Leksikalisasi Kongruen pada Kombinasi Kelas Kata

Leksikalisasi kongruen pada unsur kata mencakup kombinasi kelas kata pronomina dengan kata tugas serta kelas kata pronomina dan nomina. Kombinasi yang pertama dapat dilihat contohnya pada tuturan oleh tokoh utama, "*Maneh udah? Mau nyalin atuh*" atau yang sepadan dengan,

"Kamu sudah? Mau nyalin dong". Tuturan tersebut mengombinasikan pronomina *maneh* dengan kata tugas *atuh* dalam satu tuturan. Salah seorang tokoh utama menanyakan kepada temannya apakah ia sudah selesai mengerjakan tugasnya dan berniat untuk menyalin tugas tersebut. Pronomina orang kedua *kamu* digantikan dengan *maneh* yang berdasarkan undak-usuk bahasa Sunda dapat digunakan kepada teman sebaya. *Maneh* menjadi penanda solidaritas tokoh utama dengan temannya yang diajak berbicara. Di samping itu, penyisipan pronomina tersebut juga diikuti oleh *atuh* yang mempertegas intensi tokoh utama untuk menyalin tugas temannya.

Contoh berikutnya yakni kombinasi pronomina *neng* dan *aa* dengan kata tugas *atuh*, "*Hari inipun neng cantik dan aa suka ih, mau atuh*". Tokoh tersebut menggunakan *aa* atau kependekan dari *akang* 'kakak laki-laki' sebagai pronomina pertama untuk menyebut dirinya sendiri. Adapun *neng* atau kependekan dari *neneng* 'adik perempuan' digunakan oleh tokoh laki-laki tersebut untuk memanggil kekasihnya. *Aa* dan *neng* tersebut menjadi penanda panggilan khusus di antara tokoh yang merupakan sepasang kekasih. Sama seperti kombinasi *maneh* dengan *atuh*, *atuh* yang dituturkan oleh sang *aa* menegaskan intensinya untuk berduaan dengan kekasihnya yang dipanggil *neng* tersebut.

Di samping itu, kreator juga memberikan padanan terhadap panggilan *neng* dan *aa*. Panggilan *neng* diartikan sebagai panggilan untuk *cwk*, dan panggilan *aa* diartikan sebagai panggilan untuk *cwk*. Kreator memanfaatkan bahasa gaul *cwk* dan *cwk* yang viral di media sosial pada tahun 2020. Bahasa gaul tersebut memang sengaja menghilangkan huruf vokalnya untuk menyamarkan gender, meski huruf vokal pada 'cewek' dan 'cowok' memegang peranan penting bagi makna katanya. Faktor tersebutlah yang membuat bahasa gaul *cwk* dan *cwk* cepat menyebar hingga akhirnya banyak digunakan di media sosial. Jadi, ketika seseorang bertanya, "*cewek atau cowok?*" di sosial media, jawaban yang diberikan hanyalah "*cwk*" dan tetap meninggalkan tanda tanya. Fenomena bahasa gaul tersebut dimanfaatkan oleh kreator untuk memadankan kata yang berasal dari bahasa daerah dan menciptakan kejenakaan.

Leksikalisasi kongruen berikutnya terlihat melalui kombinasi interjeksi *eleuh eleuh* dan kata ganti kekerabatan *neng* dan *aa*. Menurut Ardiwinata (1984), interjeksi dalam bahasa Sunda merupakan bunyi atau kata yang menyisip di sela-sela kalimat yang terdiri dari dua macam, yakni suara rasa dan tirusuara. Suara rasa menggambarkan keadaan emosi seseorang saat tengah bersedih, gembira, marah, atau heran seperti *euleuh euleuh*. Contoh interjeksi tersebut terlihat saat sang tokoh utama hendak menjual perhiasannya. Namun karena mengenakan pakaian layaknya seorang maling, sang penjual perhiasan tampak ketakutan. Tokoh utama akhirnya menuturkan, "*Eleuh eleuh, tenang neng! Aa' cuma mau jual cincin*" untuk menenangkan penjual perhiasan tersebut. Keheranan tokoh utama akan sikap penjual cincin diungkapkan dalam bahasa Sunda atas pertimbangan pesan intrinsik (Ritchie & Bathia, 2013) yang dirasa lebih baik disampaikan dalam bahasa Sunda. Apalagi *euleuh-euleuh* yang sepadan dengan kata seru *aduh* secara linear dapat mengawali kalimat. Di samping itu, untuk lebih menenangkan mitra tuturnya yang tampak ketakutan, digunakan bahasa yang lebih menunjukkan solidaritas dan kesamaan latar belakang, yang dalam konteks ini adalah bahasa Sunda.

Campur Kode pada Unsur Frasa dalam Percakapan antara Tokoh Webtun

Penyisipan pada Frasa Berinti Kata Tugas

Proses campur kode pada unsur frasa dapat dilihat pada penyisipan frasa berinti kata tugas (Mulyono dkk., 1983). Pada frasa berinti kata tugas bahasa Sunda dalam data penelitian ini,

contoh bentuk *atuh* sebagai kata tugas yang berfungsi untuk mengeraskan kalimat digunakan dalam tiga bentuk berbeda. Pertama, *atuh* digunakan di awal frasa dan didampingi oleh kata tugas *da* yang berfungsi menegaskan penyangkalan secara baik-baik. Contohnya tampak melalui tuturan seorang tokoh utama saat bercerita mengenai ayahnya yang pergi, "*Atuh da aku masih sakit hati ditinggal si papah gitu aja*" kepada sahabatnya. Alih-alih menggunakan *sebab* atau *lantaran* yang sama-sama dapat mengisi posisi awal kalimat, kreator lebih memilih menggunakan bahasa Sunda agar percakapan di antara kedua sahabat tersebut lebih mengalir. Kedua, *atuh* digunakan di akhir frasa dan didahului oleh dua jenis kata tugas, yakni *sok* dan *atuh*. Contoh *sok atuh* terlihat saat tokoh istri mempersilakan suaminya untuk makan, "*Ada capcay dan tumis udang juga, sok atuh dimakan pah*". Frasa *sok atuh* dapat dipadankan dengan silakan dalam posisi yang sejajar dengan bahasa Indonesia, namun demi spontanitas bagi pembaca, digunakanlah frasa bahasa Sundanya. Contoh terakhir adalah *hayu atuh* yang dituturkan oleh salah satu teman kelas tokoh utama yang ingin sekelompok dengannya. Berbeda dari *sok atuh* yang berfungsi memperbolehkan, *hayu atuh* lebih sepadan dengan ajakan, namun keduanya memiliki peran sama dalam penciptaan spontanitas bagi pembaca pada webtun ini.

Alternasi pada Frasa Nomina

Alternasi muncul pada frasa nomina berupa nama makanan khas berbahasa Sunda, yakni *bala-bala gehu*. Frasa tersebut dituturkan oleh seorang tokoh utama yang ragu ketika akan memesan makanan di restoran mahal, "*Vegetable cake with tofu (bala-bala gehu) aja 80 ribu lho*" kepada temannya. Frasa tersebut pertama-tama terdiri atas *bala-bala*, atau nama lain *bakwan* dalam bahasa Sunda. Kata *bala* itu sendiri berarti *tidak rapih* dalam bahasa Sunda (Tamsyah dkk, 2003) sekaligus melambangkan sayuran pada bakwan yang tidak rapih dan dibentuk secara asal (Susanti, 2023). Adapun *gehu* juga merupakan singkatan bahasa Sunda dari *toge jeung tahu* atau *toge dan tahu*. Frasa *bala-bala gehu* sengaja disandingkan dengan padanan bahasa asingnya, yakni *vegetable cake with tofu* oleh kreator karena humor akan lebih cepat dicerna oleh pembaca apabila disampaikan demikian. Meski terasa lebih repetitif, digunakan proses campur kode alternasi berwujud penggandaan suatu kata ke dalam padanan dalam bahasa lain agar humor menjadi lebih efektif.

Campur Kode pada Unsur Klausa dalam Percakapan antara Tokoh Webtun

Penyisipan pada Klausa Adjektival

Proses campur kode yang ditemukan pada unsur klausa adalah penyisipan. Contoh pertama terlihat melalui klausa adjektival yang dituturkan oleh sang tokoh utama yang sedang berdebat dengan sahabatnya mengenai bubur diaduk atau tidak diaduk, "*Enak diaduk tau menurut para sejarawan bubur! Bodo sia anying!*". Penyisipan klausa berbahasa Sunda tersebut digunakan untuk menegaskan emosi sang tokoh utama karena perbedaan pendapatnya dengan sahabatnya. Apalagi rasa geregetan tersebut didukung dengan swaterjemah kreator atas frasa tersebut sebagai "*bodoh kamu sayang*". Padahal, *anying* merupakan bentuk pelemahan makian *anjing*. Kreator sengaja menerjemahkan makian tersebut sebagai *sayang* agar tujuan *conceptual surprise* lebih mudah tercapai.

Penyisipan pada Klausa Nominal

Penyisipan klausa berbahasa Sunda lainnya tampak pada klausa nominal yang dituturkan oleh tokoh guru yang sedang kesurupan saat karyawisata ke sebuah museum, "*Aing raja maung*". Penyisipan klausa yang sepadan dengan "*Gue raja harimau*" ini didasarkan pada meme yang kental dengan nilai historis masyarakat Sunda. Fenomena orang kesurupan sering kali dikaitkan dengan perwujudan makhluk halus berupa harimau yang berteriak menyatakan bahwa dirinya adalah harimau. Hal tersebut diparodikan oleh webtun komedi "Tahilalats" pada tahun 2017 yang memberikan ilustrasi orang yang kesurupan dengan berteriak "*Aing maung*". Parodi tersebut dilanjutkan lagi di webtun "Just Friends" ini dengan penambahan esensi raja ke dalamnya. Berdasarkan nilai historisnya, Gustaman dan Khoeruman (2019) menyatakan bahwa *maung* itu sendiri tadinya berhabitat di wilayah Tatar Sunda di masa lalu. Prabu Siliwangi sebagai raja Sunda yang terbesar juga pernah memberi titah untuk mengamalkan sikap *maung* yang pemberani. Oleh karena itu, hingga kini *maung* menjadi simbol semangat orang Sunda. Nilai historis tersebut diselipkan tidak hanya sekadar melalui campur kode bahasa Sunda, namun juga melalui penggunaan humor.

Penyisipan pada Klausa Preposisional

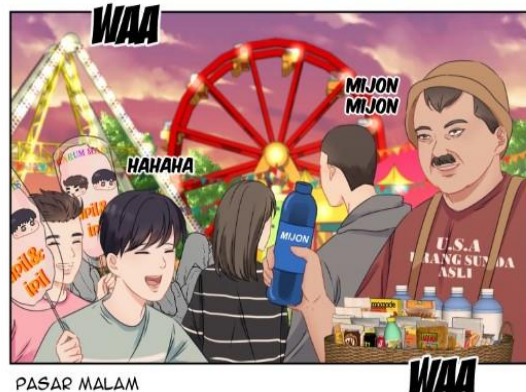
Contoh terakhir pada analisis bagian pertama ini adalah klausa preposisional yang disisipkan ke dalam percakapan tokoh satpam sekolah yang sedang ketakutan, "*Hah?! Suara sayup-sayup apa barusan anjir! Kadieu siah!*". Berbeda dengan contoh-contoh sebelumnya, kali ini kreator tampak memberikan swaterjemahan yang memang sesuai dari *ka dieu siah*, yaitu *ke sini kamu* meski pronomina kasar *sia* tetap dilemahkan menjadi *kamu*. Pilihan kreator untuk memberikan padanan yang sesuai tidak lantas membuat humornya berkurang. Penyisipan klausa tersebut tetaplah komikal mengingat konteks yang melatarbelakangi penggunaannya. Ekspektasi bahwa tokoh satpam sekolah adalah sosok yang pemberani dihancurkan oleh kreator melalui penyisipan klausa berbahasa Sunda yang terasa tiba-tiba. Apabila mengacu kepada gagasan Ritchie & Bathia (2013), bahasa Sunda dari tokoh satpam yang dialokasikan sebagai bahasa dalam ranah privat tiba-tiba muncul karena ketakutannya, sehingga berbaur dengan bahasa Indonesia yang dialokasikannya sebagai bahasa untuk ranah umum. Dengan kata lain, emosi tokoh sangat memengaruhi kemunculan campur kode.

Analisis Campur Kode Berdasarkan Unit Analisis Visual

Analisis kedua berfokus pada campur kode pada unit analisis visual, yakni pada lanskap webtun secara keseluruhan. Campur kode tersebut dapat ditemukan pada pelesetan nama restoran cepat saji, singkatan nama negara, judul berita, desain kaus yang jenaka, serta suara narator yang bercerita kepada penonton. Moda verbal dan moda visual dari contoh-contoh tersebut diidentifikasi pemaknaannya untuk membuktikan apakah kedua moda tersebut saling bergantung dalam membentuk humor.



Gambar 1. Webtoon Just Friends, Prolog Musim 1
(https://www.webtoons.com/id/comedy/just-friends/list?title_no=1715)



Gambar 2. Webtoon Just Friends, Episode 15 Musim 1
(https://www.webtoons.com/id/comedy/just-friends/list?title_no=1715)

Contoh yang pertama seperti tampak pada Gambar 1 adalah representasi simbolik berupa pelesetan restoran cepat saji *McDonald's* menjadi *MangDonald's*. *Mc* merupakan singkatan nama belakang *Mac* yang identik dari Skotlandia dan memiliki arti *anak* (Judkis, 2017). Untuk menyesuaikan dengan konteks lokal, singkatan nama belakang bahasa asing tersebut diganti dengan *Mang* yang juga merupakan singkatan panggilan *Mamang* yang berarti *paman* dalam bahasa Sunda. Berdasarkan moda visual representasionalnya, digunakan warna merah pada visualisasi bangunan yang merepresentasikan *McDonald's*. Adapun logo identik huruf 'M' dari *McDonald's* dibalik sehingga berubah menjadi logo 'W'. Namun, warna dan bentuk yang digunakan tetap identik dengan milik *McDonald's*. Moda verbal *MangDonald's* dan moda visual berupa bangunan dan logo khas *McDonald's* bergantung satu sama lain dalam menciptakan pelesetan yang jenaka. Apabila hanya digunakan nama *MangDonald's* tanpa visualisasi bangunan *McDonald's*, esensi humor akan berkurang. Sebaliknya, apabila hanya digunakan warna merah pada bangunan dan logo 'M' terbalik, lelucon yang sedang disampaikan kreator akan lebih sulit dipahami.

Pembentukan humor melalui pelesetan masih terlihat pada contoh singkatan nama negara U.S.A, *United States of America* yang diganti menjadi *Urang Sunda Asli* seperti terlihat melalui Gambar 2 di atas. Representasi simboliknya tampak pada kaus oblong yang dikenakan oleh tokoh pedagang asongan bertuliskan, *U.S.A Urang Sunda Asli*. Campur kode dengan bahasa Sunda tersebut menghancurkan ekspektasi pembaca yang lebih mengenal singkatan U.S.A sebagai singkatan berbahasa asing *United States of America*. Hal tersebut justru menunjukkan bahwa strategi *conceptual surprise* berhasil diterapkan. Moda visual representasionalnya memperlihatkan seorang pedagang asongan yang mengenakan kaus oblong dan membawa dagangannya. Citra seperti demikian erat dengan masyarakat lokal mengingat pedagang asongan mudah ditemui di tengah masyarakat. Nilai budaya itu semakin terasa melalui penggambaran seorang pedagang yang tidak hanya melokal, namun juga merupakan asli orang Sunda. Contoh data ini menunjukkan bahwa moda verbal membutuhkan kehadiran moda visual. Tanpa representasi kaus oblong, lelucon *U.S.A Urang Sunda Asli* tidak akan diterima oleh pembaca. Begitu pun sebaliknya, tanpa kehadiran moda verbal, tokoh pedagang tersebut hanya menjadi seorang pedagang belaka.



Gambar 3. Webtun Just Friends, Prolog Musim 1
https://www.webtoons.com/id/comedy/just-friends/list?title_no=1715



Gambar 4. Webtun Just Friends, Episode 106 Musim 1
https://www.webtoons.com/id/comedy/just-friends/list?title_no=1715

Gambar 3 menunjukkan seorang tokoh utama yang sedang serius membaca sebuah berita dengan judul yang jenaka. Proses relasional pada moda verbalnya ditandai dengan penyisipan verba turunan hasil afiksasi bahasa Sunda seperti terlihat pada judul *Artikel Ngawadul* atau yang sepadan dengan *Artikel Bohong*. Hal tersebut jelas bertentangan dengan ekspektasi terhadap konsep sebuah berita yang sebenarnya. Semakin kredibel sebuah berita, tentu akan semakin benar informasi yang disampaikan. Namun, perbedaan di antara apa yang diekspektasikan dan apa yang didapatkan oleh pembaca itulah yang membuatnya jenaka. Di samping itu, moda visualnya mengelaborasi kejenuhan narasi dalam webtoon. Sang tokoh utama digambarkan sedang membaca artikel bohong tersebut dengan serius dan tampak memercayai isi artikelnya. Proses representasi naratif dari visual tokoh utama ini sangat mendukung proses relasional pada moda verbal *Artikel Ngawadul*. Dengan demikian, data ini menunjukkan bahwa moda verbal dan moda visual, khususnya yang menunjukkan fenomena campur kode untuk tujuan penciptaan humor tidak dapat dipisahkan.

Selanjutnya, Gambar 4 menunjukkan desain kaus dari seorang tokoh yang sangat sesuai dengan konteks cerita yang saat itu tengah terjadi. Salah seorang tokoh utama memecahkan koleksi antik di sebuah museum. Temannya yang saat itu berada di dekatnya digambarkan mengenakan kaus berwarna merah bertuliskan *rariweuh!* atau yang sepadan dengan 'pikiran kacau'. Proses mental pada moda verbal menguatkan proses mental pada moda visualnya yang menggambarkan tokoh berkaus *rariweuh* dengan ekspresi tidak tenangnya. Di samping itu, warna kaus yang dikenakan sang tokoh yang pikirannya sedang kacau juga memperkuat humor yang ingin disampaikan. Warna merah pada latar yang menaungi seseorang mampu membuat orang tersebut tampak lebih marah (Peromaa & Olkkonen, 2019), sehingga keterkaitan antara moda verbal dan moda visual pada narasi di atas berhasil menciptakan koherensi humornya.



Gambar 5. Webtoon Just Friends, Episode 130 Musim 1
(https://www.webtoons.com/id/comedy/just-friends/list?title_no=1715)

Data terakhir, seperti tampak pada Gambar 5 menunjukkan suara dari narator yang tengah menggambarkan ekspresi salah satu tokoh utama. Makna interpersonal deklaratif pada moda verbal, "*Memandang dengan kasep*" dipadukan dengan penggambaran *close shot* dari tokoh yang juga sedang menatap ke pembaca. Penyisipan adjektiva berbahasa Sunda *kasep* atau yang sepadan dengan *ganteng* tersebut menjadi semakin komikal berkat visualisasi pada moda interaksionalnya yang mendukung. Pada narasi di atas, kreator mengelaborasi moda verbal seorang tokoh yang memandangi pembacanya dengan perawakan tampan melalui moda visual yang sesuai. Pembaca menjadi partisipan sasaran dari aktivitas memandangi sang tokoh melalui tatapan mata yang memperkuat konsep *kasep*. Absennya salah satu moda akan menghilangkan esensi humor. Oleh karena itu, moda verbal dan moda visual saling terkait dalam pembentukan humor yang melibatkan pula fenomena campur kode.

Berdasarkan temuan pada unit percakapan tokoh dan unit visual webtoon, kemunculan bahasa daerah ke dalam webtoon berbahasa nasional mengingatkan kembali generasi muda bahwa bahasa daerah sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Bahasa Sunda yang sengaja dimanfaatkan untuk menciptakan humor dalam webtoon berbahasa Indonesia dibuat relevan khususnya di era digital ini. Meski dominasi kemunculan tersebut hanya berupa campur kode yang utamanya berupa sisipan pronomina dan kata tugas, bahasa Sunda dipopulerkan tidak hanya kepada generasi muda penutur bahasa Sunda, namun juga kepada generasi muda penutur bahasa daerah lainnya. Di samping itu, walaupun belum sampai pada tingkat memberdayakan, campur kode bahasa Sunda ke dalam bahasa Indonesia dalam webtoon "Just Friends" ini dapat bertindak sebagai perintis bagi kreator-kreator lainnya agar bangga memperkenalkan dan 'menyisipkan' bahasa daerah lain melalui media hiburan. Dengan demikian, bahasa daerah dapat terus terdigitalisasi secara masif dan menjadi pengingat yang kontinu bagi generasi muda.

KESIMPULAN

Webtoon dapat dimanfaatkan sebagai sarana bagi bahasa daerah untuk eksis dalam ranah digital. Agar bahasa daerah tetap relevan, khususnya bagi para generasi mudanya, diperlukan strategi-strategi tertentu. Pertama, bahasa daerah dapat dibuat eksis dalam format komik digital seperti webtoon, salah satunya melalui campur kode. Selain dapat dengan mudah dipahami penutur bahasa daerahnya, nonpenutur bahasa daerah tersebut turut diperkenalkan kepada bahasa daerah lain, sehingga kekayaan identitas budaya dapat lebih terefleksikan. Kedua, campur kode tentu penting digunakan dalam percakapan antar tokoh, namun mengingat bahwa webtoon tidak hanya dibentuk oleh moda verbal, keberadaannya dalam moda visual juga menjadi penting. Dengan

kata lain, campur kode juga dapat diselipkan ke dalam lanskap komik. Ketiga, humor juga dapat dimanfaatkan untuk menarik minat generasi muda dalam membangun sikap positif terhadap bahasa daerahnya. Hal tersebut telah diterapkan oleh kreator CL Nuna dalam webtunnya yang berjudul "Just Friends". Campur kode, multimodalitas, dan humor dibuat relevan dengan bahasa daerah melalui media teknologi seperti webtun. Berkat teknik penyisipan, leksikalisasi kongruen, dan alternasi dalam unsur kata, frasa, dan klausa pada percakapan tokoh dan lanskap komiknya yang disertai humor berlandaskan *conceptual surprise*, webtun "Just Friends" membuat bahasa Sunda eksis di ranah digital dan diperkenalkan kepada setidaknya jutaan pembaca webtun di Indonesia.

CATATAN

Makalah ini sebelumnya telah dipresentasikan di Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia (KIMLI) pada 23-25 Agustus 2023. Penulis berterima kasih kepada mitra bebestari yang telah memberikan saran-saran untuk perbaikan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang, S. (1990). *Tatakrama: Undak-usuk Basa Sunda*. Bandung: CV Pustaka Adhigama.
- Ardiwinata, D. K. (1984). *Tata Bahasa Sunda*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Buijzen, M. & Valkenburg, P. M. (2004). Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media. *Media Psychology*, 6(2), 147-167. https://psycnet.apa.org/doi/10.1207/s1532785xmep0602_2
- Az'zahrah, Z. N. F., Sitaresmi, N., & Sulistyarningsih, L. S. (2018). Comparison of Indonesian and Korean Swear Words Reference: A Case Study of Humorous Discourses of Webtoon and Meme. Abdullah, A. G., Danuwijaya, A. A., Haristiani, N., Dallyono, R., Wirza, Y., Yuliana, D. (eds). *Proceedings of the Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.2991/icollite-18.2019.67>
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. (2022). *Bahasa dan Peta Bahasa di Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://petabahasa.kemdikbud.go.id/>
- Berger, A. A. (2013). Why We Laugh and What Makes Us Laugh: The Enigma of Humor. *Europe's Journal of Psychology*, 9(2), 210-213. <https://doi.org/10.5964/ejop.v9i2.599>
- Berger, A. A. (1993). *An Anatomy of Humor*. London: Routledge.
- Bhatia, T. K., & Ritchie, W. C. (2013). *The Handbook of Bilingualism and Multilingualism, Second Edition*. Chichester: Blackwell Publishing Ltd.
- Creswell, J. W. (1994). *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. London: SAGE Publications.
- Diyanti, V. (2020). Penggunaan Bahasa Gaul dalam Webtoon "Just Friend" Karya CL Nov. Nugroho, M. & Budiman, R. A. (eds). *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)*, 323-333. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/download/44986/28746>

- Dyastuti, U. H., Asropah, & Mukhlis. (2023). Alih Kode dan Campur Kode dalam Dialog Tokoh pada Cerita Webtoon “Day by Bae” Karya HAAI Episode 1-23. *TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 180-185. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/view/164>
- El-Din, Y. S. (2022). Code Mixing in Egyptian Real Estate Billboards: A Multimodal Analysis. *International Journal of Languages, Literature and Linguistics*, 8(4), 223-233. DOI: 10.18178/IJLL.2022.8.4.353.
- Ethnologue: Languages of the World. (2023). *Sunda*. <https://www.ethnologue.com/language/sun/>
- Farahsani, Y., Rini, I. P., & Jaya, P. H. (2019). Code-Mixing in Dialogues as Seen in Alice Comic by Angellina. *HUMANIKA*, 26(2), 56-64. <https://doi.org/10.14710/humanika.v26i2.24119>
- Farahsani, Y., Rini, I. P., & Jaya, P. H. (2018). Javanese Maintenance through The Webtoon Comic Jamu Gendong Mbok De. *HUMANIKA*, 25(2), 102-110. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika/article/download/20624/14446>
- Halliday, M.A.K. (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- Holmes, J. (2013). *An Introduction to Sociolinguistics, Fourth Edition*. London: Routledge.
- Hurley, M. M., Dennett, D. C., & Adams Jr., R. B. (2011). *Inside Jokes: Using Humor to Reverse-Engineer the Mind*. Massachusetts: MIT Press.
- Judkis, M. (2017, 13 April). *An Irish Restaurant Chain is Upset that McDonald's Owns so Many 'Mc' Trademarks*. <https://www.washingtonpost.com/news/food/wp/2017/04/13/mcinternet-an-irish-restaurant-chain-is-fighting-mcdonalds-many-trademarks/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022, 22 Februari). *Mendikbudristek Luncurkan Merdeka Belajar 17: Revitalisasi Bahasa Daerah*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/mendikbudristek-luncurkan-merdeka-belajar-17-revitalisasi-bahasa-daerah>
- Kress, G., & Leeuwen, T.V. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kridalaksana, H. (2009). *Kamus Linguistik, Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniawan, Y. (2018). Teknik Penciptaan Humor dalam Komik Strip Tahilalats di Webtoon. *Jurnal Sastra Indonesia, Linguistik*, 1-14. http://eprints.undip.ac.id/60271/1/Jurnal_Teknik_Penciptaan_Humor_Komik_Tahilalats_PDF.pdf
- Lestari, A. F. & Irwansyah. (2020). LINE Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148. <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Liao, Y. H, Lee, M. F., Sung, Y. T., & Chen, H. C. (2023). The Effects of Humor Intervention on Teenagers' Sense of Humor, Positive Emotions, and Learning Ability: A Positive Psychological Perspective. *Journal of Happiness Studies*, 24, 1463-1481. <https://doi.org/10.1007/s10902-023-00654-2>
- Mayangseto, G. & Setiawati, B. (2023). An Analysis of Code Mixing Inside of WEE!! Webtoon Comic. *FRASA: English Education and Literature Journal*, 4(1), 24-28. <https://ojs.udb.ac.id/index.php/FRASA/article/view/2588>

- Maulana, A. (2021, 15 April). Fenomena Kata Sapaan “Aing”, Kasar tapi Banyak Digunakan. *Berita Kemasyarakatan Universitas Padjajaran*. <https://www.unpad.ac.id/2021/04/fenomena-kata-sapaan-aing-kasar-tapi-banyak-digunakan/>
- Mulyono, I., Sukandi, & Sutari, I. (1983). *Kata Tugas Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muysken, P. (2000). *Bilingual Speech: A Typology of Code-mixing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nuna, CL. (2019). *Just Friends*. LINE Webtoon. https://www.webtoons.com/id/comedy/just-friends/list?title_no=1715&page=1
- Peromaa, T. & Olkkonen, M. (2019). Red Color Facilitates the Detection of Facial Anger — But How Much? *PLoS ONE*, 14(4): 1-16. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0215610>
- Prawirasumantri, A., Husen, A., & Sjamsuri, E. (1979). *Sistem Morfologi Kata Kerja Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putra, M. A. (2020, 4 Oktober). *Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia*. Diakses melalui <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia>
- Ramadhani, A. (2011). *Campur Kode Bahasa Indonesia-Bahasa Inggris dalam Acara “Welcome to BCA” di Metro TV*. Tesis. Depok: Universitas Indonesia.
- Ratumanan, S. D., Rahman, H., Karlina, D. A., Septiyani, G. D., Rahayu, & Anggraini, G. F. (2022). Upaya Pemberdayaan Penggunaan Bahasa Daerah melalui Budaya Literasi Digital. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 69-76. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9990>
- Safira. (2021). *Perancangan Komik Digital Alih Wahana Rubrik Alaming Lelembut pada Majalah Panjebur Semangat*. Jurnal Tugas Akhir. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Sebba, M. (2012). Multilingualism in Written Discourse: An Approach to the Analysis of Multilingual Texts. *International Journal of Bilingualism*, 17(1), 97-118. <https://doi.org/10.1177/1367006912438301>
- Serafini, F. (2011). Expanding Perspectives for Comprehending Visual Images in Multimodal Texts. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 54(5), 342-350. <https://doi.org/10.1598/JAAL.54.5.4>
- Subarna, C, Djajasudarma, T. F., Wahya, & Casmita. (2002). *Verba Berkomplemen di dalam Bahasa Sunda*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbitan Alfabeta Bandung.
- Suhardi, B. (2009). *Pedoman Penelitian Sociolinguistik*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumantri, M., Djamaludin, A., Patoni, A., Koerdie, R. H. M., Koesman, M. O., & Adisastra, E. S. (1985). *Kamus Sunda-Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanti, R. (2023, 13 Februari). *Asal Usul dan Arti Nama Makanan Sunda Bala-bala, Citruk, Rarawuan, dan Gorejag*. Kompas.com. <https://bandung.kompas.com/read/2023/02/13/201248278/asal-usul-dan-arti-nama-makanan-sunda-bala-bala-citruk-rarawuan-dan-gorejag?page=all>

- Swaryński, J. (2022). Reading Images, Comics, and its Multimodality in Cultural Communication, Interpretation and Translation. *New Horizons in English Studies*, 103-117. <https://journals.umcs.pl/nh/article/viewFile/8736/pdf>
- Syahrial, M. (2022, 29 November). *Arti Kata “Teh”, “Euy”, “Atuh”, dan “Mah” dalam Bahasa Sunda menurut Guru Besar FIB Unpad*. Kompas.com. <https://bandung.kompas.com/read/2022/11/29/125325678/arti-kata-teh-euy-atuh-dan-mah-dalam-bahasa-sunda-menurut-guru-besar-fib?page=all>
- Tahilalats @tahilalats. (2017, 28 Agustus). Twitter.com. <https://twitter.com/queqaiyyum/status/902211676619120640?lang=en>
- Wahya. (2019). Dimensi Sintaksis dan Semantik Partikel Euy dalam Novel Budak Teuneung Karya Samsodi. *Metahumaniora*, 9(1), 1-17. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v9i1.22875>