

**POTENSI HUMOR SEBAGAI BENTUK KEJAHATAN
DIGITAL: STUDI KASUS DI INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh:
SITI HODIJAH
NIM 312022026



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
APRIL 2026**

**POTENSI HUMOR SEBAGAI BENTUK KEJAHATAN
DIGITAL: STUDI KASUS DI INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:
SITI HODIJAH
NIM 312022026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
APRIL 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN


Skripsi oleh Siti Hodijah ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji

Palembang, 10 April 2026
Pembimbing I,



Prof. Dr. Houtman, M.Pd.

Palembang, 10 April 2026
Pembimbing II,



Drs. Danto, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi oleh Siti Hodijah ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 23 April 2026

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Houtman, M.Pd.

Ketua



Drs. Danto, M.Pd.

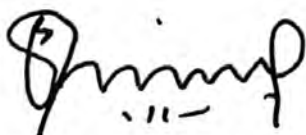
Anggota



Drs. H. Mustofa, M.Pd.

Anggota

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia



Surismiati, S. Pd., M.Pd.
NIDN. 0204037302

Mengesahkan,
Dekan FKIP UMP Palembang,



Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0023036701

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Hodijah
NIM : 312022026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/HP : 089512338808

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul:

POTENSI HUMOR SEBAGAI BENTUK KEJAHATAN DIGITAL: STUDI KASUS DI INDONESIA

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, April 2026



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Dari setiap luka yang mengajarkan, cinta yang meneguhkan dan proses yang mematangkan, lahirlah akhir yang telah lama di perjuangkan.”

Terucap syukur kepada Allah SWT kupersembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ **orang tuaku, (alm) Ayahanda Herwandi, dengan segala cinta dan kerinduan yang tak terucap, yang meski telah tiada namun kasihnya abadi dalam setiap langkahku, serta Ibunda Atika yang dengan do'a, pengorbanan dan cinta tulusnya menjadi alasan aku mampu bertahan dan sampai di titik ini.**
- ❖ **saudara kandungku, Agung Sohib dan bibiku Ama Sa'adah serta sepupuku Muslimah Apriyani yang selalu mendukung dan mendoakan.**
- ❖ **para dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, terkhusus kepada Ketua Program Studi Bahasa Indonesia Surismiati, S.Pd., M.Pd.**
- ❖ **pembimbing skripsiku Bapak Prof. Dr. Houtman, M,Pd. dan Bapak Drs. Danto, M,Pd. yang telah sabar dan tak kenal lelah membimbing dan memberikan pengarahan.**
- ❖ **pasanganku Uming yang telah mensupport dan mendampingiku dalam proses pencapaian.**
- ❖ **sahabat seperjuanganku Bela Dama Yanti yang telah menemani setiap proses, berbagi lelah dan tawa dalam perjalanan ini.**
- ❖ **almamater.**

ABSTRAK

Hodijah, Siti, 2026. *Potensi Humor sebagai Bentuk Kejahatan Digital: Studi Kasus di Indonesia*. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (1) Prof. Dr. Houtman, M.Pd. dan (2) Drs. Danto, M.Pd.

Kata Kunci: *humor digital, kejahatan digital, linguistik forensik, pragmatik, media sosial*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan humor dalam media sosial yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berpotensi mengandung unsur kejahatan digital. Dalam praktiknya, humor sering kali digunakan untuk menyampaikan sindiran, ejekan, atau kritik yang dapat merugikan individu maupun kelompok tertentu. Fenomena ini menunjukkan bahwa batas antara humor dan kejahatan digital menjadi semakin kabur, sehingga perlu dikaji lebih mendalam, khususnya dari aspek kebahasaan dan pragmatik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik kebahasaan humor digital serta mengidentifikasi bentuk-bentuk kejahatan digital yang terkandung di dalamnya. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif, melalui analisis data berupa tuturan komentar pada media sosial. Analisis dilakukan berdasarkan aspek kebahasaan yang meliputi diksi, gaya bahasa, dan struktur kalimat, serta aspek pragmatik yang mencakup maksud, situasi sosial, dan implikatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam humor digital, khususnya melalui diksi, gaya bahasa, dan struktur kalimat, cenderung mengarah pada bentuk-bentuk ekspresi yang tidak hanya menyampaikan kelucuan, tetapi juga mengandung unsur agresi verbal. Hal ini mengindikasikan bahwa bahasa dalam humor tidak lagi sekadar alat komunikasi, melainkan juga menjadi instrumen untuk melakukan penilaian, pelabelan, bahkan penyerangan terhadap individu atau kelompok tertentu. Humor digital memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai bentuk kejahatan digital, seperti penghinaan daring, ujaran kebencian, pencemaran nama baik, manipulasi visual, dan pelanggaran privasi. Temuan ini dapat dimaknai bahwa humor sering kali digunakan sebagai upaya untuk menyamarkan tindakan yang sebenarnya bersifat agresif dan merugikan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini terbukti, yaitu humor digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berpotensi menjadi sarana kejahatan digital. Dengan demikian, diperlukan kesadaran dan literasi digital yang lebih baik dalam penggunaan humor di media sosial agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi individu maupun masyarakat.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan usulan penelitian ini dengan judul *Potensi Humor sebagai Bentuk Kejahatan Digital; Studi Kasus di Indonesia* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pembimbing saya Prof. Dr. Houtman, M. Pd. dan Drs. Danto, M.Pd. yang telah sabar membimbing dan memberikan pengarahan serta saran-saran yang tulus dan ikhlas dalam menyelesaikan penelitian menjadi lebih baik lagi.

Selain itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, Ibu Surismiati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Ibu Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan seluruh dosen beserta staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan dan motivasi selama masa perkuliahan serta staff administrasi FKIP yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga ucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua saya tercinta (Alm) Herwandi dan Ibunda Atika dan Kakak saya Agung Sohib, serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan saya agar selalu menjadi

pribadi yang mau terus mau belajar dan tidak mudah menyerah sehingga penulisan usulan penelitian ini dapat diselesaikan.

Semoga amal baik terlimpah bagi bapak dan Ibu serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, semoga mendapatkan ridho dan syafaat dari Allah Swt. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, baik bagi penulis, pembaca maupun dunia pendidikan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Palembang, April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Asumsi Penelitian	6
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pengertian Humor.....	10
2. Humor dalam Media Digital.....	13
3. Kejahatan Digital	15
4. Linguistik Forensik dalam Teks Digital	17
5. Pragmatik.....	19
6. Aspek Kebahasaan	20
7. Matriks Analisis: Potensi Humor sebagai Bentuk Kejahatan Digital: Studi Kasus di Indonesia.....	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Metode Penelitian	30
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30

1. Pendekatan Penelitian	30
2. Jenis Penelitian.....	30
C. Kehadiran Peneliti	30
D. Sumber Data.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi dan Hasil Penelitian	38
2. Analisis Hasil Penelitian	41
B. Temuan penelitian	116
BAB V PEMBAHASAN	120
A. Karakteristik Humor yang Berpotensi menjadi Kejahatan Digital	120
B. Bentuk-bentuk kejahatan digital yang muncul melalui humor	123
BAB VI PENUTUP	128
A. Simpulan	128
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Podcast dugaan perselingkuhan inara rusli dalam aplikasi Instagram akun @roystonot113	41
Gambar 4. 2	Komentar pada video podcast dugaan perselingkuhan Inara Rusli	42
Gambar 4. 3	komentar pada video podcast dugaan perselingkuhan Inara Rusli	44
Gambar 4. 4	komentar pada video podcast dugaan perselingkuhan Inara Rusli	46
Gambar 4. 5	Postingan kasus Julia Prastini pada aplikasi Instagram akun ..	48
Gambar 4. 6	komentar pada video kasus Julia Prastini	49
Gambar 4. 7	komentar pada video kasus Julia Prastini	51
Gambar 4. 8	komentar pada video kasus Julia Prastini	53
Gambar 4. 9	Komentar pada video kasus Julia Prastini.....	56
Gambar 4. 10	komentar pada video kasus Julia Prastini	58
Gambar 4. 11	Postingan video potongan pidato Megawati Soekarnoputri pada aplikasi Instagram akun @Iwartadotcom	60
Gambar 4. 12	komentar pada Postingan video potongan pidato Megawati Soekarnoputri	61
Gambar 4. 13	komentar pada Postingan video potongan pidato Megawati Soekarnoputri	63
Gambar 4. 14	komentar pada Postingan video potongan pidato Megawati Soekarnoputri	65
Gambar 4. 15	potongan video kuliah umum Anies Baswesan pada aplikasi Tiktok pada akun @Opinibebas	68
Gambar 4. 16	komentar pada postingan video kuliah umum Anies baswedan	70
Gambar 4. 17	komentar pada postingan video kuliah umum Anies baswedan	73
Gambar 4. 18	komentar pada postingan video kuliah umum Anies baswedan	75
Gambar 4. 19	komentar pada postingan video kuliah umum Anies baswedan	78
Gambar 4. 20	video Putri Padang berjoget di sebuah tempat billiard dalam aplikasi Tiktok pada akun @putripadang	80
Gambar 4. 21	komentar pada postingan video Putri Padang	81
Gambar 4. 22	komentar pada postingan video Putri Padang	83
Gambar 4. 23	komentar pada postingan video Putri Padang	87
Gambar 4. 24	postingan video April 80juta dalam aplikasi Tiktok pada akun @mekanikmuda	89
Gambar 4. 25	komentar pada postingan video April 80juta	89
Gambar 4. 26	komentar pada postingan video April 80juta	91
Gambar 4. 27	komentar pada postingan video April 80juta	92

Gambar 4. 28 postingan video fenomena tembok ratapan solo (rumah Joko Widodo) dalam aplikasi Facebook pada akun @isseinugroho	95
Gambar 4. 29 komentar pada postingan video Fenomena Tembok Ratapan Solo	95
Gambar 4. 30 komentar pada postingan video Fenomena Tembok Ratapan Solo	97
Gambar 4. 31 komentar pada postingan video Fenomena Tembok Ratapan Solo	100
Gambar 4. 32 postingan video anggota polisi yang memiliki berat badan berlebih dalam aplikasi Facebook pada akun @tribunsumsel	102
Gambar 4. 33 komentar pada postingan anggota polisi yang memiliki berat badan berlebih	102
Gambar 4. 34 komentar pada postingan anggota polisi yang memiliki berat badan berlebih	104
Gambar 4. 35 komentar pada postingan anggota polisi yang memiliki berat badan berlebih	106
Gambar 4. 36 komentar pada postingan anggota polisi yang memiliki berat badan berlebih	108
Gambar 4. 37 postingan video AI Joko widodo dengan perut besar dalam aplikasi Facebook pada akun @Antoayyazidhan	110
Gambar 4. 38 komentar pada postingan video AI Joko Widodo	110
Gambar 4. 39 komentar pada postingan video AI Joko Widodo	112
Gambar 4. 40 komentar pada postingan video AI Joko Widodo	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Analisis.....	22
Tabel 3. 1 Kriteria Pemilihan Data.....	33
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat utama manusia dalam berkomunikasi, membangun relasi sosial, dan menyampaikan makna. Dalam kajian linguistik, bahasa dipandang sebagai sistem simbolik yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mencerminkan budaya, ideologi, dan nilai yang dianut masyarakat. Cara bahasa digunakan baik secara eksplisit, sarkastik, maupun ambigu akan menentukan makna yang dihasilkan dan bagaimana pesan tersebut diterima oleh audiens. Dalam ruang interaksi modern, bahasa tidak hanya hadir dalam bentuk lisan dan tulisan, tetapi juga multimodal seperti gambar, simbol, dan video yang memperluas bentuk penyampaian pesan, termasuk dalam humor.

Humor merupakan fenomena komunikasi yang kompleks dan selalu melibatkan bahasa. Surahmat (2022:26) menjelaskan bahwa humor mengandalkan pengetahuan bersama antara penutur dan mitra tutur agar sebuah pesan dianggap lucu. Artinya, humor tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan budaya.

Sementara itu, Arab (2022:3) menyatakan dalam artikelnya *Humour and Belonging: A Thematic Review* “*humour is a way for humans to make sense of the incongruities present in social life, where laughter serves as a response to the tension between expectations and reality.*” Artinya, humor merupakan cara manusia memahami ketidaksesuaian dalam kehidupan sosial, di mana tawa menjadi bentuk respons terhadap ketegangan antara ekspektasi dan realitas. Dengan demikian, humor memiliki lapisan makna yang beragam, mulai dari hiburan, kritik sosial hingga bentuk ekspresi identitas kelompok.

Perkembangan pesat ruang digital media sosial dan aplikasi pesan singkat selama dua dekade terakhir telah mengubah cara orang berinteraksi, termasuk cara menyampaikan humor. Humor yang dulu terbatas pada lingkup tatap muka kini menyebar secara instan, viral, dan lintas-batas melalui meme, video singkat, dan caption bercanda. Transformasi bentuk dan skala humor ini

membuka peluang baru bagi ekspresi kreatif, tetapi juga menciptakan modus baru penyalahgunaan yang sulit dikenali karena dibungkus sebagai “lelucon”. Fenomena ini telah menarik perhatian peneliti yang menilai humor sebagai fenomena komunikasi yang dapat menjadi sumber bahaya ketika ia dipakai untuk merendahkan, menstigmatisasi, atau memobilisasi kebencian. Dalam dunia digital, humor menyebar sangat cepat dan dapat viral dalam waktu singkat. Platform seperti Instagram, TikTok Facebook memberikan ruang bagi masyarakat untuk membuat, membagikan, dan mengomentari humor dalam jumlah besar. Transformasi ini menjadikan humor digital tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana retorik dan ideologis yang dapat mempengaruhi opini publik. Ketika humor digital digunakan untuk menyerang atau merugikan pihak lain, humor tersebut berpotensi menjadi kejahatan digital. Zaenudin & Laksana (2024:87) mendefinisikan kejahatan digital sebagai pelanggaran hukum yang dilakukan melalui media elektronik, termasuk media sosial. Pratiwi (2022:65) mengemukakan bahwa humor dapat menjadi sarana menyamarkan ujaran kebencian, terutama ketika memuat stereotip negatif atau diskriminasi berbasis identitas.

Bentuk-bentuk kejahatan digital yang dapat muncul melalui humor antara lain *cyberbullying*, *hate speech*, pencemaran nama baik, hingga pelanggaran privasi melalui manipulasi visual (meme edit). Hinduja dan Patchin (2019:13) mengemukakan bahwa *cyberbullying* dapat berbentuk komentar lucu yang merendahkan korban. Rachmawati (2023:103) menjelaskan bahwa pelaku sering membingkai hinaan dalam bentuk humor agar terlihat ringan, namun secara psikologis tetap melukai korban. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan, batas antara humor dan kejahatan digital serta apa setiap lelucon dapat diterima dalam konteks kebebasan berekspresi ataukah ada batas moral dan hukum yang harus dijaga agar humor tidak berulah menjadi alat kekerasan simbolik diruang siber.

Dalam konteks inilah linguistik forensik menjadi alat penting untuk menganalisis humor yang berpotensi melanggar hukum. Menurut Olsson (2020:89), linguistik forensik merupakan penerapan teori linguistik dalam ranah hukum untuk mengkaji makna, motif, dan potensi pelanggaran dalam tuturan. Coulthard dan Johnson (2019:76) menjelaskan bahwa linguistik

forensik mencakup analisis bahasa sebagai bukti, termasuk ujaran, pesan, atau teks digital yang digunakan dalam kasus hukum.

Dalam konteks Indonesia, isu ini menjadi semakin relevan seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan media sosial. Berdasarkan data dari *We Are Social* (2025), lebih dari 77% penduduk Indonesia aktif menggunakan internet, dengan durasi penggunaan media sosial rata-rata lebih dari tiga jam per hari. Ruang digital menjadi arena interaksi sosial yang sangat dinamis, tetapi juga rawan konflik. Berbagai kasus yang bermula dari konten humor menunjukkan bahwa tawa digital tidak selalu berakhir bahagia. Beberapa contoh di antaranya adalah kasus meme politik yang dianggap menghina pejabat publik, lelucon tentang agama atau bencana yang menuai kecaman, serta komentar satir yang berujung laporan hukum karena dianggap mencemarkan nama baik. Semua ini menunjukkan bahwa humor memiliki kekuatan yang ambivalen. Humor bisa menjadi bentuk komunikasi kreatif, namun juga bisa bertransformasi menjadi bentuk kejahatan digital.

Dalam ekosistem media sosial, humor juga diatur oleh logika algoritma. Konten yang lucu, ekstrem, atau provokatif lebih mudah viral karena memicu keterlibatan pengguna (*engagement*) melalui like, share, dan komentar. Fenomena ini melahirkan insentif sosial bagi pengguna untuk terus memproduksi konten yang menyinggung atau kontroversial demi popularitas digital.

Dalam konteks inilah humor menjadi senjata yang berbahaya. Humor tidak hanya berfungsi sebagai komunikasi antarindividu, tetapi juga sebagai komoditas digital yang memperkuat ekonomi atensi. Masalahnya, batas antara ekspresi kreatif dan kejahatan digital sering kali kabur. Banyak pengguna media sosial tidak memahami implikasi hukum dari tindakannya. Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian diperbarui melalui UU No. 19 Tahun 2016, disebutkan bahwa penyebaran informasi yang mengandung penghinaan, pencemaran nama baik, atau ujaran kebencian dapat dikenakan sanksi pidana. Dengan demikian, humor yang disebarkan tanpa pertimbangan etis dapat dikategorikan sebagai kejahatan digital, terutama jika mengandung unsur

penghinaan atau diskriminasi. Namun di sisi lain, penerapan hukum terhadap kasus humor digital juga menimbulkan perdebatan mengenai kebebasan berekspresi. Banyak pihak berpendapat bahwa tidak semua bentuk humor harus dikriminalisasi, sebab humor juga merupakan bagian dari budaya kritik dan kebebasan berpendapat dalam masyarakat demokratis.

Fenomena “humor yang bermasalah” ini menjadi refleksi dari ketegangan antara etika digital, budaya lokal, dan kebebasan berekspresi. Dalam masyarakat yang majemuk seperti Indonesia, sensitivitas terhadap isu identitas, baik agama, etnis, maupun gender, sangat tinggi. Lelucon yang dianggap ringan oleh satu kelompok bisa menjadi bentuk penghinaan bagi kelompok lain. Ketidaksadaran akan konteks sosial dan budaya inilah yang sering membuat humor menjadi bumerang.

Melihat fenomena tersebut, penting untuk dilakukan kajian mendalam mengenai potensi humor sebagai bentuk kejahatan digital di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana humor digunakan, diterima, dan dimaknai di ruang digital, serta sejauh mana humor berpotensi melanggar norma hukum dan etika.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini penting untuk menganalisis bagaimana karakteristik humor yang berpotensi menjadi kejahatan digital di Indonesia serta bagaimana bentuk-bentuk kejahatan digital yang dapat muncul melalui penyebaran humor di ruang publik digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik humor yang berpotensi menjadi kejahatan digital di Indonesia?
2. Bagaimana bentuk-bentuk kejahatan digital yang dapat muncul melalui penyebaran humor di ruang publik digital?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan karakteristik humor yang berpotensi menjadi kejahatan

digital di Indonesia.

2. Mendeskripsikan bentuk-bentuk kejahatan digital yang dapat muncul melalui penyebaran humor di ruang publik digital.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian linguistik, khususnya linguistik forensik dan pragmatik, dengan memperluas pemahaman mengenai humor digital sebagai bentuk penggunaan bahasa yang memiliki implikasi sosial dan hukum. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dalam kajian hubungan antara bahasa, humor, dan kejahatan digital, serta memperkaya khazanah penelitian kebahasaan di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam menerapkan teori linguistik forensik dan pragmatik pada fenomena kebahasaan aktual di media sosial. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan analisis kritis terhadap penggunaan bahasa humor yang berpotensi menimbulkan dampak negatif di ruang digital.

b. Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat umum, khususnya pengguna media sosial, mengenai pentingnya penggunaan humor secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan demikian, masyarakat diharapkan mampu membedakan antara humor yang bersifat menghibur dan humor yang berpotensi melanggar etika serta hukum, sehingga dapat meminimalkan konflik dan kejahatan digital.

c. Bidang Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi bagi mahasiswa, dosen, serta peneliti lain yang tertarik pada kajian humor digital, linguistik forensik, dan kejahatan digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar atau kajian pendukung dalam pembelajaran bahasa, pragmatik, dan literasi digital di lingkungan akademik.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar yang dijadikan pijakan awal oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Penelitian ini didasarkan oleh beberapa asumsi yang berkaitan dengan fokus kajian Potensi Humor sebagai Bentuk Kejahatan Digital.

1. Humor digital merupakan bentuk komunikasi yang tidak netral dan mengandung makna sosial

Humor dalam ruang digital diasumsikan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian sikap, nilai, dan ideologi tertentu. Dalam praktiknya, humor sering memuat pesan implisit berupa sindiran, ejekan, atau kritik sosial yang merefleksikan relasi kuasa antara penutur dan objek humor.

2. Humor digital memiliki potensi ganda, yakni konstruktif dan destruktif

Humor diasumsikan memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, humor dapat membangun kedekatan sosial, mencairkan suasana, dan menjadi media kritik yang kreatif. Namun di sisi lain, humor juga dapat berubah menjadi sarana penghinaan, pelecehan, diskriminasi, dan kekerasan verbal ketika disampaikan tanpa mempertimbangkan etika komunikasi. Dalam konteks media sosial yang bersifat terbuka dan masif, potensi destruktif humor menjadi lebih besar karena dampaknya dapat meluas dan bertahan lama.

3. Makna dan dampak humor digital sangat bergantung pada konteks pragmatik

Humor diasumsikan tidak memiliki makna tunggal, melainkan dimaknai berdasarkan konteks sosial, maksud penutur, isu yang dibicarakan. Humor yang dianggap lucu oleh satu kelompok dapat dipersepsikan sebagai penghinaan oleh kelompok lain, terutama ketika menyentuh isu sensitif seperti agama, politik, identitas, atau kondisi personal. Oleh sebab itu, pemahaman pragmatik menjadi kunci dalam menentukan apakah suatu humor masih berada dalam ranah hiburan atau telah melampaui batas etika dan norma sosial.

4. Pendekatan linguistik forensik relevan untuk menganalisis humor digital yang berimplikasi hukum

Penelitian ini berasumsi bahwa linguistik forensik mampu mengungkap makna tersembunyi, niat komunikatif, serta implikasi hukum dari humor digital. Melalui analisis struktur bahasa, konteks pragmatik, implikatur humor digital dapat diposisikan sebagai bentuk bahasa yang berpotensi menjadi bukti dalam kajian kejahatan digital. Dengan demikian, pendekatan ini dianggap tepat untuk menjelaskan batas antara kebebasan berekspresi dan pelanggaran hukum dalam konteks humor di ruang siber Indonesia.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini ditetapkan untuk membatasi pembahasan agar penelitian tetap terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Penelitian ini berfokus pada kajian humor digital yang beredar di ruang publik media sosial Indonesia. Dalam penelitian ini, komentar warganet menjadi objek analisis, karena komentar tersebut memuat berbagai bentuk tuturan yang dapat dianalisis dari aspek kebahasaan dan pragmatik, seperti diksi, gaya bahasa, struktur kalimat, maksud tuturan, implikatur, serta potensi pelanggaran etika dan hukum digital.

Sementara itu, unggahan berupa video, gambar, atau caption yang menjadi tempat munculnya komentar hanya berfungsi sebagai konteks data, yaitu untuk membantu memahami situasi sosial, latar peristiwa, serta relasi makna yang melatarbelakangi munculnya komentar tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada analisis isi video secara mendalam, melainkan pada komentar-komentar humor digital yang diproduksi oleh warganet dalam merespons suatu unggahan.

Fokus kajian penelitian ini diarahkan pada analisis karakteristik humor digital yang berpotensi menjadi kejahatan digital, khususnya ditinjau dari penggunaan bahasa, dan aspek pragmatik. Selain itu, penelitian ini juga memusatkan perhatian pada bentuk-bentuk kejahatan digital yang muncul melalui penyebaran humor di ruang publik digital, seperti *cyberbullying*, ujaran kebencian, dan pencemaran nama baik. Dengan demikian, penelitian ini tidak membahas humor dari sudut pandang hiburan semata, melainkan

menempatkannya sebagai praktik komunikasi yang memiliki dampak sosial dan implikasi hukum.

2. Keterbatasan Penelitian

a. Subjektivitas Penafsiran

Analisis humor digital sangat bergantung pada penafsiran peneliti terhadap makna, maksud, dan konteks tuturan. Meskipun penafsiran dilakukan berdasarkan teori linguistik forensik dan pragmatik, unsur subjektivitas tetap tidak dapat dihindari sepenuhnya karena makna humor bersifat kontekstual dan dapat dipahami secara berbeda oleh individu atau kelompok yang berbeda

b. Batasan waktu dan sumber daya

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu dan dengan sumber daya yang terbatas, sehingga jumlah serta variasi data humor digital yang dianalisis tidak dapat mencerminkan keseluruhan fenomena humor digital yang berkembang di media sosial.

c. Keterbatasan Kajian Hukum

Penelitian ini tidak melakukan kajian hukum secara mendalam, melainkan hanya membahas potensi kejahatan digital dari perspektif linguistik. Oleh karena itu, analisis hukum yang disajikan bersifat deskriptif dan tidak dimaksudkan sebagai penilaian hukum yang mengikat.

G. Daftar Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Selain itu, dengan adanya istilah ini sebagai pemberian batasan pengertian yang ada dalam suatu penelitian

Istilah-istilah yang didefinisikan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. *Potensi*: kemampuan dasar atau kekuatan yang dimiliki oleh suatu objek, individu, atau fenomena untuk berkembang atau menimbulkan akibat tertentu.
2. *Humor*: bentuk ekspresi yang menimbulkan kelucuan, tawa, atau hiburan, namun pada saat yang sama juga dapat memuat kritik sosial, sindiran, atau nilai-nilai ideologis.

3. *Potensi humor*: dapat dipahami sebagai kemampuan humor untuk menimbulkan berbagai efek, baik positif maupun negatif, dalam konteks komunikasi manusia, khususnya di ruang digital.
4. *Kejahatan digital*: adalah segala bentuk tindakan melanggar hukum yang dilakukan melalui atau terhadap sistem komputer, jaringan internet, dan media digital.
5. *Linguistik Forensik*: cabang ilmu linguistik mengkaji penggunaan bahasa dalam konteks hukum untuk mengungkap makna, motif dan potensi pelanggaran hukum dalam tuturan atau teks.
6. *UU ITE*: Undang-Undang informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia yang mengatur komunikasi digital yang mengandung pasal-pasal terkait ujaran kebencian dan pencemaran nama baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. W., & Husain, N. (2024). *Humor in digital discourse: A pragmatic analysis of memes on social media*. Madani: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 73–82.
- Arab, R., & Milner Davis, J. (2022). *Humour and belonging: A thematic review*. *The European Journal of Humour Research*, 10(2), 1–13.
- Coulthard, Johnson, A., & Wright, D. (2017). *Introduction to Forensic Linguistics: Language in Evidence*. Routledge.
- Damanik, S. F., & Mulyadi, M. (2020). *Indonesian Humorous Status in Social Media: An Application of Script-Based Semantic Theory of Humour*. *Studies in English Language and Education*, 7(2), 657–671.
- Erdoğan, F., & Çakıroğlu, Ü. (2021). *The effect of humor on emotional and cognitive engagement in online interactions*. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 5(1), 1–12.
- Gani, R. (2020). *Kejahatan Digital dan Tantangan Keamanan Siber di Indonesia*. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 3(1), 15–28.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2019). *Cyberbullying: Identification, Prevention, and Response*. Cyberbullying Research Center.
- Hobbes, T. (1651). *Leviathan*. London: Andrew Crooke.
- Houtman. (2025). *Kesantunan Formal dan Kesantunan Humor dalam Berbahasa*. Literasi Nusantara Abadi.
- Isnawan, A. (2022). *Komedi Gelap (Dark Jokes) dan Batasannya dalam Hukum Pidana Indonesia*. *Jurnal Diversi: Jurnal Hukum Pidana*
- Krismonika, K., & Aidha, F. A. (2024). *Konvergensi dan tipologi makna humor sebagai konstruksi konteks komunikasi ala Gen Z: Perspektif ekolinguistik*. Ghâncaran: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudhiah Umamah, Dyta Septiyatik, & Fikri Fikri (2023). *Implicature, Technique, and Function of Humor on Instagram Memes*. *New Language Dimensions*, 4(1), 52-63.

- Munir, (2020). *New perspectives to reduce stress through digital humor*. ResearchGate.
- Nissenbaum, A., & Shifman, L. (2017). *Internet Memes as Contested Cultural Capital: The Case of 4chan's /b/ Board*. *New Media & Society*, 19(4), 483–501.
- Nugroho, D. (2020). *Analisis Kejahatan Dunia Maya dan Upaya Penanggulangannya di Indonesia*. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 4(2), 57–64.
- Pratiwi, S. (2022). *Humor dan Diskriminasi di Media Sosial: Analisis Isi pada Meme Indonesia*. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 14(2), 60–75.
- Rachmawati, L. (2023). *Dampak Psikologis Kejahatan Digital terhadap Korban Cyberbullying di Media Sosial*. *Jurnal Psikologi Sosial*, 7(3), 98–110.
- Rahman, F. (2021). *Kejahatan Siber dan Regulasi Hukum di Indonesia*. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 9(1), 25–38.
- Resta, (2023). *Perbedaan humor styles pada dewasa awal pengguna media sosial ditinjau dari jenis kelamin*. *Jurnal Arkhe*, 14(2), 31–37.
- Rizki, M. A., Ruslana, & Artika, W. (2023). *Potensi Kreatif dan Pengukurannya dari Perspektif Psikologi*. Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan.
- Rizqi, M. (2020). *The use of humor as a pragmatic device in Indonesian studium generale lectures*. *Suar Betang*, 15(2), 219-231.
- Ruch, W., & Heintz, S. (2019). *The psychology of humor*. In V. Zeigler-Hill & T. K.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Sofian, A., & Khadafi, M. R. (2022). *Visualisasi kreasi humor Covid-19: Pengawasan penanganan Covid-19 oleh milenial di ranah virtual*. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*
- Sugiarto, R., & Qurratulaini, S. (2020). *Potensi Kriminal Cyber Crime pada Meme: Sebuah Kajian Linguistik Forensik*. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, A. (2022). *Klasifikasi Kejahatan Siber dalam Perspektif Kriminologi Modern*. *Jurnal Kriminologi Nusantara*, 10(2), 43–55.

- Surahmat, S., Wijana, I. D. P., & Baskoro, S. (2022). *The role of intersubjectivity in the production and appreciation of humor. Parole: Journal of Linguistics and Education, 12*(2).
- Windari, S., Ramadhan, D., & Amir, H. (2023). *Potensi Kriminal Cyber Crime pada Meme Pejabat Politik Indonesia: Kajian Linguistik Forensik. Imajeri: Jurnal Komunikasi dan Media.*
- Zaenudin, Z., & Laksana, A. (2024). *Pelanggaran Digital Sebagai Tindak Kejahatan dalam Hukum Pidana pada Undang-Undang ITE. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 18346-18353.