BAHASA HUMOR DALAM KONTEN TIKTOK @daffaariqqqq

Putri Dwi Archningtia[1], Ragil Nur Safitri[2]
[1] *Fakultas Adab dan Bahasa, UIN Raden Mas Said Surakarta*
[2] *Fakultas Adab dan Bahasa, UIN Raden Mas Said Surakarta*
Corresponding author: tia.arch0917@gmail.com, ragilsafitri68@gmail.com

Abstrak

Bentuk humor dalam media sosial memiliki ruang penyampaian lebih fleksibel dibanding di televisi. Namun, tantangannya berupa batas maksimal waktu video, dan minimnya properti yang mendukung munculnya kelucuan konten kreator. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji jenis-jenis humor yang berhasil dibangun oleh kontek kreator dengan akun bernama @daffaariq. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian berupa dua video TikTok yang diunggah oleh akun @daffaariqqqq periode bulan Juli tahun 2026 dengan kriteria video yang memiliki jumlah suka terbanyak dan mengandung komunikasi dua arah. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 20 data humor bahasa, 6 humor teka-teki, 19 humor satir, 6 humor pornografi, dan 6 humor pergunjingan. Humor bahasa menjadi bentuk yang paling dominan, yang menunjukkan bahwa kreativitas dalam mengolah kata menjadi salah satu cara utama untuk menciptakan kelucuan dalam interaksi Daffa dan Podos selaku partnernya dalam video. Namun, penelitian ini masih terbatas pada data yang hanya menggunakan satu video sehingga hasilnya belum dapat mewakili keseluruhan karakter humor Daffa Ariq. Penelitian selanjutnya dapat menganalisis beberapa video dengan konteks yang berbeda untuk melihat apakah pola humor yang sama tetap muncul.

Kata kunci: humor, daffa, podos, hantu, lelucon

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dimiliki manusia sejak ia lahir (Hidayah, 2025). Sebab, bahasa tidak dapat terpisah dari kehidupan manusia. Hubungan sosial manusia membutuhkan bahasa sebagai sarana menyampaikan tujuan atau maksud satu sama lain. Bahasa juga berfungsi sebagai media ekspresi, sarana berfikir dan pembawa kebudayaan (Kridalaksana, 2008). Dalam hal media ekspresi, bahasa sebagai perantara wujud dari imajinasi atau kreativitas yang ada dalam pikiran manusia. Sebagaimana cerita, puisi, dongeng, bahkan lelucon. Lelucon atau dapat disebut humor.

Humor adalah segala bentuk rangsangan mental yang mengakibatkan orang tersenyum atau tertawa. Menurut beberapa ahli, humor timbul karena dalam diri kita ada pertentangan antara rasa ingin ‘main-main’ dan ‘keseriusan’ serta ‘kegembiraan yang meledak-ledak’ dan ‘kesedihan yang berlebihan’(Hakim dalam Setiawan dkk, 2025). Humor terbagi menjadi dua jenis yakni humor verbal dan non verbal (Rustono, 1998). Humor non verbal yakni berkaitan dengan unsur di luar bahasa berupa fisik atau tampilan visual, seperti ekspresi wajah, dan tindakan yang mengundang kejenakaan, sehingga menyebabkan penonton tertawa. Sementara itu, humor verbal direpresentasikan melalui

penggunaan bahasa lisan berupa tulisan atau ujaran, baik secara individu atau dalam dialog. Humor verbal dapat diteliti secara linguistik karena unsur-unsur pembentuk kelucuannya berupa permainan bahasa, seperti penyimpangan makna bahasa dalam suatu ungkapan (Yuwana, 2019). Hal tersebut berupa perubahan ungkapan yang mulanya dianggap lazim menjadi ambigu atau absurd. Melalui kejanggalan demikian dapat memicu kelucuan.

Pada era perkembangan teknologi, kini humor turut bertransformasi dalam berbagai bentuk, seperti meme, gif, stiker dan berupa video berdurasi singkat maupun panjang di berbagai aplikasi. Terutama di aplikasi Tiktok, mudah dijumpai para pengguna yang memanfaatkan kemampuannya menciptakan humor untuk mendongkrak *fyp*. Sebagaimana konten kreator dengan nama akun tiktok @daffaariq. Daffa Ariq adalah nama lengkap dari pemilik akun tersebut dan memiliki pengikut sebanyak 3,8 jt serta total suka 508,1 jt. Daffa terkenal dengan konten-konten mengandung humor, unik dan menghibur. Mulai dari parodi sosok yang sedang viral, mengemas isu hangat dalam balutan candaan, hingga celotehan menarik saat mengunjungi suatu lokasi dan konten random lainnya. Oleh sebab itu, konten-konten Daffa sering tembus ratusan hingga jutaan *viewrs.* Melihat keberhasilan Daffa terutama dalam mengemas humor verbal di media digital, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk humor yang digunakan dalam kontennya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan kajian ini. Pertama, penelitian karya Setio dkk (2021) berjudul "Humor Verbal dalam Acara Televisi Jepang Nogizaka Koujichuu" menunjukkan hasil bahwa terdapat 30 humor verbal di dalam acara tersebut yang terklasifikasi menjadi 11 jenis yakni *arcasm, exaggeration, stereotype, pun, infantilism, malicious pleasure, repetition, conceptual surprise, sexual allusion, missunderstanding, dan embrassment*. Persamaan penelitian tersebut dengan kajian ini terletak pada fokus analisis berupa bentuk humor verbal. Perbedaannya berada pada objek penelitian yakni penelitian ini menggunakan konten media sosial dengan durasi lebih singkat. Kedua, penelitian dari Firmansyah & Rokhmawan (2017) berjudul "Representasi Bahasa Humor dalam Acara Stand Up Comedy di Metro TV" mendapatkan hasil bahwa tindak tutur humor Raditya Dika dalam acara *Stand Up Comedy* merepresentasikan kejenakaan melalui tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi, yang ditunjukkan melalui

penggunaan berbagai bentuk tuturan serta respons mitra tutur berupa tawa, tepuk tangan, dan reaksi lainnya. Persamaannya yakni keduanya mengkaji humor verbal berwujud tuturan atau bahasa lisan. Perbedaannya terletak pada fokus analisis yakni penelitian terdahulu berkonsentrasi pada jenis tindak tutur, sementara penelitian ini merujuk pada klasifikasi bentuk humor.

Ketiga, penelitian milik Khaira dkk (2024) berjudul "Representasi Bahasa Humor dalam Acara Lapor Pak! Trans7" menunjukkan hasil bahwa terdapat 30 humor bahasa, 5 data humor pergunjingan, 6 data humor teka-teki, 4 data humor kritik. Persamaannya yakni fokus kajian pada klasifikasi bentuk humor verbal. Sementara, perbedaannya terletak pada objek kajian yakni penelitian ini menggunakan konten media sosial dengan durasi lebih singkat. Berdasarkan perbandingan dengan ketiga penelitian terdahulu di atas, diketahui objek kajian mayoritas masih berfokus pada program televisi dengan durasi panjang karena melibatkan banyak interaksi, sehingga mudah memengaruhi kuantitas data. Namun, hal ini juga menjadi keterbatasan karena program televisi pasti memiliki aturan-aturan tertentu, sehingga berpotensi membatasi pembicara membangun humor. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memilih konten TikTok dari akun @daffaariq sebagai objek untuk mengkaji bentuk humor dalam media sosial yang memiliki ruang penyampaian lebih fleksibel. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan akan menghasilkan bentuk humor yang variatif meskipun sumber data berasal dari durasi video yang terhitung singkat.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Bahasa Humor

Humor merupakan salah satu bentuk penggunaan bahasa yang hadir dalam interaksi sosial untuk menciptakan kelucuan dan membangun suasana komunikasi yang lebih santai. Dalam konteks media sosial, humor dapat diwujudkan melalui kreativitas dalam memilih dan menggunakan unsur kebahasaan. Kusmanto, Sabardila, dan Al-Ma'ruf (2021) menunjukkan bahwa wacana humor di media sosial memanfaatkan berbagai bentuk diksi, meliputi diksi sehari-hari, kata serapan, kata sapaan, kata konotatif, kata konkret, dan kata vulgar. Diksi sehari-hari menjadi bentuk yang paling banyak ditemukan dan berfungsi untuk membangun keakraban dalam

komunikasi. Penggunaan bahasa dalam humor tidak hanya berkaitan dengan kata-kata yang dianggap lucu, tetapi juga dengan cara bahasa tersebut dikonstruksi untuk menghasilkan efek humor.

Agisna dan Mahadian (2022) menjelaskan bahwa teknik humor dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok, yaitu *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Penelitian mereka terhadap konten TikTok @fadlanholao menunjukkan bahwa kategori *identity* merupakan teknik yang paling dominan, sedangkan *language*, *logic*, dan *action* juga digunakan untuk membentuk humor dalam konten TikTok. Bahasa humor dapat dipahami sebagai penggunaan bahasa yang dikonstruksi secara kreatif untuk menghasilkan efek kelucuan dalam suatu konteks komunikasi. Analisis bahasa humor tidak hanya memperhatikan bentuk kata atau kalimat, tetapi juga mempertimbangkan konteks penggunaan dan teknik yang digunakan untuk membangun kelucuan.

B. Bentuk atau Teknik Humor

Bentuk humor berkaitan dengan cara yang digunakan penutur atau kreator dalam menghasilkan efek lucu. Agisna dan Mahadian (2022), dengan menggunakan teori teknik humor Berger, mengelompokkan teknik humor ke dalam empat kategori utama, yaitu *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Kategori *language* berkaitan dengan penggunaan bahasa sebagai sumber kelucuan, sedangkan *logic* berkaitan dengan permainan logika atau ketidakterdugaan. Kategori *identity* berkaitan dengan karakter atau identitas yang ditampilkan, sementara *action* berkaitan dengan tindakan yang menghasilkan efek humor. Penelitian tersebut menemukan bahwa teknik berbasis *identity* paling dominan pada konten TikTok @fadlanholao. Penelitian Ahdanisa dan Fateah (2024) juga menunjukkan bahwa humor pada TikTok dapat dikaji melalui teknik penciptaan humor. Penelitian terhadap akun TikTok @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan @raflychaniag0 tersebut berfokus pada teknik penciptaan humor bahasa Jawa Ngapak kategori *language* serta fungsi humor. Penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik bahasa daerah dan cara penyampaian kreator dapat menjadi bagian penting dalam membangun humor pada konten TikTok.

Sementara itu Kusmanto et al. (2021) memperlihatkan bahwa pemilihan diksi juga menjadi salah satu aspek penting dalam pembentukan humor. Penggunaan diksi

sehari-hari, kata serapan, kata sapaan, kata konotatif, kata konkret, dan kata vulgar menunjukkan bahwa kreativitas dalam pemilihan kata dapat menghasilkan karakter humor tertentu. Pemanfaatan unsur kebahasaan tersebut dapat menciptakan ketidakterdugaan yang menjadi salah satu faktor munculnya efek humor. Selain itu, konteks tuturan turut menentukan bagaimana suatu kata atau ungkapan dapat dipahami sebagai humor oleh audiens. Oleh karena itu, analisis bahasa humor perlu mempertimbangkan hubungan antara bentuk kebahasaan, konteks, dan makna yang dihasilkan dalam tuturan. Bentuk atau teknik humor dalam penelitian ini dapat diarahkan pada penggunaan unsur kebahasaan yang membangun kelucuan dalam konten TikTok Daffa Ariq. Analisis dapat mencakup permainan bahasa, pemilihan diksi, penggunaan makna tertentu, ketidakterdugaan tuturan, maupun teknik lain yang muncul berdasarkan karakteristik data penelitian.

C. Fungsi Humor

Humor tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat memiliki fungsi komunikatif dan sosial. Kusmanto et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan diksi sehari-hari dalam wacana humor media sosial berfungsi untuk membangun keakraban dalam komunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa humor dapat menjadi strategi untuk menciptakan hubungan yang lebih dekat antara penutur dan audiens. Ahdanisa dan Fateah (2024) secara khusus mengkaji fungsi humor dalam konten TikTok dan menempatkan humor sebagai bagian dari komunikasi yang dapat digunakan untuk menghibur audiens. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa humor bahasa daerah dalam TikTok tidak terlepas dari karakteristik media sosial yang memungkinkan bahasa, gaya penyampaian, dan identitas budaya digunakan secara bersamaan untuk menghasilkan efek humor.

Fungsi humor juga dapat dikaji dari perspektif pragmatik. Sari, Putra, Lukman, dan Ginanjar (2024) mengkaji tindak tutur bahasa humor pada balasan komentar admin akun TikTok Pesona Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya tindak tutur humor berupa lokusi dan ilokusi dalam balasan komentar admin. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa humor dalam TikTok tidak hanya berkaitan dengan bentuk kebahasaan, tetapi juga dengan maksud atau tindakan komunikatif yang dilakukan melalui tuturan.Fungsi humor dalam penelitian ini dapat dilihat

sebagai tujuan penggunaan humor dalam konten TikTok Daffa Ariq, seperti memberikan hiburan, membangun keakraban dengan audiens, menciptakan suasana santai, menyampaikan sindiran, atau menyampaikan pesan tertentu secara tidak langsung. Penentuan fungsi tersebut dilakukan berdasarkan konteks tuturan dan makna yang terkandung dalam data.

D. Humor dalam Media Sosial TikTok

TikTok merupakan media sosial yang memungkinkan pengguna menyampaikan pesan melalui video yang menggabungkan unsur verbal dan nonverbal. Karakteristik tersebut memberikan ruang bagi kreator untuk membangun humor melalui perpaduan tuturan, intonasi, ekspresi, gestur, teks, suara, dan visual. Oleh karena itu, humor dalam TikTok memiliki karakteristik yang berbeda dengan humor yang hanya disampaikan melalui teks. Agisna dan Mahadian (2022) membuktikan bahwa TikTok dapat menjadi objek kajian humor karena konten kreator memanfaatkan berbagai teknik untuk menghasilkan efek kelucuan. Penelitian terhadap akun @fadlanholao menunjukkan penggunaan teknik *language*, *logic*, *identity*, dan *action*, dengan teknik *identity* sebagai kategori yang paling dominan.

Penelitian Ahdanisa dan Fateah (2024) semakin memperkuat relevansi TikTok sebagai objek penelitian bahasa humor. Mereka menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Jawa Ngapak dan gaya penyampaian kreator menjadi bagian dari penciptaan humor pada konten TikTok. Dengan demikian, humor dalam TikTok tidak dapat dilepaskan dari karakter bahasa, identitas kreator, dan konteks komunikasi digital. Selain itu, Sari et al. (2024) menunjukkan bahwa humor pada TikTok juga dapat muncul dalam interaksi antara kreator atau admin dengan audiens melalui kolom komentar. Adanya tindak tutur lokusi dan ilokusi humor menunjukkan bahwa TikTok merupakan ruang komunikasi yang memungkinkan humor dibangun melalui interaksi langsung antara pengguna.

E. Jenis-Jenis Humor

Humor sebagai bentuk kelucuan memiliki beragam bentuk yang dapat dibedakan berdasarkan cara penyampaian maupun sumber kelucuannya. Jarkasi (2002: 48–54) yang sejalan dengan Huda (2015: 48–50) mengemukakan beberapa bentuk humor, yaitu humor bahasa, humor tingkah laku, humor pergunjingan, dan

humor pornografi. Sementara itu, Rahmanadji (2009: 218) mengelompokkan humor berdasarkan beberapa kriteria. Berdasarkan kriterium indrawi, humor dibedakan menjadi humor verbal, humor visual, dan humor auditif. Berdasarkan bahan yang digunakan, humor meliputi humor politis, humor seks, humor sadis, dan humor teka-teki. Berdasarkan kriterium etis, humor dibedakan menjadi humor sehat yang bersifat edukatif dan humor tidak sehat. Adapun berdasarkan kriterium estetis, humor dibedakan menjadi humor tinggi dan humor rendah.

Selain itu, Pramono (dalam Rahmanadji, 2009: 218) mengklasifikasikan humor berdasarkan dua aspek, yaitu berdasarkan penampilan dan tujuan penyampaiannya. Berdasarkan penampilannya, humor terdiri atas humor lisan, humor tulisan atau gambar, serta humor yang disampaikan melalui gerakan tubuh. Sementara itu, berdasarkan tujuan pembuatannya atau pesan yang disampaikan, humor dapat berupa humor kritik, humor yang digunakan untuk meringankan beban pesan, dan humor yang semata-mata bertujuan menyampaikan pesan humor. Berdasarkan berbagai bentuk humor tersebut, penelitian ini membatasi pembahasan pada lima bentuk humor yang disesuaikan dengan karakteristik data dalam konten TikTok akun @daffaariqqqq. Kelima bentuk humor yang digunakan sebagai indikator penelitian meliputi: (1) humor bahasa, (2) humor teka-teki, (3) humor satir, (4) humor pergunjingan, dan (5) humor pornografi. Pemilihan kelima bentuk tersebut didasarkan pada bentuk kelucuan yang dapat diidentifikasi melalui tuturan dan konteks dalam konten yang menjadi objek penelitian.

1. Humor bahasa, yaitu humor yang memanfaatkan unsur kebahasaan sebagai sumber munculnya kelucuan. Humor ini dapat berupa permainan kata, plesetan, penggunaan kata yang memiliki makna ganda, persamaan bunyi, maupun penggunaan bahasa yang menimbulkan ketidakterdugaan.
2. Humor teka-teki, yaitu humor yang disampaikan melalui pertanyaan atau pernyataan yang mengarahkan pendengar pada suatu jawaban, tetapi kemudian diberikan jawaban yang tidak sesuai dengan perkiraan sehingga menimbulkan efek lucu.
3. Humor satir, yaitu humor yang menyampaikan sindiran terhadap seseorang, perilaku, keadaan, atau fenomena tertentu dengan menggunakan cara penyampaian

yang bersifat lucu. Kelucuan dalam humor satir dapat menjadi sarana untuk menyampaikan suatu penilaian secara tidak langsung.

4. Humor pornografi, yaitu humor yang menjadikan unsur seksual atau hal-hal yang berkaitan dengan seksualitas sebagai bagian dari sumber kelucuan. Dalam penelitian ini, kategori tersebut digunakan sebatas untuk mengidentifikasi bentuk humor yang muncul dalam data tanpa menguraikan unsur seksual secara eksplisit.
5. Humor pergunjingan, adalah humor yang timbul ketika seseorang melontarkan komentar kepada orang lain atau situasi tertentu dengan tujuan menghibur.

   Kelima bentuk tersebut menjadi indikator dalam mengidentifikasi data humor pada akun TikTok @daffaariqqqq. Setiap data diklasifikasikan berdasarkan karakteristik bentuk humor yang dominan dengan mempertimbangkan tuturan, konteks, serta tujuan penyampaian humor dalam konten.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan jenis humor dalam konten TikTok akun @daffaariqqqq. Metode ini dipilih karena peneliti dapat memahami penggunaan bahasa dan konteks humor secara mendalam dalam situasi alami. Sumber data penelitian berupa dua video TikTok yang diunggah oleh akun @daffaariqqqq periode bulan Juli tahun 2026 dengan kriteria video yang memiliki jumlah suka terbanyak dan mengandung komunikasi dua arah. Data penelitian berupa kata, kalimat atau tuturan kmenunjukkan penggunaan bahasa humor. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak dan catat, dengan menyimak video secara berulang, mencatat tuturan yang relevan, serta melakukan transkripsi data. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dilakukan melalui ketekunan pengamatan dengan membandingkan hasil transkripsi dan klasifikasi data dengan video asli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dua video terpilih yang digunakan sebagai data penelitian ini saling berhubungan karena menampilkan momen ketika daffa dan podos, konten creator humor, mencoba

hiburan rumah hantu di sebuah bangunan bekas sekolah. Keduanya harus menyelesaikan teka-teki agar dapat keluar dari rumah hantu tersebut, sehingga membutuhkan waktu lama. Oleh karena itu, video terbagi menjadi dua bagian. Video pertama berjudul "Pergi ke Rumah Hantu" berdurasi 06.09 menit dan kelanjutannya berjudul "Pergi ke Sekolah Angker" berdurasi 06.14 menit. Berdasarkan hasil analisis terhadap dua video tersebut diperoleh hasil berikut:

Tabel 1.1 Data Klasifikasi

No	Jenis Humor	Jumlah Data
1	Humor Bahasa	20
2	Humor Teka-Teki	6
3	Humor Satir	19
4	Humor Pornografi	6
5	Humor Pergunjingan	6

Melalui tabel di atas, secara keseluruhan dapat diketahui bahwa ditemukan 54 data. Dengan rincian klasifikasi yakni 20 data humor bahasa, 6 humor teka-teki, 19 humor satir, 6 humor pornografi, dan 6 humor pergunjingan. Humor bahasa menjadi jenis humor yang paling dominan atau sering digunakan oleh daffa dan podos dibanding jenis lainnya. Berikut disajikan contoh sampel dari setiap jenis humor sesuai temuan dari sumber penelitian ini:

1. Humor Bahasa

   Konteks : Podos dan Daffa mencium bau kembang saat berjalan mencari petunjuk di lorongan ruangan kelas.

   Podos : Bau kembang nih, kembang kempis
   Daffa : Hahaha

Data di atas menunjukkan humor bahasa karena Podos menggunakan kata "kembang" yang kemudian dipelesetkan menjadi "kembang kempis" yaitu keadaan mengembang dan mengempis secara berulan. Permainan kata tersebut menimbulkan perubahan makna yang tidak terduga sehingga menciptakan efek lucu.

Konteks : Ketika lampu mati, Podos lebih dulu melihat setan kayang dan Daffa meresponnya ke arah lelucon romansa.

Podos : Setannya kayang dong
Daffa : Belum deket udah kayang-kayangan
Podos : Sayang dong

Data di atas termasuk sebagai humor bahasa karena Daffa memainkan kata "kayang" yang memiliki kemiripan bunyi dengan "sayang", hanya berbeda pada huruf depannya. Daffa mengucapkan "kayang-kayangan", kemudian Podos membenarkannya dengan mengatakan "sayang dong", sehingga permainan bunyi tersebut menimbulkan efek lucu. Kelucuan semakin kuat karena kata "kayang" pada awalnya merujuk pada gerakan tubuh, sedangkan "sayang" memiliki makna kasih atau rasa suka.

Berdasarkan data-data yang dikategorikan sebagai humor bahasa, humor tersebut muncul dalam bentuk permainan kata seperti plesetan, kemiripan bunyi, perubahan makna yang tidak terduga. Penggunaan bentuk-bentuk tersebut menciptakan ketidaksesuaian makna yang menghasilkan efek tawa dalam percakapan.

2. Humor Teka-Teki

   Konteks : Setelah mengambil tiket dan sembari berjalan, Daffa secara tiba-tiba melontarkan pertanyaan kepada Podos.

   Daffa : Kenapa gua tau ini bekas sekolah?
   Podos : Kenapa?
   Daffa : Orang kantinnya, nih.

Data di atas termasuk humor teka-teki karena Daffa mengajukan pernyataan yang memunculkan rasa penasaran Podos. Ketika Podos bertanya "Kenapa?", Daffa memberikan jawaban yang tidak terduga dengan menunjuk seseorang dan menyebutnya sebagai "orang kantin". Hal ini menjadi lucu karena seolah Daffa sudah lama mengenal tempat tersebut.

Konteks : Daffa dan Podos menjalankan tantangan di rumah hantu. Daffa membaca petunjuk di depan sebuah pintu yang terkunci untuk menyelesaikan tantangan.

Daffa : Kunci ada dalam kelas 4b. Selesaikan misi untuk mendapatkan kunci.
Podos : Gini aja udah, oh ini nih
Daffa : Udah dos, ga usah dos.
Podos : Kok ga usah. Kuncinya apa?
Daffa : Kuncinya sabar.

Data di atas tergolong sebagai humor teka-teki karena Daffa memancing Podos untuk bertanya kepadanya dengan cara diam mematung di dekat tembok setelah mengatakan "Udah dos, ga usah dos". Podos yang bingung langsung melontarkan pertanyaan "Kuncinya apa?", karena lokasi keberadaan kunci sudah diketahui melalui petunjuk. Jawaban yang tak terduga berupa "sabar" menjadi puncak humor dalam konteks tersebut.

Berdasarkan data-data yang dikategorikan sebagai humor teka-teki timbul dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang membangun rasa penasaran, kemudian diikuti jawaban yang tidak terduga atau menyimpang dari perkiraan dari lawan bicara. Unsur kejutan pada jawaban tersebut menjadi sumber kelucuan dalam percakapan.

3. Humor Satir

Konteks : Daffa me-*roasting* salah satu pekerja di rumah hantu yang berakting tidur di lapangan menjadi siswa yang telah jatuh dari lantai atas.

Daffa : Orang pada ngomong. lu kerjaannya tidur mulu, mau jadi apa lu
Daffa : Nah, ini dia nih

Data di atas menunjukkan humor satir karena Daffa menyindir sekaligus mematahkan stereotip yang umum terdengar di masyarakat Indonesia bahwa setiap terdapat anak malas dan gemar tidur, dianggap tidak memiliki ambisi dalam hidup dan mempersempit jalan kesuksesannya. Dalam konteks tersebut, Daffa menunjukkan bahwa dengan cara merebahkan badan atau berakting tidur pun menjadi jalan seseorang mendapatkan rezeki.

Konteks : Podos terkejut melihat tikus mainan yang berjalan di hadapannya. Daffa turut mengetahuinnya justru merespon dengan kalimat satir.

Podos : Wah tikus-tikusan. gua kira tikus beneran
Daffa : Ngga pakai dasi lagi tikusnya

Data di atas termasuk dalam humor satir karena Daffa memanfaatkan objek berupa tikus yang dilihatnya untuk menjadi bahan sindiran kepada para koruptor atau kerap dijuluki tikus berdasi. Sindiran tersebut disampaikan secara tidak langsung melalui komentar bahwa tikus yang dilihatnya tidak memakai dasi. Ketidaksesuaian antara tikus sebagai hewan dan atribut "dasi" menciptakan efek humor sekaligus memperkuat unsur sindiran.

Berdasarkan data-data yang dikategorikan sebagai humor satir, muncul dalam bentuk sindiran terhadap individu, kelompok, atau fenomena tertentu yang disampaikan secara tidak langsung melalui perbandingan, ironi, atau ungkapan yang mengandung ejekan.

4. Humor Pornografi

Konteks : Satpam dalam rumah hantu pingsan akibat dicekek oleh hantu, kemudian Podos mengambil tongkatnya. Daffa pun meletakkan tongkat satpam tersebut tepat berada di bawa kemaluan satpam yang pingsan.

Daffa : Sini
Podos : He'e
Daffa : Wih barangnya gede juga ya

Data di atas menunjukkan humor pornografi karena Daffa mengatakan barang atau dalam konteks tersebut merujuk pada kemaluan milik satpam besar setelah meletakkan tongkat di tengah-tengah kaki satpam yang terbuka cukup lebar.

Konteks : Daffa dan Podos sedang mendengarkan penjelasan dari petugas terkait aturan dalam menjalankan tantangan selama menjelajah di rumah hantu.

Petugas : Jika mendengar suara tokek, tidak boleh bersuara
Daffa : Tokek kanan atau tokek kiri tuh
Podos : Toket

Data di atas menggambarkan humor pornografi karena Daffa memancing pikiran negatif lawan bicaranya dengan cara memanfaatkan kata "tokek" dan menambahkan kata kanan dan kiri. Hal ini pun berhasil karena Podos meresponnya dengan cara menyebut kata "toket" atau merujuk pada payudara.

Berdasarkan data-data yang dikategorikan sebagai humor porno, humor tersebut muncul dalam bentuk plesetan kata, perbandingan, dan pengaitan suatu objek atau situasi dengan hal-hal yang memiliki konotasi seksual.

5. Humor Pergunjingan

Konteks : Daffa dan Podos memberikan informasi kepada penonton bahwa keduanya telah berada di rumah hantu pada *opening* video.

Daffa : Gua suka rumah hantu di sini, Dos.
Podos : Kenapa tuh?
Daffa : Tuh setannya keluar-keluar
Podos : Bukan, itu penjaganya.

Data di atas tergolong sebagai humor pergunjingan karena Daffa menjadikan salah satu penjaga yakni seorang bapak-bapak sebagai bahan lelucon dengan menyebutnya sebagai "setan". Daffa keberadaan orang asing sebagai bahan memunculkan humor.

Konteks : Podos terkejut melihat sosok hantu muncul di sebuah kaca saat Daffa fokus mengambil kunci yang tergantung di tembok.

Podos : Dap, haha. jelek banget hantunya
Daffa : Aaaaa

Data di atas termasuk sebagai humor pergunjingan karena Podos secara langsung mengomentari bahwa penampilan hantu yang secara mendadak muncul di sebuah kaca sangatlah jelek, meskipun dengan penerangan minim. Respon lucu ini didukung oleh Daffa yang berteriak setelah melihat hantu yang sama.

Berdasarkan data-data yang dikategorikan sebagai humor pergunjingan, humor tersebut muncul dalam bentuk ejekan, komentar, dan olok-olok terhadap partner atau orang asing maupun objek tertentu yang dijadikan sebagai bahan lelucon.

PENUTUPAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan humor dalam konten Daffa Ariq dan Podos saat di rumah hantu menunjukkan bahwa kelucuan dibangun melalui berbagai cara, mulai dari permainan bahasa, ejekan, sindiran, teka-teki, hingga unsur seksual. Humor bahasa menjadi bentuk yang paling dominan, yang menunjukkan bahwa kreativitas dalam mengolah kata menjadi salah satu cara utama untuk menciptakan kelucuan dalam interaksi keduanya. Temuan ini juga menunjukkan bahwa konteks tempat, situasi, dan objek yang muncul selama proses pencarian jalan keluar saat berada di rumah hantu dimanfaatkan secara spontan sebagai bahan humor. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa humor dalam konten digital juga tidak selalu dapat dipahami hanya dari tuturan tanpa melihat konteksnya. Namun, penelitian ini masih terbatas pada data yang hanya menggunakan satu video sehingga hasilnya belum dapat mewakili keseluruhan karakter humor Daffa Ariq. Penelitian selanjutnya dapat menganalisis beberapa video dengan konteks yang berbeda untuk melihat apakah pola humor yang sama tetap muncul.

DAFTAR PUSTAKA

Agisna, M., & Mahadian, A. B. (2022). Analisis humor dalam konten TikTok @fadlanholao. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 6*(1), 19–30.

Ahdanisa, A., & Fateah, N. (2024). Teknik penciptaan dan fungsi humor bahasa Jawa Ngapak pada akun TikTok @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan @raflychaniag0. *Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, 10*(4). https://doi.org/10.30605/onoma.v10i4.4252

Firmansyah, M. B. (2016). Representasi bahasa humor dalam acara Stand Up Comedy di Metro TV. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, *2*(2), 195-202.

Hidayah, K. N., Rahmi, N. N., & Noviyanti, S. (2025). Peran Dan Fungsi Bahasa Dalam Kehidupan Manusia Era Industri 4.0 Dan Abad 21. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 450-459. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37414

Ikawati, L. (2025). Decoding TikTok comedy: An in-depth analysis of KPPS humor. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature, 13*(2). https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.5806

Khaira, R., Emilda, E., & Rahayu, R. (2024). Representasi bahasa humor dalam acara Lapor Pak! Trans7. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *5*(1), 87-99. https://doi.org/10.29103/jk.v5i1.16171

Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kusmanto, H., Sabardila, A., & Al-Ma'ruf, A. I. (2021). Diksi dalam wacana humor Indonesia di media sosial. *Kandai, 17*(1), 45–59. https://doi.org/10.26499/jk.v17i1.2186

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Rustono. 1998. "Implikatur Percakapan sebagai Penunjang Pengungkapan Humor di dalam Wacana Humor Verbal Lisan Berbahasa Indonesia". *Disertasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sari, D. T. P., Putra, G. R. I., Lukman, & Ginanjar, B. (2024). Tindak tutur bahasa humor pada balasan komentar admin akun TikTok Pesona Indonesia (sebuah tinjauan pragmatik). *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia, 9*(1), 131–140. https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.557

Setiawan, B. R., Hemalia, A., Permana, V. V., Rahmatilah, L. A., Putry, K. A., Widyastuti, T., & Hernawan, H. (2025). Analysis of Humorous Speech Patterns in Manglé Magazine's' Barakatak'Column (A Pragmatic Study). *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, *9*(1), 96-105. https://doi.org/10.29407/jbsp.v9i1.9

Wahyuni, A. R., & Saleh, M. (2025). Fungsi bahasa dalam ruang digital: Analisis sosiopragmatik pada platform TikTok. *Manifestasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *5*(3).

Winingsih, I., & Soelistyowati, D. (2021). Humor Verbal dalam Acara Televisi Jepang Nogizaka Koujichuu. https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendi_u/article/view/8657

Yuwana, R. Y. (2019). *Strategi penciptaan materi humor: Analisis transitivitas. Leksema: Jurnal Bahasa Sastra, 4 (1), 1–10*.