

**TEKNIK HUMOR PARONOMASIA DALAM KONTEN TIKTOK
@DAFFAARIQQQ DAN KAITANNYA DENGAN BAHAN AJAR TEKS ANEKDOT**
(*Paronomasia Humor Techniques in @daffaariqqq's TikTok Content and Its Relation to
Anecdotal Text Teaching Materials*)

Agus Mulyanto, Arif Firmansyah, Syifa Zulfatul Khoiriyah, Sri Ayu Lestari

Universitas Islam Nusantara

Jl. Soekarno Hatta No.530, Bandung, Indonesia

Pos-el: ariffirmansyah@uninus.ac.id; agusmulyanto@uninus.ac.id; ujian.amul@gmail.com;

Naskah Diterima 29 Agustus 2025; Direvisi Akhir 16 Oktober 2025;

Disetujui 14 Desember 2025

DOI: <https://doi.org/10.26499/sawer.v31i2.1617>

Abstract

This study aims to describe the paronomasia humor technique in the TikTok content of the @daffaariqqq account and its relationship to anecdotal text teaching materials in Indonesian language learning in high school. This research method is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of documentation and note-taking. The research data source is a TikTok video of the @daffaariqqq account containing paronomasia-based humor elements, including polysemy and homonymy. Data were analyzed through data reduction and categorization to identify the forms of paronomasia that emerged. The results show that the paronomasia humor techniques used include word shifts and expansions, the use of figurative and literal language, foreign language influences, absolute homonymy, and partial homonymy. This technique has the potential to be used as anecdotal text teaching materials, helping students understand the double meaning of language, enhancing language creativity, and presenting contextual and relevant humor.

Keywords: anecdotal text, paronomasia, teaching materials, tiktok

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan teknik humor paronomasia dalam konten TikTok akun @daffaariqqq serta kaitannya dengan bahan ajar teks anekdot pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan catat. Sumber data penelitian adalah video TikTok akun @daffaariqqq yang mengandung unsur humor berbasis paronomasia, meliputi polisemi dan homonimi. Data dianalisis melalui reduksi dan kategorisasi untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk paronomasia yang muncul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik humor paronomasia yang digunakan meliputi pergeseran dan perluasan kata, penggunaan bahasa figuratif dan literal, pengaruh bahasa asing, homonimi absolut, dan homonimi parsial. Teknik ini berpotensi dijadikan bahan ajar teks anekdot, membantu peserta didik memahami makna ganda bahasa, meningkatkan kreativitas berbahasa, serta menghadirkan humor yang kontekstual dan relevan.

Kata-kata kunci: bahan ajar, paronomasia, teks anekdot, tiktok

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan ide, pemikiran, dan emosi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), peserta didik

diharapkan mampu menguasai berbagai jenis teks sebagai bagian dari kompetensi dasar (Mulyanto, Agustini, Stefanie, et al., 2023). Salah satu teks yang diajarkan adalah teks anekdot. Teks Anekdot yaitu teks yang berisi cerita singkat dengan tujuan utama menghibur sekaligus

menyampaikan sindiran atau pesan tertentu melalui penggunaan humor (Sikumbang, 2022). Humor dalam teks anekdot biasanya dibentuk melalui teknik-teknik kebahasaan yang tidak hanya lucu, tetapi juga memicu pemikiran pembaca. Selain itu, teks ini juga memberikan ruang ekspresi kreatif bagi peserta didik dalam keterampilan berbicara dan menulis (Hidayat, 2019).

Ketertarikan dalam mengkaji humor, khususnya humor berbasis permainan kata (paronomasia), berasal dari fenomena bahwa humor kini tidak hanya hadir dalam media konvensional seperti komik atau siaran televisi, tetapi juga berkembang pesat di media sosial, terutama TikTok. Sebagai media yang banyak digunakan oleh remaja, TikTok menghadirkan bentuk-bentuk humor yang segar, spontan, dan kontekstual dengan kehidupan generasi muda. Hal ini menjadikan humor di TikTok, termasuk humor berbasis paronomasia, menarik untuk dikaji dari sudut pandang linguistik dan pendidikan bahasa.

Meskipun memiliki potensi edukatif yang besar, pembelajaran teks anekdot di kelas sering kali kurang menonjolkan aspek humor secara maksimal. Banyak materi dalam buku teks yang disampaikan secara formal dan kaku, sehingga tidak sesuai dengan gaya humor yang biasa ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, mereka kurang tertarik dan menganggap teks anekdot hanya sebagai bacaan ringan yang tidak terlalu penting. Padahal, humor dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif sebagai sarana penyampaian pesan. Dalam konteks semantik, humor dapat hadir dalam bentuk verbal, nonverbal, atau gabungan keduanya, dengan bahasa sebagai alat utama dalam penyampaian humor verbal (Corbett, 2021).

Salah satu bentuk permainan bahasa yang sering memunculkan humor adalah paronomasia, yaitu permainan kata berdasarkan kemiripan bunyi atau bentuk,

namun memiliki makna yang berbeda (Budiman, 2022). Fenomena ini berakar pada konsep polisemi dan homonimi. Dalam setiap bahasa, lazim bagi satu kata untuk memiliki lebih dari satu makna (polisemi), yang dapat menyebabkan ambiguitas tetapi juga memunculkan efek humor. Terdapat empat faktor penyebab polisemi, yaitu: (1) pergeseran dan perluasan makna, (2) spesialisasi dalam konteks sosial tertentu, (3) penggunaan bahasa figuratif, dan (4) pengaruh bahasa asing (Amilia & Anggraeni, 2019). Sementara itu, homonimi terjadi ketika dua kata memiliki kesamaan bentuk tetapi berbeda makna tanpa hubungan semantis (Saed, 2015). Lyons, (2012) membedakannya menjadi homonimi absolut dan parsial, yang masing-masing memiliki perbedaan dalam kesetaraan bentuk dan struktur gramatikal.

Teknik semantik seperti paronomasia memperkaya bentuk humor dalam teks anekdot dan dapat menjadi alat bantu efektif untuk melatih keterampilan berbahasa peserta didik, terutama dalam menganalisis dan memproduksi teks (Alber & Hermaliza, 2021). Dengan mempelajari paronomasia, peserta didik tidak hanya memahami makna literal, tetapi juga diajak berpikir kritis terhadap konteks yang melatarbelakangi munculnya kelucuan.

Dalam perkembangan teknologi digital, TikTok menjadi ruang ekspresi populer bagi remaja untuk berbagi kreativitas, termasuk melalui konten humor berbasis permainan kata (Dewanta, 2020). Salah satu akun yang menonjol dengan jenis humor tersebut adalah @daffaariqqqq, yang menampilkan permainan bunyi kata mirip namun bermakna berbeda, menciptakan efek humor ringan yang mudah diterima audiens, khususnya kalangan muda.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena humor di media sosial dan penggunaannya dalam pembelajaran. Misalnya, Agisna & Mahadian (2022) menganalisis teknik humor dalam konten

TikTok, Dayana, Deviantyri, & Sahputra (2024) mengembangkan bahan ajar berbasis TikTok untuk teks anekdot, Mustaqim (2022) membahas paronomasia dalam *Dajare Gairaigo* di situs *Dajarestation*, Wibisono & Wirawati (2020) meneliti bahasa humor *Dasaya Agung* dalam *Stand Up Comedy* dan relevansinya dengan bahan ajar, serta Jupriono & Sukatman (2021) meneliti paronomasia dalam wacana humor media sosial.

Kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi dua aspek kajian, yakni analisis linguistik (teknik humor paronomasia yang mencakup polisemi dan homonimi) serta relevansinya dengan pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis konten TikTok. Berbeda dari penelitian terdahulu yang cenderung hanya fokus pada analisis bentuk humor atau pengembangan media ajar secara terpisah, penelitian ini menggabungkan keduanya secara kontekstual melalui analisis konten akun @daffaariqqq sebagai sumber data yang dekat dengan dunia remaja.

Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar mengenali teknik

humor secara teoritis, tetapi juga mampu menganalisis, memahami, dan menciptakan teks anekdot berdasarkan pengalaman digital mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan kontekstual, mendorong peserta didik lebih kreatif dalam berbahasa sekaligus memahami bahwa humor memiliki peran penting dalam interaksi sosial (Fahrurrozia, Aprilia, Nuraeni, et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan polisemi yang dimanfaatkan dalam konten video TikTok akun @daffaariqqq, mendeskripsikan penggunaan homonimi yang dimanfaatkan dalam konten tersebut, serta menjelaskan kaitan teknik humor paronomasia dengan bahan ajar teks anekdot pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian linguistik humor dan manfaat praktis bagi guru bahasa Indonesia dalam mengembangkan bahan ajar teks anekdot yang lebih menarik dan relevan dengan dunia digital peserta didik.

KERANGKA TEORI

Penelitian ini didasari oleh teori semantik dan pendidikan bahasa, terutama yang berkaitan dengan paronomasia, humor, serta penerapan bahan ajar dalam konteks pembelajaran teks anekdot di SMA.

Paronomasia sebagai Permainan Bahasa

Paronomasia merupakan bentuk permainan kata yang mengeksploitasi kemiripan bunyi atau makna untuk menghasilkan efek humoris atau retorik. Paronomasia ialah penggunaan dua kata atau lebih yang menyerupai satu sama lain secara bentuk atau makna untuk menimbulkan efek tertentu dalam komunikasi (Giorgadze, 2018). Selain itu, paronomasia mengandalkan kemiripan visual atau fonetis untuk menciptakan humor (Giorgadze, 2015). Sementara itu, Gan (2015) menekankan bahwa daya tarik

utama paronomasia terletak pada kejenaan yang muncul dari hubungan tak terduga antara kata-kata tersebut.

Selain itu, untuk mencapai efek humor melalui paronomasia, dibutuhkan pemahaman konteks ujaran secara mendalam (Lestariningsih, 2019). Dengan demikian, paronomasia bukan sekadar permainan bunyi, melainkan juga mengandung kecerdasan linguistik dan kreativitas penutur. Paronomasia banyak dimanfaatkan dalam percakapan sehari-hari, iklan, karya sastra, hingga konten humor digital karena kemampuannya memunculkan efek ganda antara keheranan dan tawa.

Polisemi dan Homonimi sebagai Dasar Pembentukan Paronomasia

Pada ranah semantik, paronomasia kerap muncul dari fenomena polisemi dan

homonimi. Polisemi merupakan satu kata yang memiliki beberapa makna yang masih saling berkaitan (Parera, 2004). Sementara itu, Lyons (2012) mendefinisikan homonimi sebagai dua atau lebih kata yang memiliki bentuk identik, tetapi berbeda makna secara mutlak atau sebagian.

Sedangkan pada konteks permainan kata, ambiguitas makna inilah yang menjadi sumber utama terciptanya efek humor. Ambiguitas semantik mampu membangkitkan efek kejutan yang berujung pada tawa (Saeed, 2015). Dengan demikian, baik polisemi maupun homonimi menjadi landasan semantik penting bagi munculnya humor paronomasia.

Konsep Humor dalam Kajian Linguistik

Secara umum, humor dipahami sebagai bentuk stimulasi mental yang menghasilkan tawa dan kesenangan emosional (Setiawan, 2020). Bardon (2005) memandang humor sebagai bagian integral dari kehidupan manusia yang berfungsi untuk meredakan ketegangan, mempererat hubungan sosial, serta menyegarkan pola pikir. Dalam bidang linguistik, humor sering kali diwujudkan melalui permainan bahasa yang menggugah kreativitas dan pemaknaan ganda (Wijana, 2018).

Dalam konteks pembelajaran, humor berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat ingatan, dan memperkaya pengalaman linguistik peserta didik. Penggunaan humor yang cerdas membantu siswa memahami konsep kebahasaan secara kontekstual dan menyenangkan.

Humor Linguistik di Era Digital dan Media Sosial TikTok

Perkembangan teknologi digital menghadirkan bentuk baru ekspresi humor berbasis bahasa. TikTok merupakan platform berbagi video pendek yang sangat populer, terutama di kalangan remaja (Dewanta, 2020). TikTok kini menjadi

bagian dari budaya populer global yang dinamis, tempat berbagai tren humor lahir dari kreativitas linguistik pengguna (Nisa, 2022; Romli, 2021).

Salah satu bentuk kreativitas yang menonjol di TikTok adalah paronomasia digital, yaitu permainan kata yang disesuaikan dengan konteks visual dan suara. Pengguna sering menggabungkan kata-kata mirip bunyi dengan ekspresi, efek suara, atau situasi lucu, sehingga menciptakan humor yang ringan dan mudah dipahami oleh audiens lintas budaya dan usia.

Konsep Bahan Ajar dan Integrasinya dengan Media Sosial

Pada dunia pendidikan bahan ajar berfungsi sebagai sarana utama untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Bahan ajar ialah segala bentuk materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun terbimbing (Kosasih, 2021). Bahan ajar harus disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan disesuaikan dengan konteks zamannya (Waraulia, 2020).

Sejalan dengan itu, Magdalena, Sundari, Nurkamilah, et al. (2020) menilai bahwa pemanfaatan konten media sosial, seperti TikTok, dapat dijadikan bahan ajar inovatif yang dekat dengan keseharian peserta didik. Bahan ajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu (1) bahan ajar cetak (modul, handout, LKPD, buku ajar) dan (2) bahan ajar noncetak (program audio, video, dan media digital lainnya) (Anggaryani, Satriawan, & Saputra, 2023). Bahan ajar yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran (Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, 2020).

Teks Anekdote sebagai Media Pembelajaran Humor

Teks anekdot merupakan jenis teks yang berisi cerita singkat dengan unsur humor dan sindiran yang bertujuan

menghibur sekaligus menyampaikan pesan moral atau kritik sosial (Sikumbang, 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA, teks anekdot berfungsi melatih kepekaan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas berbahasa siswa.

Dengan memanfaatkan konten humor berbasis paronomasia dari TikTok, pembelajaran teks anekdot dapat dibuat lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan berbasis pada minat serta lingkungan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan bentuk-bentuk paronomasia sebagai teknik humor dalam konten TikTok akun @daffaariqqq serta mengkaji potensinya sebagai bahan ajar teks anekdot di tingkat SMA. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami makna dan konteks penggunaan bahasa secara mendalam dalam situasi alami (Iba & Wardhana, 2023; Yusra, Zulkarnain, & Sofino, 2021). Sumber data dalam penelitian ini berasal dari video TikTok yang diunggah oleh akun @daffaariqqq selama enam bulan terakhir, dengan kriteria video yang mengandung humor berbasis paronomasia. Data yang digunakan berupa data linguistik verbal, yaitu tuturan atau kalimat dalam video yang menampilkan unsur permainan bunyi dan makna. Data tersebut termasuk kategori data kualitatif karena berbentuk teks hasil transkripsi video yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dan teknik catat. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengunduh transkrip video menggunakan situs *Free TikTok Video Transcript Generator*. Setelah itu, hasil transkripsi diverifikasi kembali secara

manual untuk memastikan keakuratan teks dan kesesuaian konteks tuturan. Selanjutnya, teknik catat digunakan untuk mencatat bagian-bagian tuturan yang mengandung permainan kata atau paronomasia. Data yang telah dicatat kemudian diklasifikasikan secara awal berdasarkan jenis paronomasia, yaitu polisemi dan homonimi, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Parera (2004) dan Lyons (2012). Tahapan pengumpulan data ini dilakukan secara sistematis, mulai dari identifikasi video yang relevan, transkripsi, pencatatan, hingga pengelompokan bentuk-bentuk permainan kata.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Rachman, Yochanan, Samaniangi, et al., 2024; Rijali, 2018). Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyaring data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu tuturan yang mengandung unsur paronomasia. Reduksi data melibatkan proses pemilihan, penyederhanaan, dan pengabstrakan agar informasi yang diperoleh lebih fokus dan bermakna. Setelah itu, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel yang menampilkan bentuk paronomasia, konteks tuturan, serta efek humor yang dihasilkan. Pada tahap terakhir, peneliti menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi terhadap hasil analisis dengan memperhatikan kesesuaian antara data dan teori yang digunakan. Proses analisis ini bersifat interaktif dan berlangsung secara berulang hingga diperoleh hasil yang valid dan konsisten.

Uji keabsahan data dilakukan untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian (Iba & Wardhana, 2023). Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa teknik, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teori. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil

transkripsi dengan video asli untuk memastikan kesesuaian tuturan, sementara triangulasi teori dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teori semantik, seperti yang dikemukakan oleh Parera, Lyons, dan Ullmann, guna memperkuat klasifikasi jenis paronomasia.

PEMBAHASAN

Data Polisemi dan Homonim

Bagian ini menyajikan hasil analisis terhadap bentuk-bentuk paronomasia yang muncul dalam konten video TikTok akun @daffaariqqqq. Analisis dilakukan dengan menelaah ujaran-ujaran yang mengandung permainan makna berdasarkan kategori polisemi dan homonimi. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa bentuk polisemi lebih dominan digunakan dibandingkan homonimi. Berikut disajikan klasifikasi data bentuk polisemi dan homonimi yang ditemukan dalam konten video TikTok akun @daffaariqqqq.

Tabel 1.

Klasifikasi Data Polisemi dan Homonimi dalam Konten TikTok @daffaariqqqq

No.	Jenis Paronomasia	Jenis Polisemi/Homonimi	Kode	Contoh Data
1.	Polisemi	Pergeseran dan Perluasan Penggunaan Kata	S.1	“Pembicara 1: Ini kenapa hp di karetingini, pedes hp lu?. Pembicara 2: hp aku sudah kembang.”
2.	Polisemi	Pergeseran dan Perluasan Penggunaan Kata	S.2	“Et dah, ini tembok bocor mulu, kasih pembalut deh.”
3.	Polisemi	Pergeseran dan Perluasan Penggunaan Kata	S.3	“Pembicara 1: Eh, ini motornya kok ga bisa jalan sih? Pembicara 2: Ya lu dorong dulu lah, baru bisa jalan. Pembicara 1: Lah maksud gue jalan tuh mesin nyala, bukan gue yang jalan dorong motor!”
4.	Polisemi	Penggunaan Bahasa Figuratif dan Literal	S.4	“Saya ini sopan pak, angin duduk saya kasih kursi biar bisa duduk.”
5.	Polisemi	Penggunaan Bahasa Figuratif dan Literal	S.5	“Pembicara 1: whoop, aku mau es krim. Pembicara 2: ini kita sudah sampai warungnya kamu tunggu sini, ini pilih es krimnya, dulu mah dapetnya banyak sekarang dikit.”

6.	Polisemi	Penggunaan Bahasa Figuratif dan Literal	S.6	Pembicara 1: karena mahal?. Pembicara 2: karena banyak cctv. “Ini alat masaknyaga ga? Kalo ga ada pakai alat vital ya.”
7.	Polisemi	Penggunaan Bahasa Figuratif dan Literal	S.7	“Lagian percuma juga ngasih tahu kamu, masuk kuping kanan, keluar semanggi.”
8.	Polisemi	Pengaruh dari Bahasa Asing	S.8	“Pembicara 1: Eh, lu punya copy-nya ga?. Pembicara 2: Wah, kaga ada mesin fotocopy di rumah gue, pul. Pembicara 1: Maksud gue file PDF-nya, bukan fotocopyan”
9.	Polisemi	Pengaruh dari Bahasa Asing	S.9	“Buruan deh anterin saya, nanti saya kasih tip, tip and trik tapi ya.”
10.	Homonimi	Homonimi Absolut	S.10	“iPhone 16 dilarang masuk Indonesia, ga usah sedih, ga bisa pake produk Apple dari Amerika, kan masih ada Apple dari Malang.”
11.	Homonimi	Homonimi Absolut	S.11	“Pembicara 1: eh kita jadi ga sih ke kondangan?. Pembicara 2: ga jadi, walinya ga dateng. Pembicara 1: lah kemana? Pembicara 2: konser.”
12.	Homonimi	Homonimi Absolut	S.12	“Pembicara 1: bang minta foto dong. Pembicara 2: gue ga bawa”
13.	Homonimi	Homonimi Parsial	S.13	“Ketang, ketang apa yang bisa bikin bayi ketawa? Kentang tingtung kentang tingtung.”
14.	Homonimi	Homonimi Parsial	S.14	“Kamu mau kopi ga neng? Kopinang dengan bismillah”.

Secara keseluruhan, tabel 1 di atas memperlihatkan bahwa bentuk polisemi lebih beragam dibandingkan homonimi. Hal ini menandakan bahwa pencipta konten lebih sering memanfaatkan ambiguitas makna yang masih memiliki keterkaitan kontekstual. Sementara itu, penggunaan homonimi lebih terbatas dan cenderung muncul dalam bentuk permainan kata yang menonjolkan persamaan bunyi.

Penggunaan Polisemi dalam Konten TikTok @daffaariqqqq

Berdasarkan hasil analisis terhadap sejumlah data, ditemukan bahwa teknik humor berbasis polisemi dimanfaatkan secara dominan oleh kreator dalam menciptakan kelucuan dan menarik perhatian audiens. Menurut Ullmann (dalam Amilia & Anggraeni Widyaruli, 2017), polisemi dapat muncul karena beberapa faktor, seperti pergeseran dan perluasan penggunaan kata, penggunaan bahasa figuratif dan literal, serta pengaruh dari bahasa asing. Ketiga faktor ini tampak jelas digunakan dalam konten video TikTok @daffaariqqqq.

Pergeseran dan Perluasan Penggunaan Kata

Pergeseran dan perluasan makna terjadi ketika suatu kata digunakan di luar konteks makna asalnya, tetapi masih memiliki hubungan asosiasi dengan makna dasarnya. Contohnya terlihat pada data berikut.

Data S.1

"Pembicara 1: Ini kenapa hp di karetin gini, pedes hp lu?. Pembicara 2: hp aku sudah kembang".

Penggunaan kata *pedes* dalam percakapan mengenai kondisi ponsel. Secara literal, *pedes* berarti rasa pedas yang dirasakan saat mengonsumsi makanan. Namun, dalam konteks ini, makna *pedes* bergeser menjadi istilah yang menandai kondisi ponsel yang sudah tidak layak pakai dan diikat dengan karet, serupa dengan cara pedagang kaki lima menandai makanan pedas. Pergeseran ini menunjukkan adanya hubungan antara makna awal dan makna baru yang dihasilkan melalui asosiasi dalam penggunaan bahasa.

Data S.2

"Et dah, ini tembok bocor mulu, kasih pembalut deh."

Kata *pembalut* dalam konteks humor. Secara literal, *pembalut* adalah produk kesehatan yang digunakan untuk menyerap darah menstruasi. Namun,

dalam percakapan yang dianalisis, kata ini diperluas maknanya menjadi benda yang digunakan untuk menutup kebocoran pada tembok. Perluasan makna ini terjadi karena adanya kesamaan fungsi antara pembalut dan benda lain yang mampu menyerap cairan, sehingga penggunaan kata ini dalam konteks humor tetap dapat dipahami oleh *audiens*.

Data S.3

"Pembicara 1: Eh, ini motornya kok ga bisa jalan sih?"

Pembicara 2: Ya lu dorong dulu lah, baru bisa jalan.

Pembicara 1: Lah maksud gue jalan tuh mesin nyala, bukan gue yang jalan dorong motor!"

Fenomena polisemi juga terlihat dalam penggunaan kata *jalan* yang mengalami ambiguitas makna. Dalam percakapan yang dianalisis, kata *jalan* pada awalnya dimaksudkan untuk merujuk pada pergerakan motor yang seharusnya menyala dengan mesinnya sendiri. Namun, lawan bicara memahami kata *jalan* dalam makna yang lebih umum, yaitu bergerak secara fisik dengan cara didorong. Perbedaan interpretasi ini mencerminkan bagaimana satu kata dapat memiliki lebih dari satu makna tergantung pada konteks penggunaannya.

Dalam fenomena seperti pada data S.1, S.2, S3 sama-sama menekankan bahwa perbedaan, baik kecil maupun besar, selama masih berada dalam ranah polisemi, tetap dapat ditelusuri keterkaitannya.

Penggunaan Bahasa Figuratif dan Literal

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan bahasa figuratif dan literal dalam konten video TikTok akun @daffaariqqqq sering kali menjadi alat utama dalam menciptakan efek humor. Bahasa figuratif berperan dalam membentuk makna kias yang memunculkan ambiguitas dan permainan kata yang menarik, sedangkan bahasa literal memberikan makna dasar

yang kemudian dapat dimanipulasi untuk menghasilkan efek humor.

Data S.4

"Saya ini sopan pak, angin duduk saya kasih kursi biar bisa duduk."

Data S.5

"Pembicara 1: whoop, aku mau es krim. Pembicara 2: ini kita sudah sampai warungnya kamu tunggu sini, ini pilih es krimnya, dulu mah dapetnya banyak sekarang dikit. Pembicara 1: karena mahal?. Pembicara 2: karena banyak cctv."

Data S.6

"Ini alat masaknya ada ga? Kalo ga ada pakai alat vital ya."

Data S.7

"Lagian percuma juga ngasih tahu kamu, masuk kuping kanan, keluar semanggi."

Pada (S.4) frasa *angin duduk* yang merupakan istilah medis, disalahartikan secara literal sebagai *angin yang sedang duduk*, sehingga menciptakan efek humor dari kesalahan interpretasi makna literal dan figuratif.

Begitu pula (S.5) pernyataan *karena banyak CCTV* memiliki makna yang tidak berhubungan. Secara literal, ungkapan ini berarti banyaknya kamera pengawas membuat orang tidak bisa sembarangan mengambil es krim. Namun secara figuratif, hal itu bisa diartikan sebagai simbol dari pengawasan yang semakin ketat dalam kehidupan, di mana setiap tindakan lebih dikontrol. Ini menunjukkan bagaimana satu ungkapan bisa memiliki makna berlapis tergantung konteksnya.

Pada (S.6) kata *alat vital* memiliki dua makna yang berkaitan. Secara literal itu menunjukan pada alat penting yang digunakan dalam aktivitas memasak, sedangkan pada makna figuratif menjadi pelesetan yang merujuk pada organ tubuh manusia yang di anggap vital.

Terdapat juga Modifikasi Idiom, biasanya, idiom dalam bahasa digunakan secara tetap dengan makna kias yang sudah dipahami bersama. Namun, dalam konten yang dianalisis, idiom sering dimodifikasi dengan elemen yang tidak lazim untuk menciptakan efek humor. Seperti dalam kalimat (S.7) *Masuk kuping kanan, keluar semanggi*, perubahan dari

"*keluar kuping kiri*" menjadi *keluar semanggi* memberikan efek kejutan yang tidak umum dalam penggunaan idiom konvensional. Selain itu, terdapat penyimpangan makna literal. Seperti frasa *angin duduk* pada (S.8) Saya ini sopan pak, angin duduk saya kasih kursi biar bisa duduk

Biasanya, makna literal digunakan sebagai dasar untuk memahami bahasa figuratif. Namun, dalam beberapa contoh dalam analisis ini, makna literal itu sendiri mengalami penyimpangan atau direduksi untuk kepentingan humor. frasa *angin duduk* yang merupakan istilah medis diinterpretasikan secara literal dan kemudian dimanipulasi dengan menambahkan tindakan *dikasih kursi*, sehingga menciptakan efek komedi.

Pengaruh dari Bahasa Asing

Berdasarkan hasil analisis terhadap fenomena peminjaman makna dari bahasa asing, ditemukan bahwa kata-kata dalam bahasa Indonesia dapat mengalami perubahan makna akibat pengaruh bahasa asing, khususnya melalui proses peminjaman makna. Kata-kata yang dipinjam ini sering kali mengalami pergeseran makna atau perluasan makna yang menyebabkan terjadinya polisemi dalam penggunaannya.

Data S.9

"Pembicara 1: Eh, lu punya copy-nya ga?. Pembicara 2: Wah, kaga ada mesin fotocopy di rumah gue, pul. Pembicara 1: Maksud gue file PDF-nya, bukan fotocopyan."

Data S.10

"Buruan deh anterin saya, nanti saya kasih tip, tip and trik tapi ya."

Pada (S.9) penggunaan kata *copy* dalam percakapan sehari-hari. Dalam bahasa Inggris, *copy* dapat merujuk pada salinan dokumen dalam bentuk digital maupun cetak. Namun, dalam bahasa Indonesia, kata ini telah mengalami peminjaman makna dengan dua pengertian yang berbeda, yakni sebagai salinan digital dari sebuah file dan sebagai hasil fotokopi dari dokumen fisik. Dalam percakapan yang dianalisis, kesalahpahaman terjadi

ketika salah satu pembicara menggunakan kata *copy* dalam konteks *file* digital, sedangkan lawan bicaranya menafsirkan kata tersebut dalam konteks percetakan. Kesalahan pemahaman ini menunjukkan bagaimana makna yang dipinjam dari bahasa asing dapat menyebabkan perbedaan interpretasi dalam komunikasi sehari-hari.

Selain itu, pada (S.10) fenomena serupa dalam penggunaan kata *tip* yang berasal dari bahasa Inggris. Kata ini dalam bahasa Inggris memiliki beberapa makna, seperti uang jasa yang diberikan sebagai penghargaan atas layanan, serta saran atau trik yang bermanfaat. Dalam bahasa Indonesia, kedua makna ini telah diadopsi tanpa perubahan bentuk, sehingga kata "*tip*" dapat merujuk baik pada uang jasa maupun saran atau trik. Dalam data yang dianalisis, kata "*tip*" digunakan dalam konteks ambigu, di mana seorang pembicara mengatakan bahwa ia akan memberikan "*tip*" kepada orang lain, tetapi kemudian mengklarifikasi bahwa yang dimaksud adalah "*tips and trik*", bukan uang jasa. Ambiguitas ini menunjukkan bagaimana peminjaman makna dari bahasa asing dapat memperkaya kosakata bahasa Indonesia, tetapi juga berpotensi menyebabkan kebingungan dalam pemaknaan suatu kata.

Hasil analisis ini sejalan dengan teori polisemi yang menyatakan bahwa makna suatu kata dapat berkembang akibat pengaruh bahasa asing. Peminjaman makna dari bahasa asing menciptakan hubungan makna antara kata-kata yang memiliki bentuk serupa, tetapi dengan pemahaman yang berbeda. Ullmann dalam Amilia & Anggraeni Widyaruli (2017) mengidentifikasi empat faktor penyebab polisemi, salah satunya adalah pengaruh dari bahasa asing melalui peminjaman makna. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa peminjaman makna dari bahasa asing dapat menyebabkan perluasan atau pergeseran makna kata-kata dalam bahasa Indonesia, sehingga satu kata dapat

memiliki lebih dari satu makna tergantung pada konteks penggunaannya.

Penggunaan Homonimi dalam Konten TikTok @daffaariqqqq

Selain polisemi, paronomasia dalam konten ini juga banyak memanfaatkan homonimi, baik dalam bentuk absolut maupun parsial. Menurut Lyons (2012), homonimi terjadi ketika dua kata memiliki bentuk yang sama (secara ejaan atau pelafalan), tetapi maknanya berbeda dan tidak saling berkaitan.

Homonimi Absolut

Homonimi absolut terjadi ketika dua kata atau lebih memiliki bentuk yang identik, baik secara ejaan maupun pelafalan, tetapi memiliki makna yang sepenuhnya berbeda dan tidak memiliki hubungan semantik satu sama lain. Fenomena ini sering kali dieksploitasi dalam humor dengan cara menghadirkan ambiguitas yang memunculkan kejutan makna bagi pendengar atau penonton.

Data S.11

"iPhone 16 dilarang masuk Indonesia, ga usah sedih, ga bisa pake produk Apple dari Amerika, kan masih ada Apple dari Malang."

Data S.12

"Pembicara 1: eh kita jadi ga sih ke kondangan?. Pembicara 2: ga jadi, walinya ga dateng. Pembicara 1: lah kemana?. Pembicara 2: konser."

Data S.13

"Pembicara 1: bang minta foto dong. Pembicara 2: gue ga bawa."

Homonimi absolut sering kali digunakan untuk mengecoh ekspektasi pendengar. Seperti pada (S.11) terjadi permainan kata antara *Apple* sebagai merek teknologi dan *Apple* sebagai buah. Kedua makna tersebut sama sekali tidak memiliki keterkaitan, tetapi karena memiliki ejaan dan pelafalan yang sama, perbedaan makna ini menciptakan efek humor. Data (S.12) yang menunjukkan penggunaan homonimi absolut dalam konteks ini, kata *wali* memiliki dua makna berbeda, yaitu *wali* dalam prosesi pernikahan dan *Wali* sebagai nama grup band. Perbedaan ini menciptakan humor

karena ambiguitas yang muncul akibat kesamaan bentuk kata tetapi maknanya bertolak belakang. Pada data (S.13) kata *minta foto* pada pembicara pertama menunjukkan meminta untuk berfoto dengan seseorang, sedangkan pembicara 2 menanggapi seolah-olah yang diminta adalah foto dalam bentuk cetak, buka berfoto langsung sehingga ia menjawab *gue ga bawa*.

Jika ditinjau dari teori yang dikemukakan oleh Lyons (2012), homonimi absolut memiliki tiga karakteristik utama: (1) maknanya tidak saling berkaitan, (2) bentuk katanya identik secara ejaan dan pelafalan, serta (3) memiliki kesetaraan dalam struktur gramatikal. Data-data yang ditemukan dalam konten video TikTok akun @daffaariqqq memenuhi ketiga kriteria tersebut, sehingga dapat dikategorikan sebagai homonimi absolut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam konten video TikTok akun @daffaariqqq, homonimi absolut digunakan secara efektif untuk menciptakan humor dengan cara memanfaatkan ambiguitas makna. Kesamaan bentuk kata tetapi dengan makna yang sepenuhnya berbeda memungkinkan terjadinya permainan kata yang mengecoh ekspektasi pendengar, sehingga memunculkan kejutan yang lucu. Penggunaan homonimi absolut dalam humor digital ini menunjukkan bagaimana fenomena linguistik dapat menjadi alat yang kuat dalam menciptakan hiburan dalam konteks media sosial.

Homonimi Parsial

Homonimi parsial dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu homofoni dan homografi. Homofoni terjadi ketika dua kata memiliki lafal yang sama tetapi ejaan dan makna berbeda. Sebaliknya, homografi terjadi ketika dua kata memiliki ejaan yang sama tetapi pelafalan dan maknanya berbeda. berikut adalah kalimat humor yang menggunakan homofoni.

Data S.14

"Ketang, kentang apa yang bisa bikin bayi ketawa? Kentang tingtung kentang tingtung."

Data S.15

"Kamu mau kopi ga neng? Kopinang dengan bissmillah."

Data S.16

"Gue lagi sariawan padahal sering sikat gigi, walau di marahin sama Raffi Ahmad."

Pada (S.14) kata *ketang* dan *kentang* dalam sebuah teka-teki humor. Kedua kata ini memiliki kemiripan fonologis tetapi tidak sepenuhnya identik. Penggunaan "*ketang*" sebagai variasi fonetis dari *kentang* merupakan bentuk permainan bunyi yang menghasilkan humor. Dari segi semantik, makna dari *ketang* tidak sepenuhnya jelas, sehingga lebih tepat dikategorikan sebagai homonimi parsial berbasis homofoni.

Data (S.15) dalam kata *kopi* yang memanfaatkan homofoni. Dalam kalimat pertama merujuk pada minuman yang berkafein. Sementara *kopinang* dalam kalimat kedua sebenarnya merupakan permainan kata dari *Aku Pinang* yang artinya melamar seseorang untuk menikah. Namun, karena pengucapan "*kopi*" dan *ko pinang* tedengar mirip, maka digunakan sebagai humor dalam kalimat tersebut.

Homografi dalam humor dari akun TikTok @daffaariqqq tampak pada kata *gigi* (S.16). kata *gigi* memiliki dua makna yang berbeda. Yang pertama merujuk pada bagian tubuh, yaitu gigi dalam mulut yang biasa dibersihkan dengan sikat gigi. Sementara itu, dalam konteks kedua, *gigi* sebenarnya mengacu pada nama panggilan Nagita Slavina, istri dari selebriti Raffi Ahmad. Dua kata ini memiliki kesamaan dalam bentuk tulisannya, tetapi maknanya berbeda. Perbedaan ini menunjukkan adanya homonimi parsial, tepatnya dalam bentuk homografi, karena kedua kata memiliki ejaan yang sama tetapi merujuk pada hal yang berbeda. Selain itu, kata *gigi* dalam makna pertama adalah kata benda yang bersifat konkret, sedangkan dalam makna kedua digunakan sebagai nama diri. Hal ini membuatnya tidak termasuk dalam homonimi absolut, karena dalam homonimi absolut, kedua kata harus memiliki bentuk yang sama dalam segala aspek, termasuk kategori kata yang sama.

Dalam konten TikTok akun @daffaariqqqq, homonimi parsial yang dominan adalah homofoni, di mana efek humor diciptakan melalui permainan bunyi yang memunculkan makna ganda. Hal ini sejalan dengan definisi homonimi parsial dalam teori Saeed (2015) dan Lyons (2012), yang menunjukkan bahwa meskipun terdapat kesamaan fonetik, makna dari kata-kata tersebut tidak memiliki hubungan semantik yang jelas. Oleh karena itu, homonimi parsial dalam konten TikTok ini berfungsi sebagai strategi utama dalam menciptakan efek komedi melalui ambiguitas bahasa.

Kaitan Teknik Humor Paronomasia Konten TikTok @daffaariqqqq dengan Bahan Ajar Teks Anekdot di SMA

Temuan penelitian ini memiliki relevansi kuat dengan pembelajaran teks anekdot di SMA, khususnya pada kelas X dalam Kurikulum Merdeka. Teks anekdot pada dasarnya merupakan cerita pendek yang mengandung unsur humor sekaligus menyampaikan kritik sosial secara halus. Paronomasia sebagai teknik permainan kata dapat digunakan untuk memperkaya unsur humor dalam teks anekdot yang dibuat oleh peserta didik.

Pemanfaatan hasil penelitian ini dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami bagaimana humor dibangun melalui permainan makna dan bunyi. Misalnya, guru dapat menugaskan siswa untuk menganalisis contoh paronomasia dari konten TikTok @daffaariqqqq dan mengadaptasinya menjadi teks anekdot dengan struktur lengkap, yaitu abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Kegiatan ini sejalan dengan capaian pembelajaran pada akhir fase E Kurikulum Merdeka, yaitu kemampuan siswa dalam memahami, menginterpretasi, dan menyusun berbagai jenis teks dengan mempertimbangkan konteks sosial dan tujuan komunikatif.

Selain itu, pembelajaran berbasis paronomasia juga dapat meningkatkan kreativitas linguistik, kemampuan berpikir

kritis, serta sensitivitas terhadap makna bahasa. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar menyusun teks anekdot yang lucu dan menghibur, tetapi juga memahami bagaimana humor dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sosial dengan cara yang santun dan edukatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan inovatif bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan bahan ajar teks anekdot yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan siswa masa kini.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa konten humor dalam video TikTok akun @daffaariqqqq menggunakan teknik paronomasia berupa polisemi dan homonimi untuk menciptakan efek humor yang mudah dipahami oleh remaja. Polisemi muncul melalui pergeseran makna, penggunaan bahasa figuratif dan literal, serta pengaruh peminjaman makna dari bahasa asing, sedangkan homonimi mencakup homonimi absolut dan parsial yang memanfaatkan persamaan bentuk kata atau bunyi untuk efek komedi. Teknik paronomasia ini menunjukkan potensi besar sebagai bahan ajar teks anekdot di SMA, karena mampu menghadirkan humor yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain fokus pada satu akun TikTok sehingga generalisasi hasil terbatas dan analisis lebih bersifat deskriptif tanpa pengukuran respon peserta didik secara langsung. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas sampel, menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur efektivitas humor dalam pembelajaran, serta meneliti strategi integrasi konten humor berbasis paronomasia dalam kurikulum Bahasa Indonesia agar penerapannya lebih

sistematis dan berdampak pada kreativitas berbahasa peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agisna, M., & Mahadian, A. B. (2022). Analisis Humor dalam Konten Tiktok @fadlanholao. *Jurnal Interaksi*, 6(1), 19–30.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Alber, & Hermaliza. (2021). An Error Analysis of Semantic Level in Riau Newspaper Articles. *Jurnal Kata*, 5(2), 253–269. <https://doi.org/10.22216/kata.v5i2.429>
- Amilia, F., & Anggraeni, A. W. (2019). *Semantik: Konsep dan Contoh Analisis*. Pustaka Abadi.
- Anggaryani, M., Satriawan, M., & Saputra, O. (2023). *Dasar-Dasar Pengembangan Bahan Ajar: Berorientasi pada Pembelajaran Berbasis Proyek*. PT Mitra Edukasi dan Publikasi.
- Bardon, A. (2005). The Philosophy of Humor. *Comedy: A Geographic and Historical Guide*, 2(1), 462–476.
- Budiman. (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA*, 2(2), 149–156. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2098>
- Corbett, E. P. J. (2021). *What Is Paronomasia? Glossary of Linguistic Terms*. Asian Educational Press.
- Dayana, R., Deviantyri, R., & Sahputra, E. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi TikTok pada Siswa Kelas X SMA Istiqlal Delitua. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 340–350. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1281>
- Dewanta. (2020). Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 1–13.
- Fahrurozia, Aprilia, D., Nuraeni, A. N., Sakinah, U., Rukminie, E., & Firmansyah, A. (2024). Persepsi Netizen Terhadap Penggunaan Abreviasi di Twitter Pada Unggahan Akun @radenrauf. *Salingka*, 21(2), 162–176.
- Gan, X. (2015). A Study of the Humor Aspect of English Puns: Views from the Relevance Theory. *Theory and Practice in Language Studies*, 5(6), 1211–1215. <https://doi.org/10.17507/tpls.0506.13>
- Giorgadze, M. (2015). Categories of Visual Puns. *European Scientific Journal*, 2(2), 1857–7881.
- Giorgadze, M. M. (2018). Linguistic Features of Pun, Its Typology and Classification. *European Scientific Journal*, 2(1), 271–280.
- Hidayat, A. (2019). *Pembelajaran Teks Anekdote dalam Konteks Pendidikan Bahasa Indonesia di SMA*. Pustaka Cendekia.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Eureka Media Aksara.
- Jupriono, D., & Sukatman. (2021). Paronomasia dalam Wacana Humor di Media Sosial. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 01(03), 17–26.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Lestariningsih, E. (2019). *Paronomasia dalam Acara #BISAAE NET TV*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lyons, J. (2012). *Linguistic Semantics: An Introduction*. Cambridge University Press.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2),

- 311–326.
- Mulyanto, A., Agustini, T., Stefanie, S., & Irnawati, R. (2023). Pelatihan Model Pembelajaran Berdiferensi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar di Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang. *Jurnal Abdimas Adi Bangsa*, 4(2), 56–69.
<https://doi.org/10.46306/jabb.v4i2>
- Mulyaningsih, I., Rahmat, W., Maknun, D., & Firdaus, W. (2022). How Competence of Production, Attention, Retention, Motivation, and Innovation Can Improve Students' Scientific Writing Skills. *International Journal of Language Education*, 6(4), 368–385.
- Mustaqim, I. H. (2022). *Paronomasia dalam Dajare Gairaigo pada Situs Web Dajarestation: Kajian Semantis dan Fonologis*. Universitas Padjajaran.
- Nisa, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Kelas VII di SMP Negeri 17 Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Parera, J. D. (2004). *Teori Semantik*. Erlangga.
- Rachman, A., Yochanan, E., Samaniangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Saba Jaya Publisher.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Romli, A. (2021). *Content Creator*. Alfabeta.
- Saeed, J. I. (2015). *Semantics*. Wiley-Blackwell.
- Setiawan, A. (2020). *Humor Itu Serious*. Octopus Garden.
- Sikumbang, M. (2022). *Teks Anekdote*. Guepedia.
- Waraulia, A. M. (2020). *Bahan Ajar: Teori dan Prosedur Penyusunan*. UNIPMA Press.
- Wibisono, S., & Wirawati, D. (2020). Teknik Bahasa Humor Komedian Sadana Agung dan Keterkaitan dengan Bahan Ajar Teks Anekdote. *Lingua Susastra*, 1(2), 62–72.
<https://doi.org/10.24036/Is.v1i2.9>
- Wijana, D. P. (2018). Political Humor in Indonesian. *KnE Social Sciences*, 3(5), 312–331.
<https://doi.org/10.18502/kss.v3i5.2340>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). Pengelolaan LKP pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22.
<https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>