

CAMPUR KODE SEBAGAI STRATEGI DRAMATISASI NARASI HOROR “WAWAK” PADA PODCAST NADIA OMARA

Rika Ardila¹, Yelsey², Fatmawati³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Jl. Kaharuddin Nasution No.113, Maharatu. Kec, Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia, 28284

Penulis Korespondensi:

rikaardila478@student.uir.ac.id

yelseyelseysy@student.uir.ac.id

fatmawati@edu.uir.ac.id

Abstract

This study aims to describe the development of digital technology that has encouraged the emergence of various forms of creative communication, one of which is through horror storytelling content on the YouTube platform. In conveying horror narratives, the use of language plays a crucial role in building atmosphere, emotion, and audience engagement. This study aims to describe the forms of code-mixing used in the horror narrative "Wawak" on Nadia Omara's YouTube channel and explain the function of code-mixing as a dramatization strategy in building the audience's emotional experience. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The research data consists of utterances containing code-mixing in the content of "Kisah Horor Wawak" obtained through listening and note-taking techniques. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman interactive analysis model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that code-mixing appears in various forms, such as certain words, phrases, and expressions that are consciously inserted by the narrator during the storytelling process. The use of code-mixing is more dominant in parts of the story that have high emotional intensity, such as when building tension, describing supernatural events, and conveying the climax of the story. Code-mixing serves to strengthen expression, emphasize certain situations, enhance dramatic elements, and build rapport between the narrator and the audience. Furthermore, the use of code-mixing contributes to the formation of pathos, which can heighten the audience's emotional engagement. The research findings indicate that code-mixing is not only a linguistic phenomenon but also an effective communicative strategy for enhancing digital horror storytelling and creating a more immersive narrative experience for the audience.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai bentuk komunikasi kreatif, salah satunya melalui konten storytelling horor di platform YouTube. Dalam penyampaian narasi horor, penggunaan bahasa memiliki peran penting dalam membangun suasana, emosi, dan keterlibatan audiens. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk campur kode yang digunakan dalam narasi

horor “Wawak” pada kanal YouTube Nadia Omara serta menjelaskan fungsi campur kode sebagai strategi dramatisasi dalam membangun pengalaman emosional audiens. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data penelitian berupa tuturan yang mengandung campur kode dalam konten “Kisah Horor Wawak” yang diperoleh melalui teknik simak dan catat. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode muncul dalam berbagai bentuk, seperti kata, frasa, dan ungkapan tertentu yang disisipkan secara sadar oleh narator selama proses penceritaan. Penggunaan campur kode lebih dominan pada bagian cerita yang memiliki intensitas emosional tinggi, seperti saat membangun ketegangan, menggambarkan peristiwa supranatural, dan menyampaikan klimaks cerita. Campur kode berfungsi untuk memperkuat ekspresi, memberikan penekanan terhadap situasi tertentu, meningkatkan unsur dramatik, serta membangun kedekatan antara narator dan audiens. Selain itu, penggunaan campur kode juga berkontribusi dalam pembentukan unsur pathos yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional penonton. Temuan penelitian menunjukkan bahwa campur kode tidak hanya merupakan fenomena kebahasaan, tetapi juga menjadi strategi komunikatif yang efektif dalam memperkuat storytelling horor digital dan menciptakan pengalaman naratif yang lebih imersif bagi audiens.

Kata kunci : campur kode, horror, wawak

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, terutama komunikasi dan hiburan. Salah satu platform digital paling berpengaruh saat ini adalah YouTube, yang memungkinkan kreator menyajikan berbagai jenis cerita secara visual dan audio kepada audiens global. Form ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan dan narasi kreatif. Dalam konteks ini, genre horor menjadi salah satu yang paling diminati karena mampu menghadirkan pengalaman emosional yang intens.

Perkembangan platform berbasis video seperti YouTube juga didorong oleh meningkatnya konsumsi konten digital berbasis emosi dan pengalaman imersif, di mana audiens tidak hanya menjadi penonton pasif tetapi juga partisipan aktif dalam ekosistem media (Kaye & Quinn, 2020). Selain itu, konten horor digital semakin populer karena kemampuannya menghadirkan sensasi kehadiran (sense of presence) melalui kombinasi audio-visual yang kuat (López & Pérez, 2021). Cerita horor memiliki karakteristik khusus yang membutuhkan teknik penyampaian efektif untuk membangun suasana mencekam dan memengaruhi emosi audiens. Teknik Storytelling yang dipadukan dengan retorika menjadi kunci utama dalam menciptakan narasi horor yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mempertahankan perhatian penonton. Retorika sebagai seni persuasi membantu kreator menyusun pesan yang informatif sekaligus menggugah imajinasi audiens

(Prohászková, 2012). Dengan demikian, retorika Storytelling menjadi alat penting dalam membangun pengalaman horor yang autentik.

Aristoteles membagi retorika menjadi tiga elemen utama: ethos (kredibilitas pembicara), pathos (emosi audiens), dan logos (logika atau alasan), dalam Storytelling horor, pathos menjadi elemen dominan karena cerita bertujuan membangkitkan rasa takut, cemas, dan tegang. Storytelling telah lama diakui sebagai metode efektif untuk menyampaikan pesan dan membangun keterlibatan emosional audiens (Sichach, 2024). Dalam media digital seperti YouTube, Storytelling diperkuat oleh elemen visual dan audio yang memperdalam efek emosional (Jenkins, 2006). Kombinasi keduanya menciptakan pengalaman naratif yang imersif.

Salah satu kreator yang berhasil menarik perhatian masyarakat melalui storytelling horor adalah Nadia Omara. Melalui kanal YouTube miliknya, Nadia Omara menghadirkan berbagai kisah misteri, pengalaman supranatural, hingga cerita horor berbasis pengalaman nyata dengan gaya penyampaian yang khas dan komunikatif. Konten “Kisah Horor Wawak” yang dipopulerkannya berhasil menciptakan suasana menegangkan sekaligus dekat dengan audiens karena penggunaan bahasa santai, ekspresi emosional, intonasi suara, serta efek audiovisual yang mendukung suasana cerita. Popularitas channel tersebut menunjukkan bahwa storytelling digital memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan emosional penonton.

Campur kode merupakan sebuah pencampuran kode bahasa lain ke dalam bahasa utama tanpa memenuhi syarat sebagai kalimat. Menurut Chaer (dalam Susmita, 2015) menyatakan bahwa campur kode adalah sebuah kode utama atau kode dasar yang digunakan yang memiliki fungsi dan keotonomiannya. Maksudnya di dalam terdapat sebuah kode utama atau kode yang dipakai dan memiliki fungsi atau peran keotonomiannya, sedangkan kode lain yang ada dalam peristiwa tutur tersebut hanya sebagai serpihan-serpihan tanpa fungsi keotonomian sebagai sebuah kode. Campur kode sendiri terbagi menjadi beberapa bentuk, sesuai dengan pendapat Suwito (dalam Rulyandi dkk, 2014) mengelompokkan campur kode menjadi beberapa bentuk, yaitu dalam bentuk kata, frasa, klausa, baster, idiom, dan pengulangan kata.

Kridalaksana menjelaskan bahwa campur kode merupakan penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya dan ragam bahasa, termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, sapaan dan sebagainya. Jadi, campur kode pada dasarnya berbeda dengan alihkode dengan melihat perbedaan-

perbedaan yang ada. Menurut beberapa ahli gejala yang sering merusak bahasa Indonesia adalah campur kode.

Dalam cerita horor Nadia Omara menyelipkan unsur-unsur bahasa lain ketika sedang memakai bahasa tertentu. Unsur-unsur tersebut dapat berupa kata-kata, tetapi dapat juga berupa frase atau kelompok kata. Jika berwujud kata biasanya gejala itu disebut peminjaman. Hal yang menyulitkan timbul ketika memakai kata-kata pinjaman tetapi kata-kata pinjaman ini sudah tidak dirasakan sebagai kata asing melainkan dirasakan sebagai bahasa yang dipakai. Sebagai contoh si A berbahasa Indonesia. Kemudian ia berkata “sistem operasi komputer ini sangat lambat”. dari sini terlihat si A banyak menggunakan katakata asing yang dicampurkan kedalam bahasa Indonesia. Namun ini tidak dapat dikatakan sebagai gejala campur kode atau pun alih kode. Hal ini disebabkan penutur jelas tidak menyadari kata-kata yang dipakai adalah kata-kata pinjaman, bahkan ia merasa semuanya merupakan bagian dari bahasa Indonesia karena proses peminjaman tersebut sudah terjadi sejak lama. Lebih lanjut Sumarsono (2004:202) menjelaskan kata-kata yang sudah mengalami proses adaptasi dalam suatu bahasa bukan lagi kata yang-kata yang mengalami gejala interfensi, bukan pula alih kode, apalagi campur kode. akan berbeda jika penutur secara sadar atau sengaja menggunakan unsur bahasa lain ketika sedang berbicara dalam suatu bahasa. Peristiwa inilah yang kemudian disebut dengan capur kode. Oleh karena itu dalam bahasa tulisan, biasanya unsur-unsur tersebut ditunjukkan dengan menggunakan garis bawah atau cetak miring sebagai penjelasan bahwa si penulis menggunakannya secara sadar.

Penelitian mengenai storytelling horor digital menunjukkan bahwa unsur retorika seperti ethos, pathos, dan logos berperan penting dalam membangun keterikatan audiens terhadap sebuah cerita. Unsur pathos menjadi elemen dominan dalam konten horor karena mampu membangkitkan emosi takut, tegang, dan penasaran melalui intonasi suara, jeda dramatik, efek suara, serta visual pendukung. Selain itu, kredibilitas narator (ethos) juga memengaruhi tingkat kepercayaan penonton terhadap cerita yang disampaikan.

Fenomena meningkatnya popularitas konten storytelling horor di YouTube menunjukkan bahwa media digital telah menjadi ruang baru dalam pembentukan budaya populer masyarakat modern. Cerita horor yang dahulu berkembang melalui tradisi lisan kini mengalami transformasi menjadi konten digital yang dapat diakses oleh jutaan orang secara cepat dan luas. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pergeseran cara masyarakat menikmati, memproduksi, dan mendistribusikan cerita rakyat maupun kisah-kisah

supranatural. Oleh karena itu, penelitian mengenai campur kode dalam storytelling horor Nadia Omara tidak hanya penting untuk memahami fenomena kebahasaan dalam media digital, tetapi juga untuk mengkaji bagaimana strategi komunikasi, teknik storytelling, dan penggunaan bahasa berperan dalam membangun keterlibatan emosional audiens. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bentuk-bentuk campur kode yang digunakan, faktor-faktor yang melatarbelakangi penggunaannya, serta fungsi campur kode dalam mendukung keberhasilan penyampaian cerita horor di platform YouTube.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena penggunaan campur kode sebagai strategi dramatisasi narasi horor secara mendalam melalui analisis bahasa, konteks komunikasi, serta bentuk penyampaian cerita dalam media digital. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena penggunaan campur kode yang muncul dalam konten storytelling horor secara sistematis dan faktual. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik penelitian bahasa yang menitikberatkan pada interpretasi makna, konteks sosial, serta fungsi penggunaan bahasa dalam komunikasi (Sugiyono, 2022).

Objek penelitian ini adalah konten storytelling horor yang terdapat pada kanal YouTube milik Nadia Omara, khususnya video “Kisah Horor Wawak” yang mengandung penggunaan campur kode dalam proses penyampaian cerita. Data penelitian berupa tuturan, kata, frasa, klausa, maupun bentuk campur kode yang muncul selama proses penceritaan berlangsung. Sumber data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap video yang dipilih, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan campur kode, storytelling digital, retorika, dan komunikasi media digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan teknik catat. Peneliti melakukan pengamatan terhadap video yang menjadi objek penelitian dengan cara menonton secara berulang, melakukan transkripsi terhadap tuturan yang mengandung campur kode, kemudian mencatat seluruh bentuk campur kode yang ditemukan. Proses transkripsi dilakukan untuk memastikan keakuratan data linguistik sehingga memungkinkan peneliti melakukan identifikasi terhadap bentuk, fungsi, dan konteks penggunaan campur kode dalam narasi horor.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Tahap reduksi dilakukan dengan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu bentuk campur kode yang digunakan sebagai strategi dramatik. Tahap penyajian data dilakukan dengan mengelompokkan bentuk campur kode berdasarkan kategori linguistik seperti kata, frasa, atau klausa, kemudian dianalisis berdasarkan konteks penggunaannya dalam membangun suasana horor. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan mengenai fungsi campur kode dalam menciptakan efek emosional, meningkatkan keterlibatan audiens, serta memperkuat unsur dramatik dalam storytelling horor.

Untuk meningkatkan validitas penelitian, digunakan teknik triangulasi teori dengan membandingkan hasil analisis terhadap teori campur kode, teori retorika, dan teori storytelling digital. Penggunaan triangulasi dilakukan agar interpretasi data tidak hanya berfokus pada aspek linguistik semata, tetapi juga mempertimbangkan aspek komunikasi, media digital, dan pembentukan pengalaman emosional audiens.

Penelitian ini menggunakan teori campur kode yang dikemukakan oleh Harimurti Kridalaksana yang menyatakan bahwa campur kode merupakan penggunaan unsur bahasa lain untuk memperluas ragam bahasa dan gaya komunikasi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan perspektif storytelling digital dan retorika untuk memahami bagaimana penggunaan bahasa dapat membangun keterlibatan emosional audiens dalam narasi horor digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap konten “Kisah Horor Wawak”, ditemukan bahwa penggunaan campur kode menjadi salah satu unsur kebahasaan yang secara konsisten muncul dalam proses penyampaian narasi horor. Bentuk campur kode yang ditemukan tidak hanya terbatas pada penggunaan kata tunggal, tetapi juga muncul dalam bentuk frasa, ungkapan, maupun istilah tertentu yang disisipkan selama proses storytelling berlangsung. Penggunaan unsur bahasa lain tersebut dilakukan secara sadar sebagai bagian dari strategi komunikasi narator untuk memperkuat ekspresi, memberikan penekanan terhadap situasi tertentu, serta meningkatkan efek dramatik yang dibangun selama proses penyampaian cerita. Temuan ini memperlihatkan bahwa campur kode dalam storytelling horor tidak dapat dipandang hanya

sebagai gejala linguistik semata, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi yang mendukung pembentukan suasana naratif yang lebih intens.

Dalam proses penyampaian cerita, campur kode cenderung muncul pada bagian narasi yang memiliki intensitas emosional tinggi. Situasi ketika narator mulai memasuki bagian klimaks, menggambarkan pengalaman supranatural, atau menyampaikan adegan yang menegangkan menunjukkan frekuensi penggunaan campur kode yang lebih tinggi dibandingkan bagian pembukaan cerita. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, melainkan juga sebagai alat untuk mengatur ritme emosional audiens. Variasi bahasa yang muncul selama proses storytelling menciptakan perubahan tempo komunikasi yang membuat audiens lebih fokus terhadap cerita yang sedang disampaikan.

Fenomena ini menunjukkan bahwa campur kode memiliki fungsi pragmatis dalam storytelling digital. Penggunaan unsur bahasa lain memberikan kesan natural, komunikatif, serta lebih dekat dengan pola komunikasi sehari-hari yang biasa digunakan audiens digital. Narasi yang terlalu formal cenderung menciptakan jarak antara narator dan audiens, sedangkan penggunaan campur kode dapat menghasilkan kesan percakapan yang lebih spontan sehingga audiens merasa lebih dekat dengan pengalaman yang sedang diceritakan. Dengan demikian, campur kode tidak hanya berfungsi sebagai variasi linguistik, tetapi juga sebagai strategi interpersonal dalam membangun hubungan komunikatif antara narator dan pendengar.

Menurut teori campur kode yang dikemukakan oleh Kridalaksana, penggunaan unsur bahasa lain dilakukan untuk memperluas ragam bahasa serta meningkatkan efektivitas komunikasi. Perspektif ini memperlihatkan bahwa campur kode yang muncul pada storytelling horor dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi bahasa terhadap perubahan pola komunikasi digital. Media digital telah menciptakan lingkungan komunikasi yang lebih fleksibel, cepat, dan informal sehingga kreator konten harus mampu menyesuaikan gaya komunikasi dengan karakteristik audiens yang heterogen. Oleh karena itu, penggunaan campur kode dalam konten horor dapat dipahami sebagai bentuk penyesuaian linguistik terhadap budaya media baru.

Dari perspektif retorika, penggunaan campur kode menunjukkan kontribusi yang besar terhadap pembentukan unsur pathos. Dalam teori retorika Aristoteles, pathos merujuk pada kemampuan komunikator membangun respons emosional audiens melalui pesan yang disampaikan. Pada storytelling horor, aspek emosional menjadi elemen yang sangat penting karena tujuan utama cerita adalah menciptakan rasa takut, penasaran, cemas, dan tegang.

Penggunaan campur kode memungkinkan narator menciptakan penekanan emosional tertentu yang sulit dicapai apabila hanya menggunakan satu bahasa secara konsisten. Variasi bahasa menciptakan perubahan intonasi, ritme, dan penekanan yang secara tidak langsung memperkuat pengalaman emosional audiens.

Pembentukan suasana horor digital juga dipengaruhi oleh hubungan antara campur kode dengan unsur performativitas narator. Storytelling horor tidak hanya bergantung pada isi cerita, tetapi juga pada cara cerita tersebut disampaikan. Intonasi suara, jeda dramatik, perubahan volume, ekspresi verbal, serta pemilihan kata bekerja secara simultan untuk menciptakan pengalaman mendengarkan yang lebih imersif. Dalam konteks ini, campur kode menjadi salah satu komponen yang memperkuat performativitas karena penggunaan bahasa yang bervariasi membuat penyampaian cerita terasa lebih hidup dan dinamis.

Selain membangun unsur dramatik, penggunaan campur kode juga menunjukkan adanya proses adaptasi budaya digital. Platform berbasis video memungkinkan kreator mengembangkan gaya komunikasi yang lebih personal dibandingkan media konvensional. Narator tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga membangun identitas komunikasi yang khas agar mudah dikenali oleh audiens. Dalam konteks tersebut, campur kode menjadi bagian dari pembentukan identitas digital karena pola bahasa tertentu dapat menjadi ciri khas yang membedakan satu kreator dengan kreator lainnya.

Penggunaan campur kode juga dapat dipahami sebagai strategi personal branding. Gaya bahasa yang khas memungkinkan audiens lebih mudah mengingat karakteristik narator serta menciptakan hubungan parasosial antara kreator dan penonton. Hubungan parasosial tersebut penting dalam ekosistem media digital karena tingkat keterikatan audiens memiliki pengaruh terhadap loyalitas penonton terhadap suatu konten. Oleh karena itu, penggunaan campur kode tidak hanya berdampak pada aspek linguistik, tetapi juga berkontribusi terhadap keberhasilan strategi komunikasi digital kreator.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan storytelling horor digital dipengaruhi oleh integrasi berbagai unsur komunikasi yang bekerja secara bersamaan. Isi cerita yang menarik tidak akan menghasilkan pengalaman emosional yang maksimal tanpa didukung teknik penyampaian yang efektif. Campur kode, intonasi suara, ekspresi verbal, efek audio, visual pendukung, serta jeda dramatik membentuk satu kesatuan naratif yang memperkuat pengalaman imersif audiens. Dengan demikian, campur kode dapat dipahami sebagai salah

satu unsur penting dalam menciptakan keterlibatan emosional selama proses storytelling berlangsung.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa fenomena campur kode dalam media digital tidak selalu dapat diposisikan sebagai bentuk penyimpangan bahasa sebagaimana pandangan linguistik tradisional. Sebaliknya, campur kode dapat dipahami sebagai bentuk kreativitas linguistik yang muncul akibat perubahan pola komunikasi masyarakat digital. Kreator media baru menggunakan bahasa secara lebih fleksibel untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, membangun kedekatan emosional, serta meningkatkan efektivitas penyampaian pesan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa campur kode pada narasi horor “Wawak” bukan sekadar variasi bahasa, tetapi merupakan strategi komunikatif yang memiliki fungsi dramatik, persuasif, interpersonal, serta identitas. Penggunaan campur kode memungkinkan terbentuknya pengalaman naratif yang lebih kuat, meningkatkan keterlibatan audiens, serta memperkuat posisi storytelling digital sebagai bentuk komunikasi yang mengandalkan interaksi emosional antara narator dan pendenga

KESIMPULAN

penggunaan campur kode dalam narasi horor “Wawak” pada podcast Nadia Omara tidak hanya berfungsi sebagai fenomena kebahasaan, tetapi juga berperan sebagai strategi dramatik dalam proses storytelling digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode muncul dalam berbagai bentuk, seperti kata, frasa, maupun ungkapan tertentu yang digunakan secara sadar untuk memperkuat ekspresi, memberikan penekanan, serta menciptakan suasana cerita yang lebih hidup dan emosional. Penggunaan campur kode cenderung muncul pada bagian-bagian cerita yang memiliki intensitas dramatik tinggi, seperti saat membangun ketegangan, menyampaikan klimaks, maupun menciptakan kedekatan emosional dengan audiens.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa campur kode memiliki fungsi retorik yang berkaitan dengan pembentukan unsur emosional atau pathos dalam storytelling horor. Variasi bahasa yang digunakan mampu meningkatkan intensitas emosional, menciptakan ritme komunikasi yang lebih dinamis, serta memperkuat pengalaman imersif audiens selama mendengarkan cerita. Dengan demikian, keberhasilan narasi horor digital tidak hanya ditentukan oleh isi cerita, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi penyampaian yang melibatkan unsur bahasa, intonasi, ekspresi verbal, dan penggunaan elemen dramatik lainnya.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa campur kode dalam media digital dapat dipahami sebagai bentuk kreativitas linguistik sekaligus strategi komunikasi yang adaptif terhadap kebutuhan audiens digital. Oleh karena itu, campur kode pada narasi horor Nadia Omara dapat diposisikan sebagai strategi komunikatif yang memiliki fungsi dramatik, persuasif, dan interpersonal dalam membangun keterlibatan audiens serta memperkuat pengalaman naratif dalam storytelling horor digital

DAFTAR PUSTAKA

- (Meylani et al., n.d.) Alih, S., Dan, K., & Kode, C. (2018). Tuturan dalam pembelajaran bahasa indonesia (kajian sosiolinguistik alih kode dan campur kode). 3, 119–130.
- Asdah, A. N., Anita, N., & Safitri, S. (2025). Praktik Campur Kode dalam Interaksi Digital Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Media Sosial: Kajian Sosiolinguistik Pendahuluan. 5(2), 906–918.
- Bahasa, B., & Barat, K. (2018). CAMPUR KODE DIALOG INTERAKTIF : PARLEMEN BERBICARA TELEVISI REPUBLIK INDONESIA KALIMANTAN BARAT Mixed Code Interactive Dialogue : Parliament Speaks Television of The Republic of Indonesia Kalimantan Barat.
- Bahasa, P., Bahasa, F., Surabaya, U. N., & Hum, M. (n.d.). Campur Kode dan Alih Kode dalam Video Youtube Bayu Skak Nur Rahmi Hapsari. (5), 1–7.
- Kode, A. (2015). ALIH KODE DAN CAMPUR KODE ANTARA PENJUAL DAN PEMBELI (ANALISIS PEMBELAJARAN BERBAHASA MELALUI STUDI SOSIOLINGUISTIK) Diyah Atiek Mustikawati Universitas Muhammadiyah Ponorogo Email : diyah_mustikawati08@yahoo.co.id. 3(2), 23–32.
- Kode, A., Campur, D. A. N., Dalam, K., Di, P., & Yowessorry, I. (2019). Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 8 No 2 , Oktober 2019 Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 8 No 2 , Oktober 2019. 8(2), 119–125.
- Meylani, I. R., Kurnia, I., Maharani, W. B., & Rahayuningtyas, A. (n.d.). ANALISIS CAMPUR KODE DALAM NOVEL “ HELLO SALMA .” 6(1), 91–99.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (n.d.). Qualitative Data Analysis.
- Rianti, D. F., Kurnia, I., Bhakti, F. I., & Firlian, N. R. (n.d.). ANALISIS CAMPUR KODE PADA NOVEL “ KATA .” (2006), 133–138.
- Rohmadi, M., & Sulisty, T. (2014). ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA. 17(1), 27–39.
- Santoso, B., Darmuki, A., & Setiyono, J. (n.d.). KAJIAN SOSIOLINGUISTIK ALIH KODE CAMPUR KODE FILM YOWIS. 1–4.
- Wahyuni, R. S. (n.d.). INDONESIA PADA PODCAST ARTIS DI YOUTUBE GRAMMATIK INTERFERENCE FOR SUNDANESE LANGUAGE INTO INDONESIAN ON YOUTUBE PODCASTS ARTIST.
- Wawak, H., & Omara, N. (2025). Analisis Personal Branding : Kesuksesan Pembawaan Cerita Kisah. 4(3), 1055–1069. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i3.5328>