Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 9, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

ANALISIS BENTUK DAN FUNGSI HUMOR DALAM KONTEN TIKTOK POV PERANG DUNIA III DI AKUN @HANSENVENDIAGUS14

Ayu Dyah Rahmawati[1], Drs. Suwadi, M.Pd.[2], dan Sugianti, M.Pd.[3]

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Wiranegara
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 27-29, Pasuruan, Jawa Timur. Fax. (0343) 421948.
ayudyahrahmawati@gmail.com

Abstract

Analysis of Humor Forms and Functions in World War III POV TikTok Content on @hansenvendiagus14*. This study aims to analyze the forms and functions of humor in netizens' comments on TikTok content themed World War III POV on the account @hansenvendiagus14. The phenomenon of Generation Z's humorous response to a distressing global issue serves as the main background. Using a qualitative descriptive approach, this study analyzed 169 comments posted within the period of March 6–15, 2026. Data were analyzed based on 14 types of humor techniques proposed by Berger (2010) as well as incongruity concepts such as frustrated expectation and bisociation. The results found eight dominant types of humor: Literal Answer, Illogicality/Absurdity, Exaggeration/Hyperbole, Satire, Language Error, Wordplay, Surprise, and Parody.. This humor functions as an emotional safe space, collective solidarity, subtle social criticism, and a mechanism for maintaining sanity. These findings indicate that Generation Z uses humor as a digital coping strategy in dealing with global uncertainty.*

Keywords*: Humor, Comment, TikTok, Form, Function.*

Abstrak

Analisis Bentuk dan Fungsi Humor dalam Konten TikTok POV Perang Dunia III di Akun @hansenvendiagus14. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan fungsi humor dalam komentar warganet pada konten TikTok POV Perang Dunia III di akun @hansenvendiagus14. Fenomena respons humor Generasi Z terhadap isu global yang mencekam menjadi latar belakang utama penelitian ini. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menganalisis 169 komentar yang diunggah dalam rentang waktu 6–15 Maret 2026. Data dianalisis berdasarkan 14 jenis teknik humor yang dikemukakan oleh Berger (2010) serta konsep inkongruitas seperti *frustrated expectation* dan *bisociation*. Hasil penelitian menemukan delapan jenis humor yang mendominasi, yaitu Jawaban Pasti, Ketidaklogisan/*Absurdity*, Eksagerasi/Hiperbola, Sindiran,

Article History
Received: Agustus 2026
Reviewed: Agustus 2026
Published: Agustus 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Kesalahan Gaya Bahasa, Permainan Kata, Kejutan, dan Parodi. Humor tersebut berfungsi sebagai ruang aman emosional, solidaritas kolektif, kritik sosial halus, dan pemertahanan kewarasan. Temuan ini menunjukkan bahwa Generasi Z menggunakan humor sebagai strategi koping digital dalam menghadapi ketidakpastian global.

Kata kunci: Humor, Komentar, Tiktok, Bentuk, Fungsi.

PENDAHULUAN

Fenomena penggunaan media sosial di Indonesia telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan melampaui fungsi komunikasi dasar. Media sosial tidak lagi dimanfaatkan hanya sebagai sarana bertukar informasi atau menjalin hubungan antarpengguna, melainkan telah menjadi ruang publik digital yang membentuk pola komunikasi, budaya, hingga cara masyarakat memaknai berbagai peristiwa yang terjadi di tingkat lokal maupun global. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat turut mendorong masyarakat untuk menjadikan media sosial sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Aktivitas seperti memperoleh informasi, berdiskusi, beropini, hingga mengekspresikan identitas diri kini banyak dilakukan melalui berbagai platform digital.

Laporan We Are Social dan DataReportal (2025) menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia telah mencapai sekitar 180 juta identitas pengguna atau lebih dari 60% dari total populasi. Angka tersebut menunjukkan tingginya tingkat penetrasi media sosial dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Kondisi tersebut semakin diperkuat oleh data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2025) yang menyatakan bahwa TikTok menjadi platform media sosial yang paling banyak digunakan, dengan 35,17% responden mengaku menjadikan TikTok sebagai aplikasi yang paling sering mereka akses. Popularitas tersebut menunjukkan bahwa TikTok telah berkembang menjadi ruang komunikasi digital yang sangat berpengaruh, terutama bagi Generasi Z yang merupakan kelompok pengguna internet terbesar di Indonesia. Beragam aktivitas berlangsung di dalam platform ini, mulai dari berbagi hiburan, menyampaikan informasi, membangun opini publik, hingga membentuk berbagai tren budaya digital yang dengan cepat menyebar ke berbagai kalangan masyarakat.

Keberadaan TikTok sebagai ruang komunikasi publik memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk memberikan respons terhadap berbagai fenomena yang sedang berkembang. Respons tersebut tidak selalu diwujudkan dalam bentuk diskusi yang serius, tetapi sering kali diekspresikan melalui kreativitas bahasa, meme, video singkat, maupun komentar-komentar yang mengandung unsur humor. Kolom komentar pada sebuah unggahan bahkan berkembang menjadi ruang interaksi yang memiliki dinamika tersendiri karena pengguna tidak hanya menanggapi isi video, tetapi juga saling merespons komentar pengguna lain sehingga membentuk percakapan yang kreatif, spontan, dan partisipatif. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa komunikasi digital tidak lagi berlangsung secara satu arah, melainkan bersifat kolaboratif sehingga setiap pengguna memiliki kesempatan yang sama untuk menciptakan makna baru terhadap suatu peristiwa.

Kondisi tersebut tampak jelas ketika dunia dihadapkan pada meningkatnya

ketegangan geopolitik yang memunculkan kekhawatiran terhadap kemungkinan terjadinya Perang Dunia III pada tahun 2026. Berbagai pemberitaan mengenai konflik internasional, eskalasi militer, hingga ancaman perang tersebar dengan sangat cepat melalui media sosial dan menjadi topik yang banyak diperbincangkan oleh masyarakat. Menariknya, Generasi Z justru memperlihatkan pola respons yang berbeda dari generasi sebelumnya. Alih-alih menunjukkan kepanikan atau kecemasan secara terbuka, mereka merespons isu tersebut melalui meme, candaan absurd, ironi, hiperbola, hingga humor gelap (dark humor) yang dipublikasikan dalam bentuk video maupun komentar di media sosial. Pola komunikasi semacam ini memperlihatkan bahwa humor telah menjadi salah satu strategi generasi muda dalam menghadapi situasi yang dipenuhi ketidakpastian.

Fenomena tersebut tidak dapat dipandang sekadar sebagai bentuk hiburan ataupun kelucuan sesaat. Humor yang muncul dalam ruang digital merepresentasikan cara masyarakat, khususnya Generasi Z, memproses informasi yang kompleks dan menegangkan melalui pendekatan yang lebih ringan. Pratiwi dan Salsabilla (2025) menjelaskan bahwa fenomena tersebut merupakan bentuk *digital coping mechanism*, yaitu strategi psikologis yang dilakukan individu untuk mengurangi tekanan emosional akibat paparan informasi yang menimbulkan kecemasan. Humor dalam konteks ini berfungsi sebagai media pelepasan ketegangan, sarana adaptasi terhadap situasi yang tidak menentu, sekaligus bentuk negosiasi makna terhadap realitas sosial yang sedang dihadapi. Melalui humor, individu dapat mengurangi rasa takut, membangun optimisme, serta menciptakan rasa kebersamaan dengan pengguna media sosial lainnya yang memiliki pengalaman emosional serupa.

Humor sebagai bentuk komunikasi memiliki karakteristik yang jauh lebih kompleks dibandingkan sekadar penyampaian pesan yang bersifat menghibur. Martin dan Ford (2018) menjelaskan bahwa humor merupakan permainan sosial yang muncul dari persepsi terhadap ketidaksesuaian atau keganjilan yang dipandang menyenangkan sehingga memunculkan respons berupa senyuman maupun tawa. Humor juga merupakan produk komunikasi yang sangat bergantung pada konteks karena makna yang dikandungnya sering kali tidak disampaikan secara eksplisit. Proses pemahaman humor menuntut adanya kesamaan latar pengetahuan antara penutur dan mitra tutur agar pesan yang tersembunyi di balik kelucuan dapat dipahami secara tepat.

Karakteristik tersebut menjadikan humor sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan yang bersifat sensitif. Implikatur yang terkandung dalam humor memungkinkan seseorang menyampaikan sindiran, kritik sosial, maupun protes terhadap suatu kondisi tanpa harus mengungkapkannya secara langsung. Naufalia dkk. (2023) serta Pratiwi dan Salsabilla (2025) menjelaskan bahwa humor sering dimanfaatkan sebagai strategi komunikasi tidak langsung karena mampu mengurangi potensi konflik sekaligus mempertahankan daya tarik pesan. Perkembangan media digital semakin memperluas fungsi tersebut karena pengguna dapat mengombinasikan permainan kata, ambiguitas makna, referensi budaya populer, maupun fenomena yang sedang viral untuk menghasilkan humor yang komunikatif sekaligus menghibur. Wulandari dan Suryani (2022) menyatakan bahwa kreativitas bahasa dalam media digital berkembang sangat dinamis sehingga humor menjadi salah satu bentuk ekspresi yang

paling dominan dalam interaksi antarpengguna.

Kajian mengenai humor dalam penelitian ini didasarkan pada teori inkongruitas (*incongruity theory*), yaitu teori yang menjelaskan bahwa humor muncul akibat adanya ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan atau antara dua konsep yang saling bertentangan. Teori ini merupakan salah satu teori humor yang paling banyak digunakan dalam kajian linguistik, psikologi, maupun komunikasi karena mampu menjelaskan proses munculnya kelucuan secara kognitif. Gagasan awal teori inkongruitas dikemukakan oleh Hutcheson (1725) dan Beattie (1779) yang menyatakan bahwa humor lahir ketika seseorang menemukan ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan apa yang benar-benar terjadi. Kant (1790) kemudian mengembangkan konsep tersebut melalui teori *frustrated expectation* yang menjelaskan bahwa tawa muncul akibat perubahan mendadak dari ekspektasi yang serius menuju sesuatu yang tidak bermakna atau absurd.

Schopenhauer (1819) melengkapi teori tersebut dengan menyatakan bahwa humor terjadi ketika terdapat ketidaksesuaian antara konsep abstrak dalam pikiran manusia dengan realitas konkret yang dihadapi. Perkembangan teori inkongruitas terus berlanjut melalui Koestler (1964) yang memperkenalkan konsep *bisociation*, yakni proses mempertemukan dua kerangka berpikir yang berbeda sehingga menghasilkan makna baru yang mengejutkan sekaligus mengundang tawa. Morreall (1983) menambahkan bahwa ketidaksesuaian tidak otomatis menghasilkan humor apabila situasi tersebut dipersepsikan sebagai ancaman. Humor hanya akan muncul ketika individu memandang ketidaksesuaian tersebut dalam suasana bermain (*playfulness*) sehingga dapat diterima sebagai sesuatu yang menyenangkan. Suls (1972) kemudian mengembangkan model *incongruity-resolution* yang menjelaskan bahwa pemahaman humor berlangsung melalui dua tahapan, yaitu mendeteksi ketidaksesuaian dan menemukan penyelesaian terhadap ketidaksesuaian tersebut. Proses tersebut berlangsung sangat cepat dalam komunikasi digital karena audiens umumnya memiliki pengetahuan konteks yang sama mengenai isu yang sedang viral sehingga makna humor lebih mudah dipahami (Vural dkk., 2026).

Analisis terhadap bentuk humor dalam penelitian ini menggunakan klasifikasi teknik humor yang dikemukakan Berger (2010). Berger mengidentifikasi empat belas teknik humor yang meliputi ironi, kesalahpahaman, kesalahan gaya bahasa, permainan kata, jawaban pasti, sarkasme, satire, parodi, eksagerasi atau hiperbola, repetisi, sindiran, ambiguitas, kejutan (*surprise*), dan ketidaklogisan (*absurdity*). Keempat belas teknik tersebut menunjukkan bahwa humor dapat dibangun melalui berbagai mekanisme linguistik maupun nonlinguistik. Permainan bahasa, penyimpangan logika, benturan makna, serta penggabungan dua konsep yang bertentangan menjadi unsur penting dalam menghasilkan efek humor. Dalam praktik komunikasi digital, berbagai teknik tersebut sering kali muncul secara bersamaan sehingga menghasilkan humor yang lebih kompleks, kontekstual, dan berkaitan erat dengan pengalaman sosial masyarakat.

Kajian ini tidak hanya berfokus pada bentuk humor, tetapi juga menelaah fungsi sosial yang melatarbelakangi kemunculan humor dalam komentar warganet. Humor dipandang memiliki peran sebagai ruang aman emosional (*coping mechanism*), sarana membangun solidaritas kolektif, media penyampaian kritik sosial, serta mekanisme mempertahankan kewarasan di tengah situasi

yang penuh tekanan. Pandangan tersebut sejalan dengan teori Freud (1905) yang menyatakan bahwa humor merupakan bentuk pelepasan ketegangan psikologis, sekaligus memperkuat temuan Sujoko (1982) yang menjelaskan bahwa humor juga berfungsi sebagai alat kontrol sosial dalam kehidupan masyarakat. Melalui humor, masyarakat dapat mengkritik berbagai persoalan sosial secara lebih halus, membangun kedekatan antarkelompok, serta menciptakan ruang diskusi yang lebih terbuka tanpa harus menimbulkan konflik secara langsung.

Penelitian mengenai humor dalam media digital telah banyak dilakukan dengan beragam perspektif. Permana (2025) mengkaji interpretasi audiens terhadap humor absurd dalam iklan di TikTok, sedangkan Sukaningtyas (2023) menganalisis penggunaan gaya bahasa kiasan dalam komentar TikTok. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi ruang yang produktif dalam melahirkan berbagai bentuk kreativitas bahasa. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji komentar warganet pada konten TikTok sebagai sumber humor melalui pendekatan teori inkongruitas yang dipadukan dengan empat belas teknik humor Berger (2010) masih relatif terbatas. Kajian mengenai fungsi sosial humor yang muncul dalam komentar terhadap isu geopolitik global juga belum banyak ditemukan sehingga masih tersedia ruang penelitian yang layak untuk dikembangkan.

Kolom komentar pada konten TikTok sesungguhnya merupakan sumber data yang kaya karena berisi respons spontan pengguna terhadap suatu peristiwa. Komentar-komentar tersebut tidak hanya berupa tanggapan sederhana, tetapi juga mengandung permainan bahasa, ironi, hiperbola, sarkasme, ambiguitas, hingga bentuk-bentuk humor absurd yang dibangun melalui ketidaksesuaian logika. Keunikan tersebut menjadikan kolom komentar TikTok sebagai objek penelitian yang relevan untuk menguji bagaimana teori inkongruitas bekerja dalam komunikasi digital sekaligus mengidentifikasi teknik humor yang digunakan oleh warganet ketika merespons isu Perang Dunia III.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk-bentuk humor serta fungsi humor yang terdapat dalam komentar warganet pada konten TikTok bertema *POV Perang Dunia III* yang diunggah oleh akun @*hansenvendiagus14*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pragmatik, khususnya mengenai humor dalam komunikasi digital, sekaligus memperkaya pemahaman tentang cara Generasi Z memanfaatkan humor sebagai strategi komunikasi, mekanisme koping, dan media kritik sosial dalam menghadapi berbagai isu global yang berkembang di era media sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena data yang dianalisis berupa tuturan tertulis dalam bentuk komentar warganet di media sosial TikTok serta bertujuan memahami fenomena kebahasaan secara mendalam, interpretatif, dan kontekstual (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

Sumber data penelitian berasal dari kolom komentar pada unggahan video TikTok milik akun @hansenvendiagus14 yang diunggah pada tanggal 6 Maret 2026. Unggahan ini dipilih secara purposif karena memiliki tingkat interaksi yang tinggi (1,9 juta tanda suka dan 20,1 ribu komentar) serta bertema POV Perang Dunia III yang sesuai dengan fokus penelitian. Pengambilan data

dibatasi pada komentar yang muncul dalam rentang waktu 10 hari pertama, yaitu 6–15 Maret 2026.

Dari keseluruhan komentar yang tersedia, peneliti menyeleksi komentar yang mengandung unsur humor berdasarkan indikator 14 jenis teknik humor dari Berger (2010). Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik sadap dan simak bebas libat cakap (Sudaryanto, 2015). Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap 169 komentar warganet pada konten TikTok POV Perang Dunia III yang diunggah oleh akun @*hansenvendiagus14* dalam rentang waktu 6–15 Maret 2026 menunjukkan bahwa terdapat delapan jenis humor yang muncul dalam komentar warganet. Tabel 1 menyajikan distribusi lengkap kedelapan jenis humor tersebut

Tabel 2. Distribusi Jenis Humor dalam Komentar Warganet

Jenis Humor	Kode
Jawaban Pasti	58
Ketidaklogisan/*Absurdity*	45
Eksagerasi/Hiperbola	20
Sindiran	20
Kesalahan Gaya Bahasa	16
Permainan Kata	4
Kejutan	4
Parodi	2
Total	169

Data dalam penelitian ini diambil dari penelitian yang lebih luas mengenai humor komentar TikTok (Rahmawati, 2026) terdapat enam jenis humor lainnya dari 14 teknik Berger (2010) yaitu ironi, kesalahpahaman, sarkasme, satire, repetisi, dan ambiguitas tidak ditemukan dalam data penelitian.

Temuan ini menunjukkan bahwa warganet cenderung merespons isu Perang Dunia III dengan dua pola utama: (1) memperlakukan perang sebagai kegiatan sosial yang bisa ditolak dengan alasan literal (Jawaban Pasti), dan (2) menghubungkan perang dengan hal-hal absurd yang tidak masuk akal (Ketidaklogisan/*Absurdity*). Kedua pola ini mengindikasikan bahwa respons warganet terhadap isu global yang mencekam lebih banyak bersifat main-main, tidak serius, dan absurd daripada respons yang bersifat kritis, tajam, atau agresif.

Untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai temuan penelitian, berikut disajikan tiga contoh data untuk masing-masing jenis humor yang ditemukan (kecuali parodi yang hanya ditemukan dua data).

PEMBAHASAN

Dari hasil singkat yang dijelaskan sebelumnya, berikut adalah penjabaran secara lengkap terkait hasil temuan :

1. Bentuk humor yang ditemukan dalam komentar.

Jawaban Pasti (58 temuan) menjadi jenis humor paling dominan, ditandai oleh respons literal dan serius terhadap situasi yang sebenarnya tidak memerlukan jawaban faktual. Warganet memperlakukan Perang Dunia III seolah-olah aktivitas sehari-hari yang

dapat ditolak berdasarkan alasan pribadi. Pada komentar KD/022/TK05, *"Kalau perangnya malam aku gabisa ikut guys, aku strict parents"*, perang diperlakukan seperti kegiatan malam yang membutuhkan izin orang tua. Demikian pula pada KD/002/TK05, *"Gak!, gak mau ikut belum nikah"*, alasan status pernikahan digunakan untuk menolak keterlibatan dalam konflik global. Sementara itu, KD/038/TK05, *"Ga mau ikutan ah, ga punya outfit perang"*, memosisikan *outfit* sebagai syarat utama, mengabaikan aspek keselamatan dan strategi. Ketiga contoh ini menunjukkan bisosiasi (Koestler, 1964), yaitu penggabungan kerangka "perang" dengan kerangka "kehidupan remaja", serta frustrated expectation (Kant, 1790) karena ekspektasi respons serius dipatahkan oleh jawaban literal yang konyol.

Ketidaklogisan/*Absurdity* (45 temuan) menempati posisi kedua, ditandai oleh penggabungan dua hal yang secara konseptual tidak memiliki hubungan wajar. Pada KD/004/TK14, *"Sedia photobooth, buat kenang-kenangan"*, perang diperlakukan seperti acara perayaan yang perlu didokumentasikan. KD/015/TK14, *"Boleh bawa laptop ga bang, mau ngerjain skripsi soalnya"*, memindahkan aktivitas akademik ke tengah konflik bersenjata. KD/033/TK14, *"Masih bisa COD Shopee ga sih?"*, menempatkan belanja daring sebagai prioritas di situasi yang seharusnya dipenuhi persoalan keamanan. Ketiga komentar ini memperkuat pola bisosiasi antara kerangka "Perang Dunia III" (bahaya, konflik) dengan kerangka "kehidupan sehari-hari" (photobooth, skripsi, COD). Melalui model *incongruity-resolution* (Suls, 1972), pembaca mendeteksi ketidaksesuaian dan menyadarinya sebagai strategi humor, sementara persepsi tidak mengancam (*non-threatening*) memungkinkan kelucuan muncul (Morreall, 1983).

Eksagerasi/Hiperbola (20 temuan) memanfaatkan pernyataan dilebih-lebihkan secara tidak realistis. KD/007/TK09, *"Aku tak suka keributan.. plis stop perang demi aku"*, menghadirkan ego sentrisme berlebihan dengan menganggap perang global bisa berhenti demi satu orang. KD/046/TK09, *"Takut banget musuh naksir sama aku"*, menunjukkan ketakutan berlebihan terhadap kemungkinan romantis dengan musuh. KD/125/TK09, *"Plis rekomendasiin sunscreen yang anti nuklir, takut banget sama kulitku nanti"*, mereduksi ancaman nuklir menjadi persoalan perlindungan kulit melalui gagasan mustahil secara logis. Hiperbola ini menciptakan jarak antara realitas dan pernyataan, sesuai dengan teori inkongruitas, sekaligus berfungsi sebagai mekanisme koping dengan mengalihkan perhatian dari ancaman perang ke hal-hal sepele.

Sindiran (20 temuan) digunakan untuk menyampaikan kritik secara tidak langsung melalui ungkapan halus. KD/010/TK11, *"Santai bet dah ni negara"*, menyindir ketidakseriusan negara dalam merespons isu perang. KD/012/TK11, *"Dunia ini gada akur-akur nya dah"*, mengkritik kondisi dunia yang terus berkonflik. KD/067/TK11, *"Padalah bisa sindir-sindiran di sosmed"*, menyoroti kebiasaan masyarakat mengekspresikan ketidaksetujuan melalui media sosial. Sindiran menunjukkan kesadaran warganet akan keseriusan isu, namun memilih respons melalui kritik yang dikemas ringan. Sebagaimana dikemukakan Sujoko (1982), humor menjadi alat kontrol sosial yang efektif karena kritik disampaikan secara halus dan lebih mudah diterima.

Kesalahan Gaya Bahasa (16 temuan) muncul melalui penggunaan istilah fashion dalam konteks perang. KD/009/TK03, *"Kalo baju loreng bagus jeans cutbray apa cargo si"*, mendiskusikan model celana untuk perang.

KD/035/TK03, *"Maaf mau nanya dresscodenya warna apa ya?"*, menggunakan istilah *dresscode* untuk menanyakan aturan berpakaian dalam perang. KD/044/TK03, *"Warna nailart yang cocok buat baju loreng warna apa ya?"*, mengonsultasikan seni menghias kuku untuk situasi konflik. Ketiganya menunjukkan pengalihan konteks dari ranah militer ke ranah fashion, menciptakan benturan antara estetika dan bahaya yang memicu kelucuan melalui bisosiasi.

Permainan Kata (4 temuan) memanfaatkan istilah dari budaya digital dan game. KD/028/TK04, *"Gua gold lane aja bang"*, menggunakan istilah *gold lane* dari Mobile Legends untuk menentukan posisi di medan perang. KD/077/TK04, *"Yang bluetooth gitu berapaan?"*, memperlakukan perlengkapan perang seperti perangkat elektronik. KD/102/TK04, *"War nya jangan lama lama soalnya cd nya lama"*, mereduksi perang menjadi mekanisme permainan dengan istilah *cooldown*. Fenomena ini menunjukkan asimilasi budaya populer ke dalam respons terhadap isu global, memperkuat identitas kelompok melalui referensi bersama (Wulandari & Suryani, 2022).

Kejutan/*Surprise* (4 temuan) muncul ketika tuturan membangun ekspektasi lalu mematahkannya secara tiba-tiba. KD/008/TK13, *"Tiba-tiba iklan"*, menganggap situasi perang sebagai bagian dari iklan. KD/021/TK13, *"Tiba-tiba Bluetooth nya rusak"*, mengalihkan isu perang ke persoalan teknis sepele. KD/072/TK13, *"Bisa ga si serius dikit, eh btw adain photobooth..."*, membangun ekspektasi kritik serius namun diakhiri usulan absurd. Mekanisme ini sejalan dengan frustrated expectation (Kant, 1790), di mana harapan yang terbentuk bertabrakan dengan kenyataan tak terduga.

Parodi (2 temuan) meniru gaya tertentu secara berlebihan. KD/050/TK08, *"Nanti ada iklan 'jalanan lagi macet?...'"*, meniru gaya iklan radio untuk memparodikan perang. KD/074/TK08, *"Keinget meme 'is this ranked?'"*, meniru meme populer dari budaya game. Parodi menjadi efektif apabila audiens memiliki pengetahuan terhadap gaya yang ditiru (Berger, 2010).

2. Fungsi humor yang ditemukan dalam komentar.

Analisis terhadap komentar warganet menunjukkan bahwa humor tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peran sosial dalam merespons isu Perang Dunia III. Berbagai bentuk humor yang ditemukan memperlihatkan cara warganet memanfaatkan permainan bahasa, penyimpangan logika, dan ketidaksesuaian makna untuk mengurangi ketegangan, membangun hubungan sosial, serta menyampaikan kritik terhadap berbagai fenomena yang terjadi. Berdasarkan hasil analisis, humor dalam komentar warganet memiliki empat fungsi sosial utama, yaitu sebagai ruang aman emosional, sarana solidaritas kolektif, media kritik sosial, dan mekanisme pemertahanan kewarasan.

Fungsi pertama adalah sebagai ruang aman emosional atau mekanisme koping. Fungsi ini tampak pada penggunaan humor ketidaklogisan (absurdity) dan hiperbola, yang merepresentasikan perang sebagai situasi yang dikaitkan dengan persoalan sehari-hari, seperti *outfit*, *sunscreen*, tugas skripsi, maupun makanan. Pengalihan konteks tersebut menciptakan jarak psikologis terhadap ancaman perang sehingga isu yang menimbulkan kecemasan dapat dipersepsikan secara lebih ringan. Temuan ini sejalan dengan teori *relief* Freud (1905) yang menyatakan bahwa humor berfungsi sebagai

sarana pelepasan ketegangan emosional ketika individu menghadapi situasi yang menekan.

Fungsi kedua adalah sebagai sarana solidaritas kolektif. Penggunaan pola humor yang berulang, seperti alasan *strict parents*, persoalan *outfit*, maupun tugas akademik, menunjukkan adanya pengalaman dan pengetahuan bersama yang dipahami oleh sesama pengguna media sosial. Kesamaan referensi tersebut membentuk rasa kebersamaan sekaligus memperkuat identitas kelompok karena warganet berbagi cara pandang yang serupa dalam merespons isu Perang Dunia III. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pratiwi dan Salsabilla (2025) yang menyatakan bahwa humor berperan dalam mempererat hubungan interpersonal serta membangun solidaritas di ruang digital.

Fungsi ketiga adalah sebagai media kritik sosial. Melalui humor berbentuk sindiran, warganet menyampaikan kritik terhadap berbagai fenomena, seperti respons negara terhadap isu perang, kondisi dunia yang terus dilanda konflik, hingga budaya masyarakat dalam menggunakan media sosial. Kritik tersebut disampaikan secara tidak langsung melalui humor sehingga tidak menimbulkan kesan konfrontatif. Pandangan ini sesuai dengan pendapat Sujoko (1982) yang menjelaskan bahwa humor merupakan salah satu bentuk kontrol sosial karena kritik yang disampaikan secara halus cenderung lebih mudah diterima oleh masyarakat.

Fungsi keempat adalah sebagai mekanisme pemertahanan kewarasan di tengah krisis global. Kecenderungan warganet merespons isu perang dengan candaan menunjukkan adanya strategi psikologis untuk menghadapi ketidakpastian dan rasa takut. Humor membantu individu memandang situasi yang mengkhawatirkan dari perspektif yang lebih ringan sehingga beban emosional dapat berkurang. Dalam konteks media sosial, fungsi ini tampak melalui kreativitas warganet dalam menghasilkan komentar-komentar lucu yang mengubah isu global menjadi bahan humor tanpa menghilangkan kesadaran bahwa perang merupakan persoalan yang serius.

Keempat fungsi tersebut menunjukkan bahwa humor dalam komentar warganet memiliki makna yang lebih luas daripada sekadar hiburan. Dominasi humor jawaban pasti dan ketidaklogisan (absurdity) memperlihatkan bahwa Generasi Z memanfaatkan humor sebagai strategi komunikasi sekaligus bentuk adaptasi sosial dalam menghadapi isu global yang penuh ketidakpastian. Melalui mekanisme inkongruitas, seperti *bisociation*, *frustrated expectation*, dan *incongruity-resolution*, warganet menciptakan ruang digital yang memungkinkan mereka mengekspresikan kecemasan, membangun solidaritas, menyampaikan kritik, serta mempertahankan keseimbangan emosional. Temuan ini memperkuat relevansi teori inkongruitas dalam menjelaskan fenomena humor pada komunikasi digital di era media sosial.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis terhadap 169 komentar warganet pada konten TikTok POV Perang Dunia III, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat delapan jenis humor yang muncul, dengan Jawaban Pasti (34,3%) dan Ketidaklogisan/*Absurdity* (26,6%) sebagai dua jenis yang paling dominan. Dominasi kedua jenis humor ini mengindikasikan bahwa respons warganet terhadap isu global yang mencekam lebih banyak bersifat main-main, tidak serius, dan absurd daripada respons yang bersifat kritis, tajam, atau agresif.

Secara teoretis, temuan ini sangat relevan dengan teori inkongruitas, khususnya konsep bisosiasi (Koestler, 1964), *frustrated expectation* (Kant, 1790; Schopenhauer, 1819), serta syarat tidak mengancam dan *playfulness* (Morreall, 1983). Ketidaksesuaian antara ekspektasi bahwa perang adalah isu serius dengan kenyataan bahwa warganet meresponsnya secara absurd dan literal menjadi sumber utama kelucuan.

Humor dalam komentar warganet memiliki empat fungsi sosial utama: (1) ruang aman emosional/mekanisme koping, (2) sarana solidaritas kolektif, (3) media kritik sosial halus, dan (4) mekanisme pemertahanan kewarasan. Fenomena ini mencerminkan *digital coping mechanism* yang menjadi ciri khas generasi muda dalam menghadapi isu-isu global yang mencekam.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan data yang hanya berasal dari satu unggahan di satu akun TikTok. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan data dengan melibatkan lebih banyak akun dan unggahan, serta dapat memperluas pendekatan dengan analisis multimodal yang melibatkan aspek visual dan audiovisual

DAFTAR PUSTAKA

APJII. (2025). *Laporan survei penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia tahun 2025*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Berger, A. A. (2010). *An anatomy of humor*. New Brunswick: Transaction Publishers.

Freud, S. (1905). *Jokes and their relation to the unconscious*. New York: W. W. Norton.

Kant, I. (1790). *Critique of judgment* (W. S. Pluhar, Trans.). Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1987.

Koestler, A. (1964). *The act of creation*. London: Hutchinson & Co.

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

Morreall, J. (1983). *Taking laughter seriously*. Albany: State University of New York Press.

Pratiwi, A. R., & Salsabilla, N. A. (2025). Pelanggaran prinsip kerjasama maksim dan relevansi pada buku humor remaja. *Kolita*, 23(23), 1–10.

Rahmawati, A. D. (2026). *Analisis humor komentar POV Perang Dunia III serta pemanfaatannya dalam pembuatan materi ajar anekdot SMA* (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas PGRI Wiranegara (Uniwara) Pasuruan.

Schopenhauer, A. (1819). *The world as will and representation* (E. F. J. Payne, Trans.). New York: Dover Publications, 1969.

Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Sujoko. (1982). *Perilaku manusia dalam humor*. Jakarta: Karya Pustaka.

Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information-processing analysis. In J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues* (pp. 81–100). New York: Academic Press.

We Are Social & DataReportal. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. Diakses dari https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia

Wulandari, D., & Suryani, T. (2022). Humor dalam media digital sebagai bentuk kreativitas bahasa. *Jurnal Komunikasi Digital*, 9(2), 50–65.