



**PEMAKNAAN HUMOR SEBAGAI PESAN KOMUNIKASI DALAM
REALITY SHOW “ARE YOU SURE?” SEASON 1**

Dina Mirda¹, Maulina Larasati Putri²

Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur^{1,2}

e-mail: dina_1410622005@mhs.unj.ac.id¹, maulinalarasati@unj.ac.id²

Diterima: 10/03/2026; Direvisi: 21/04/2026; Diterbitkan: 13/05/2026

ABSTRAK

Humor merupakan salah satu bentuk pesan komunikasi yang efektif dalam menarik perhatian penonton, khususnya dalam program hiburan seperti reality show. Reality show *Are You Sure?* season 1 yang diperankan oleh salah satu *member* BTS menampilkan humor ringan, alami, dan spontan melalui interaksi antar pemain yang dimaknai beragam oleh penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemaknaan penonton terhadap humor sebagai pesan komunikasi serta proses penerimaan pesan berdasarkan analisis resepsi Stuart Hall. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi yang mengklasifikasikan posisi penonton ke dalam tiga kategori, yaitu dominan, negosiasi, dan oposisi. Data diperoleh melalui wawancara daring terhadap narasumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua narasumber berada pada posisi dominan-hegemoni, yaitu menerima sepenuhnya pesan yang disampaikan dalam tayangan. Humor dimaknai sesuai dengan tujuan pembuat acara, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang merepresentasikan keaslian diri, kehangatan interaksi, dan kedekatan relasi sosial antara pemain dan penonton. Selain itu, perbedaan pemaknaan dipengaruhi oleh faktor latar belakang budaya, selera humor, dan kedekatan emosional dengan pemain. Penelitian ini menyimpulkan bahwa humor dalam *reality show* berperan penting sebagai media penyampaian pesan sosial yang mampu membentuk makna serta memperkuat ikatan simbolik antara idol dan penggemar.

Kata Kunci: *Reality Show, Pesan Komunikasi, Humor, Analisis Resepsi*

ABSTRACT

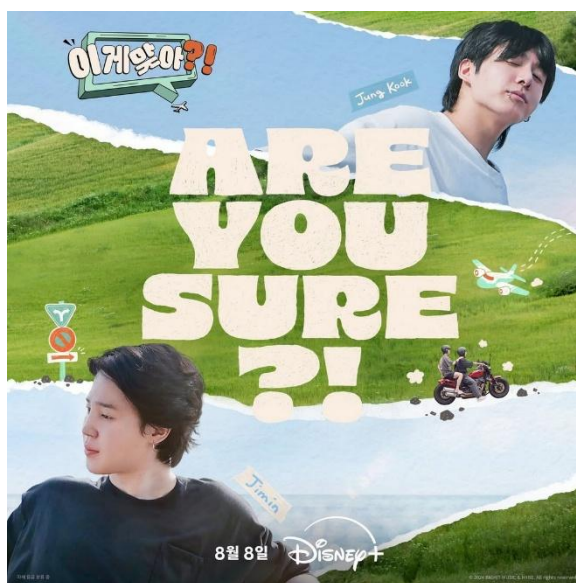
Humor is one form of communication message that is effective in attracting audience attention, particularly in entertainment programs such as reality shows. The reality show *Are You Sure?* season 1, featuring one of BTS members, presents light, natural, and spontaneous humor through interactions among the cast, which are interpreted in various ways by viewers. This study aims to analyze audience interpretations of humor as a communication message and the process of message reception based on Stuart Hall's reception analysis. The research employs a qualitative method with a reception analysis approach that classifies audience positions into three categories: dominant, negotiated, and oppositional. Data were collected through online interviews with informants. The results show that both informants occupy a dominant-hegemonic position, meaning they fully accept the messages conveyed in the show. Humor is interpreted in line with the producers' intentions, functioning not only as entertainment but also as a communication medium that represents authenticity, warmth of interaction, and social closeness between the cast and the audience. Additionally, differences in interpretation are influenced by factors such as cultural background, humor preferences, and emotional attachment to the performers. This study concludes that humor in reality shows plays a

significant role as a medium for conveying social messages, shaping meaning, and strengthening symbolic bonds between idols and their fans.

Keywords: *Reality Show, Communication Message, Humor, Reception Analysis*

PENDAHULUAN

Reality show adalah acara yang menampilkan kegiatan sehari-hari atau keadaan nyata di lokasi secara alamiah sehingga penonton dapat melihat kondisi lingkungan, hubungan antar pemeran, humor, hingga konflik yang terjadi. Program ini awalnya tidak diperankan oleh aktor atau aktris, melainkan orang biasa, namun kini banyak aktor, aktris, bahkan idol yang menghadirkan *reality show* berbasis kehidupan sehari-hari (Suhada, 2025). Tayangan ini dipahami sebagai program dengan minim rekayasa yang terkesan autentik, meskipun tetap didukung efek visual, audio, dan unsur skenario. Morrisan membagi *reality show* ke dalam lima bentuk, yaitu kamera tersembunyi, kompetisi, *relationship show*, *fly on the wall*, dan tayangan mistik (Yusuf et al., 2025). Dengan variasi format tersebut, *reality show* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang mendekati realitas bagi penonton.



Gambar 1. Poster *Are You Sure? Season 1*

(Source/Sumber: Instagram @disneykr, 2025)

Salah satu *reality show* yang banyak diminati adalah *Are You Sure?*, yang menampilkan aktivitas sehari-hari dengan humor dalam perjalanan Park Jimin dan Jeon Jungkook. Program ini telah memiliki dua season, yaitu season 1 yang tayang pada 8 Agustus 2024 dan season 2 pada 3 Desember 2025, dengan masing-masing terdiri dari delapan episode. Tayangan ini disiarkan melalui platform Disney+ dan mengambil latar di beberapa negara seperti Korea, Jepang, Vietnam, dan Swiss. Para pemain menampilkan interaksi yang penuh humor dan dinamika perjalanan yang menarik sehingga meningkatkan antusiasme penggemar terhadap setiap *season*. Produksi *season 2* juga dilakukan setelah kedua pemain menyelesaikan wajib militer (Yusron, 2025).

Humor dalam *reality show* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk pesan komunikasi yang disampaikan melalui ekspresi, gestur, dan interaksi antar



pemain. Humor mampu menciptakan suasana yang lebih cair dan alami, memperkuat kualitas interaksi, serta membangun kedekatan emosional antara pemain dan penonton. Penonton menafsirkan humor berdasarkan pengalaman, latar belakang, dan persepsi masing-masing sehingga menghasilkan pemaknaan yang beragam. Selain memberikan efek relaksasi dan mengurangi stres melalui pengalaman menonton yang menyenangkan, humor juga dapat memicu respons spontan seperti tertawa karena disampaikan secara alami dalam suatu situasi. Dengan demikian, humor berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan secara tidak kaku sehingga lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh penonton (Yanti et al., 2025; Aulia & Yanuarsih, 2025).

Penelitian ini relevan dengan penelitian Pramukti dan Utomo (2020) yang mengkaji implikatur humor dalam program *Tonight Show* NET TV dengan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya berbagai bentuk implikatur humor seperti menyebut, mengungkapkan, dan memprotes, serta fungsi humor sebagai strategi komunikasi melalui penyimpangan bahasa. Persamaan penelitian terletak pada fokus kajian humor sebagai bagian dari konten media dan penggunaan metode kualitatif untuk memahami makna di balik humor. Selain itu, kedua penelitian memandang humor tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan kepada penonton. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian terdahulu mengkaji implikatur wacana, sedangkan penelitian ini menekankan pemaknaan penonton terhadap humor dalam *reality show*.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Perwita et al. (2022) mengenai interpretasi khalayak terhadap humor *sexist* dalam tayangan *Lapor Pak!* Trans 7 dengan pendekatan analisis resepsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan laki-laki cenderung berada pada posisi dominan, sedangkan informan perempuan berada pada posisi negosiasi dan oposisi, yang dipengaruhi oleh faktor jenis kelamin, pendidikan, dan pengalaman pribadi. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kualitatif dan analisis resepsi dalam mengkaji pemaknaan penonton. Selain itu, kedua penelitian sama-sama melihat penonton sebagai subjek aktif dalam menafsirkan isi media. Perbedaannya adalah fokus kajian, di mana penelitian terdahulu menitikberatkan pada humor *sexist*, sedangkan penelitian ini berfokus pada humor dalam *reality show Are You Sure?*

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat celah penelitian terkait pemaknaan penonton terhadap humor sebagai pesan komunikasi dalam format *reality show*. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada analisis tayangan televisi atau struktur humor sebagai wacana bahasa, serta jenis humor tertentu seperti humor *sexist*. Sementara itu, penelitian ini menekankan pada bagaimana penonton memaknai humor sebagai bentuk komunikasi dalam konteks *reality show*. Hal ini menunjukkan pentingnya menempatkan penonton sebagai subjek aktif dalam proses pemaknaan media. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemaknaan penonton terhadap humor dalam *Are You Sure? Season 1* berdasarkan latar belakang dan pengalaman yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan pengalaman, pandangan, dan interpretasi penonton terhadap humor dalam *reality show Are You Sure? Season 1*. Pendekatan yang digunakan adalah analisis resepsi untuk mengkaji bagaimana penonton memaknai pesan komunikasi dalam tayangan. Penelitian dilaksanakan melalui tahapan penentuan subjek, pengumpulan data, dan analisis data. Fokus penelitian adalah pada pemaknaan humor oleh penonton sebagai bagian dari proses penerimaan pesan media. Subjek



penelitian adalah penonton yang telah menyaksikan *Are You Sure? Season 1*, baik penggemar BTS maupun non-penggemar. Penentuan narasumber menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: bersedia menjadi narasumber, telah menonton minimal empat episode, dan memiliki latar belakang yang beragam. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh dua narasumber yaitu Citra Ruby Isnaini dan Silpi yang telah menonton tayangan tersebut. Pemilihan ini bertujuan agar data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara daring dengan dua narasumber untuk menggali pemaknaan mereka terhadap humor dalam tayangan. Observasi dilakukan secara non partisipan dengan menonton *Are You Sure? Season 1* guna memperoleh konteks yang mendukung hasil wawancara. Dokumentasi berupa tangkapan layar adegan humor dan hasil wawancara digunakan sebagai data pendukung. Data sekunder diperoleh dari tayangan dan sumber tertulis yang relevan. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil wawancara dan hasil observasi terhadap tayangan. Proses ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara data yang diperoleh dengan pemaknaan yang disampaikan narasumber (Riza Pahleviannur et al., 2022). Dengan demikian, hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis temuan pada penelitian ini dengan panduan dari teori analisis resepsi yang dikemukakan oleh Stuart Hall menjelaskan bahwa pesan media tidak bersifat tunggal melainkan dihasilkan melalui proses *encoding* oleh pembuat media dan *decoding* oleh penonton atau *audiens* yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya dan pengalaman individu. Teori ini menempatkan *audiens* atau penonton pada tiga posisi, yang pertama dominan yaitu penonton menerima dan memaknai pesan sesuai dengan maksud pembuat acara. Posisi kedua adalah negosiasi yaitu ketika penonton atau *audiens* tidak sepenuhnya menerima pesan yang dimaksudkan pada acara dan tidak sepenuhnya juga menolak. Posisi terakhir yaitu oposisi di mana penonton menolak makna dominan dan membangun interpretasi yang berlawanan dengan maksud pembuat media (Dwiputra, 2021).

Hasil

1. Pemaknaan Humor oleh Narasumber 1

Hasil wawancara dengan narasumber 1 (Citra) menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap *reality show Are You Sure? Season 1* terletak pada konsep acara yang tidak kaku, bersifat apa adanya, serta menghadirkan hiburan yang bermakna. Citra memaknai humor dalam tayangan sebagai cara menampilkan sisi lain Jimin dan Jungkook di luar citra mereka sebagai idol terkenal. Humor dipahami sebagai penguat kesan kedekatan, kenyamanan, dan sisi manusiawi para pemain sehingga penonton merasa lebih dekat secara emosional. “*Semuanya menarik karena suka idolanya juga sama acaranya seru menghibur buat hal sederhana jadi bermakna. Acara ini memperlihatkan sisi lain mereka selain jadi idol, yang pada dasarnya mereka juga manusia biasa bukan idol yang sempurna, jadi humor mereka memperkuat kesan bahwa mereka dua sahabat yang nyaman satu sama lain*” (Citra, 2025).

Bagi Citra, humor yang ditampilkan terasa alami dan selaras dengan tujuan acara untuk menghibur. Ia menilai bahwa humor disampaikan secara konsisten dengan karakter pemain sehingga mudah dipahami penonton dan menciptakan keterlibatan emosional dalam setiap

episode. “*Sesuai kok, karena di awal juga mereka udah ngasitau kalau acara ini buat menghibur dan mereka bersenang senang. Setuju semua, karena sesuai aja sama tujuannya acaranya dibuat.*” (Citra, 2025). Citra menyatakan menerima seluruh bentuk humor yang ditampilkan karena dianggap ringan, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan ketidaknyamanan. Humor dinilai relevan dengan tujuan acara dan justru memperkuat suasana santai yang dapat dinikmati baik oleh penggemar maupun non-penggemar.

Terkait pemaknaan humor, Citra juga menekankan bahwa latar belakang budaya memengaruhi cara penonton memahami kelucuan yang ditampilkan. Menurutnya, humor Korea yang dibawakan dalam acara mungkin dipahami berbeda oleh penonton yang tidak terbiasa dengan konteks budaya tersebut. “*Budayanya kali ya, karena humor di acara itu lebih ke humor korea, untuk orang yang belum terbiasa sama humor korea mungkin terlihat biasa aja, karena humor kan juga subjektif, kontekstual, dan dipengaruhi pengalaman budaya dan emosi si penonton*” (Citra, 2025). Citra menilai humor sebagai unsur yang sangat penting dalam tayangan karena mampu mencairkan suasana, membuat penonton menikmati acara, serta membantu pesan yang disampaikan tetap diterima dengan baik. “*penting banget deh karena kan acara ini dibuat untuk menjadikan humor itu ringan, hangat, dan mudah ditonton bahkan untuk non fans*” (Citra, 2025). Menurutnya, ketika humor sesuai dengan selera penonton, maka penonton lebih mudah menikmati tayangan sekaligus memahami pesan yang disampaikan melalui interaksi para pemain. “*Lumayan ngaruh ya, karena kan kita kalau nonton sesuai sama humor kita pasti asik juag nontonnya dan menikmati, penyampaian pesan dan interaksinya juga sampai*” (Citra, 2025).

Citra juga memberikan contoh adegan yang dianggap paling lucu, yaitu saat Jungkook memesan makanan dengan memperhatikan reaksi orang di sekitarnya. Adegan sederhana ini dimaknai sebagai bentuk spontanitas dan kelucuan alami yang muncul dari interaksi kedua pemain. “*Sebenarnya dari satu episode udah bs jawab sih karena pattern acara bangtan tu sama beda personilnya aja. Sama bagian ini yang menurutku lucu tapi gak pernah gagal, yg jungkook tu tiap mau pesen makan slalu liat sekitar dan dia ikutin pesenannya wkwkwkwk, trus trnyata yg dipesen jg cocok di dia. jimin kan pesen karena kepo sm menu itu tapi hasilnya dia gasuka, kalau jungkook karena liat orang jadi dia suka juga hahahha*” (Citra, 2025). Adegan yang dimaksud oleh Citra tersebut dapat dilihat pada Gambar 2, yang memperlihatkan momen ketika Jungkook dan Jimin sedang memesan makanan di sebuah tempat makan.



Gambar 2. Screenshoot JK dan Jimin Memesan Makanan

(Source/Sumber: Narasumber 1, 2025)



Sebagaimana terlihat pada Gambar 2, keadaan yang terjadi menunjukkan bahwa meskipun telah diberikan daftar menu oleh pramusaji, Jungkook justru dengan lucunya memperhatikan orang-orang di sekitarnya, khususnya anak-anak yang sedang makan di tempat yang sama. Ia tampak mengamati reaksi mereka terhadap makanan yang dipesan, lalu menyesuaikan pilihannya dengan cara yang mengundang tawa. Perhatian Jungkook terhadap detail sederhana ini menambah kesan natural dan spontan dalam tayangan. Ia memperhatikan apa yang mereka pesan, kemudian ikut memesan hal yang sama. Kelucuan adegan tersebut semakin terasa karena dibawakan secara alami serta didukung oleh efek visual dan audio yang memperkuat suasana humor dalam acara.

Hasil wawancara yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa Narasumber 1, yaitu Citra Ruby, menerima pesan humor sesuai dengan maksud dan tujuan pembuat acara. Narasumber 1 menyatakan bahwa humor dan adegan yang ditampilkan mudah dipahami serta sesuai dengan ekspektasi penonton, sehingga pemaknaan pesan bersifat konsisten dengan niat pembuat acara tanpa adanya penafsiran yang menyimpang. Hal ini menunjukkan bahwa Citra berada pada resepsi dominan–hegemonik sebagaimana dikemukakan Stuart Hall, yaitu posisi ketika penonton sepenuhnya menerima pesan yang disajikan media sesuai dengan makna yang dikodekan.

2. Pemaknaan Humor oleh Narasumber 2

Narasumber 2 yaitu Silpi Juliyani memaknai daya tarik *Are You Sure? season 1* dari sudut pandang yang lebih personal dan reflektif. Narasumber menyebutkan bahwa konten yang disajikan terasa seperti melihat diri sendiri karena sikap yang ditampilkan oleh pemain, terutama Jungkook, yang terlihat seperti anak kecil yang menggemaskan dan polos. Hal tersebut membuat konten terasa seperti benar-benar memperlihatkan kehidupan orang biasa, bukan seorang idol. Pernyataan narasumber dalam wawancara menjelaskan: “*Rasanya kayak ngeliat diri sendiri yang lagi jalan jalan happy tanpa jaim. Banyak momen random, nggak direncanain, tapi justru itu yang bikin seru*” (Silpy, 2025). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa hal yang membuat *Are You Sure?* menjadi konten keseharian yang menyenangkan dan menarik adalah sikap para pemain yang tidak jaim. Meskipun berlatar belakang sebagai idol, sisi keterbukaan, momen spontan, tidak direncanakan, dan humor yang ditampilkan justru menarik perhatian penonton. Humor yang ditampilkan membuat penonton terbawa suasana dan merasakan bahwa apa yang terjadi juga *relate* dengan kehidupan mereka. Pemaknaan ini menunjukkan adanya keterhubungan emosional antara penonton dengan isi tayangan.

Narasumber 2 menyatakan bahwa humor yang disajikan dalam acara ini, meskipun bersifat receh, tetap memberikan efek yang nyata dan sesuai dengan ekspektasi penonton. Humor tersebut mudah ditangkap, tidak menimbulkan rasa tidak nyaman, dan membuat penonton dapat menikmati suasana secara santai. Interaksi spontan antar pemain membuat adegan tampil alami dan menghibur tanpa kesan dibuat-buat. Narasumber juga menilai bahwa perilaku pemain sangat dekat dengan pengalaman sehari-hari dan salah satu pemain mencerminkan karakteristik Gen Z dengan jelas. “*Humornya tuh receh tapi ngena. Dan relate sama kehidupan sendiri karena literally kelakuan aku juga kaya gini banget dari kecil bahkan sampe sekarang kalo lari jingkrak2 bahkan keluargaku selalu ngeuh kalau aku lari pasti jingkrak jingkrak gini 🤪🤪*” (Silpy, 2025). Tingkah lucu yang ditampilkan pemain dimaknai narasumber sebagai pesan komunikasi yang merepresentasikan keaslian diri dan kedekatan interpersonal. Humor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi nonverbal. Perspektif ini sesuai dengan analisis resepsi Stuart Hall, yaitu penonton

berada pada posisi dominan karena menerima pesan sesuai dengan yang telah dikodekan pembuat acara.

Narasumber juga menyebutkan bahwa humor yang ditampilkan sesuai dengan karakter pemain yang selama ini ia kenal sebagai penggemar. Faktor emosional sebagai penggemar memperkuat penerimaan pesan humor tersebut. *“Menurutku iya sesuai. Acaranya kan emang vibes-nya santai dan natural, emg mereka gitu ga sii yang aku kenal selama jadi army sii gada yang berubah yaah heheh. Jujur si sejauh ini humor mereka masuk masuk aja di aku, mungkin karena aku suka sama orang-orangnya”* (Silpy, 2025). Perbedaan pemaknaan humor antar penonton juga diakui oleh narasumber dipengaruhi oleh selera, latar belakang budaya, pengalaman pribadi, dan ketertarikan terhadap pemain. *“Selera humor tiap orang beda, terus faktor budaya juga ngaruh. Ada yang langsung relate, ada yang ngerasa flat. Plus, kalau kamu suka sama orangnya, biasanya humornya ikut kerasa lucu, dan kebetulan yang udah tadi aku bilang aku suka klo ngeliat mereka happy jadi bawaanya mesem-mesem terus hahah. Humor penting banget dalam acara tersebut. Humor bikin acaranya nggak kaku dan nggak bosen. Tanpa humor, mungkin bakal kerasa biasa aja”* (Silpy, 2025).

Temuan ini menunjukkan bahwa proses *decoding* pesan humor bersifat terbuka dan dapat dinegosiasikan oleh penonton. Narasumber menyatakan bahwa humor membuat interaksi antar pemain terlihat lebih akrab, hangat, dan nyaman untuk dilihat. *“Humor bikin interaksi mereka keliatan lebih dekat dan nyaman. Jadi kita ngeliatnya bukan cuma acara jalan-jalan, tapi hubungan kekeluargaan antar mereka”* (Silpy, 2025). Pemaknaan ini menunjukkan bahwa humor berfungsi dalam pembentukan makna sosial serta memperkuat kedekatan emosional antara pemain dan penonton. Salah satu adegan yang paling dianggap merepresentasikan pengalaman pribadi narasumber adalah momen ketika Jungkook berlari kecil dengan tingkah lucu saat hendak makan bersama Jimin dan V (Kim Taehyung). Adegan ini dinilai sangat *relate* dengan kehidupan sehari-hari narasumber. *“Btw episode ini yang aku suka banget karena literally ini gue banget 🥰, berasa ngaca 🥰”* (Silpy, 2025). Adegan yang dimaksud dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Screenshot Momen Lucu JK Berlari

(Source/Sumber: Narasumber 2, 2025)

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3, Narasumber 2 menyatakan bahwa bagian yang paling relevan dengan kehidupannya muncul dari humor pada episode 3 dan 4, terutama saat Jungkook berperilaku seperti anak kecil berlari-lari ketika akan makan bersama Jimin dan Taehyung. Adegan tersebut menampilkan sisi manusiawi para idol yang dekat dengan pengalaman sehari-hari penonton sehingga menimbulkan keterhubungan emosional. Tingkah laku spontan Jungkook menghadirkan kesan lucu tanpa terkesan dibuat-buat, sementara interaksi hangat antar member memperkuat rasa kebersamaan dan keakraban sehingga suasana terlihat alami. Humor yang muncul berhasil menimbulkan tawa tulus dan membuat tayangan terasa lebih menghibur serta menyenangkan. Keadaan ini dianggap sangat sesuai dengan pengalaman pribadi narasumber dan menunjukkan bahwa idol juga manusia biasa dengan tingkah lucu yang dapat menjadi sumber humor bagi penonton. “*Btw episode ini yg aku suka banget karena literally ini gue bgt 🥰, berasa ngaca 🥰*” (Silpy, 2025). Pemaknaan tersebut menunjukkan bahwa Narasumber 2 menerima pesan humor sesuai dengan tujuan tayangan, namun proses pemaknaan dilakukan melalui pengalaman pribadi dan keterlibatan emosional sebagai penggemar. Hal ini menempatkan Narasumber 2 pada resepsi dominan, yaitu posisi ketika penonton menerima pesan utama media tetapi memaknainya melalui kerangka pengalaman dan subjektivitas pribadi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap kedua narasumber, ditemukan berbagai bentuk pemaknaan humor dalam reality show *Are You Sure? Season 1*. Pemaknaan tersebut mencakup ketertarikan terhadap konsep acara, penerimaan terhadap humor yang ditampilkan, serta bagaimana humor dipahami sebagai pesan komunikasi dalam tayangan. Setiap narasumber memiliki pengalaman dan sudut pandang yang berbeda dalam memaknai humor, meskipun keduanya sama-sama menikmati acara tersebut. Selain itu, faktor latar belakang budaya, pengalaman pribadi, dan kedekatan emosional dengan pemain turut memengaruhi proses pemaknaan yang dilakukan oleh penonton. Ringkasan hasil penelitian mengenai pemaknaan humor oleh kedua narasumber dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian Pemaknaan Humor dalam *Are You Sure? Season 1*

Aspek Penelitian	Narasumber 1 (Citra Ruby Isnaini)	Narasumber 2 (Silpy Juliyani)	Posisi Resepsi
Ketertarikan terhadap acara	Tertarik karena menyukai idol BTS dan konsep acara yang santai, menghibur, serta menampilkan sisi manusiawi Jimin dan Jungkook.	Menilai acara terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari karena menampilkan momen spontan dan natural seperti orang biasa.	Dominan
Pemaknaan humor	Humor dipahami sebagai cara menampilkan sisi lain idol di luar citra sempurna sehingga terlihat lebih manusiawi dan akrab.	Humor dimaknai sebagai bentuk keaslian diri pemain yang spontan, polos, dan dekat dengan pengalaman pribadi penonton.	Dominan
Kesesuaian humor dengan tujuan acara	Humor dianggap sesuai dengan tujuan acara yaitu menghibur dan menunjukkan hubungan persahabatan pemain secara alami.	Humor dianggap sesuai dengan karakter asli pemain dan memperkuat suasana santai serta natural acara.	Dominan

Aspek Penelitian	Narasumber 1 (Citra Ruby Isnaini)	Narasumber 2 (Silpy Juliyani)	Posisi Resepsi
Sikap terhadap humor	Menerima seluruh bentuk humor yang ditampilkan karena mudah dipahami, hangat, dan tidak menimbulkan ketidaknyamanan.	Humor dianggap receh tetapi relate dengan kehidupan sehari-hari sehingga terasa lucu dan menyenangkan.	Dominan
Faktor yang memengaruhi pemaknaan humor	Dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan pemahaman terhadap humor Korea.	Dipengaruhi oleh selera humor, budaya, pengalaman pribadi, dan rasa suka terhadap pemain.	Dominan
Pentingnya humor dalam acara	Humor dianggap sangat penting karena membuat acara lebih ringan, hangat, dan menarik bahkan untuk non-fans.	Humor membuat acara tidak terasa kaku dan menjadi daya tarik utama tayangan.	Dominan
Pengaruh humor terhadap interaksi pemain	Humor membuat interaksi antar pemain lebih mudah dipahami dan pesan komunikasi tersampaikan dengan baik.	Humor membuat hubungan antar pemain terlihat lebih dekat, nyaman, dan seperti keluarga.	Dominan
Adegan humor yang paling disukai	Adegan Jungkook memilih makanan dengan melihat pesanan orang lain sehingga menimbulkan situasi lucu dan natural.	Adegan Jungkook berlari seperti anak kecil saat hendak makan bersama member lain karena sangat relate dengan dirinya.	Dominan
Makna sosial humor	Humor dipahami sebagai sarana membangun hubungan emosional antara pemain dan penonton.	Humor dipahami sebagai simbol kehangatan, kebersamaan, dan kedekatan emosional dengan penonton.	Dominan
Kesimpulan resepsi	Narasumber menerima pesan humor sesuai dengan maksud pembuat acara tanpa penolakan.	Narasumber menerima pesan humor secara penuh dan merasa terhubung secara emosional dengan tayangan.	Dominan-Hegemonik

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa kedua narasumber berada pada posisi resepsi dominan-hegemonik karena menerima dan memahami pesan humor sesuai dengan maksud pembuat acara. Humor dalam tayangan dimaknai sebagai bentuk hiburan yang natural, hangat, dan mampu memperlihatkan sisi manusiawi para pemain di luar citra mereka sebagai idol. Meskipun berada pada posisi resepsi yang sama, kedua narasumber memiliki fokus pemaknaan yang berbeda, di mana narasumber 1 lebih menekankan aspek tujuan produksi dan konsep hiburan acara, sedangkan narasumber 2 lebih menekankan kedekatan emosional dan pengalaman pribadi yang dirasakan saat menonton. Temuan ini menunjukkan bahwa humor dalam *Are You Sure? Season 1* tidak hanya berfungsi sebagai elemen hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu membangun keterikatan emosional, relasi sosial, dan rasa kedekatan antara pemain dengan penonton.

3. Posisi Resepsi Penonton

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua narasumber berada pada posisi resepsi dominan-hegemonik yaitu kondisi di mana kedua narasumber menerima dan menyetujui sepenuhnya makna humor sebagai pesan komunikasi sesuai dengan yang disusun oleh pembuat acara, hal ini terlihat dari cara keduanya menafsirkan humor secara konsisten dengan tujuan kreator. Kedua narasumber menekankan aspek yang mereka anggap penting dalam humor baik itu tujuan produksi maupun kedekatan emosional namun tetap selaras dengan maksud pembuat acara. Temuan ini diperkuat oleh wawancara yang telah dilakukan dengan kedua narasumber yaitu Citra Ruby Isnaini dan Silpy Juliyani secara online melalui WhatsApp. Kedua narasumber tidak menunjukkan posisi negosiasi yaitu kondisi di mana pesan tidak diterima sepenuhnya namun juga tidak ditolak sepenuhnya serta tidak menunjukkan posisi oposisi yaitu kondisi ketika pesan yang disampaikan dalam acara ditolak sepenuhnya.

Perbedaan kedua narasumber terlihat pada penekanan pemaknaan; meskipun keduanya berada pada posisi dominan atau menerima pesan secara penuh, narasumber 1 menitikberatkan pada tujuan produksi sementara narasumber 2 menitikberatkan pada kedekatan emosional dan pengalaman pribadi, hal ini menunjukkan bahwa cara penonton menafsirkan humor dipengaruhi oleh fokus perhatian mereka apakah lebih pada maksud kreator atau pengalaman yang dialami sendiri. Selain itu, narasumber 2 menilai humor berdasarkan kemampuan membangun keterikatan emosional dan keakraban dengan pemain sehingga interaksi terasa lebih personal. Perbedaan ini menegaskan bahwa pemaknaan humor bersifat subjektif dan sangat dipengaruhi oleh konteks individu. Kebaruan penelitian terletak pada penegasan bahwa humor dalam *reality show* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata tetapi juga menjadi jembatan untuk menyampaikan pesan komunikasi antara pemain dan penonton serta membangun makna keakraban dan relasi sosial bagi penonton.

Analisis posisi resepsi penonton dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori analisis resepsi Stuart Hall yang menekankan bahwa *audience* bersifat aktif dalam memaknai pesan media. Proses *decoding* yang dilakukan penonton dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, latar belakang budaya, serta kedekatan emosional terhadap isi tayangan dan pemain yang terlibat di dalamnya. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa humor dalam *Are You Sure? Season 1* tidak hanya dipahami sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi yang membangun relasi sosial dan emosional antara pemain dengan penonton. Hasil analisis mengenai posisi resepsi penonton terhadap humor dalam tayangan *Are You Sure? Season 1* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Analisis Posisi Resepsi Penonton terhadap Humor dalam *Are You Sure? Season 1*

Fokus Analisis	Temuan Analitis
Posisi resepsi penonton	Kedua narasumber berada pada posisi dominan-hegemonik karena menerima makna humor sesuai dengan <i>encoding</i> yang dibangun pembuat acara. Humor dipahami sebagai bagian utama dari konsep hiburan yang menampilkan kedekatan dan sisi manusiawi pemain.
Bentuk penerimaan pesan	Kedua narasumber tidak menunjukkan penolakan ataupun negosiasi terhadap pesan humor. Seluruh adegan humor diterima sebagai sesuatu yang natural, menghibur, dan sesuai dengan tujuan produksi acara.

Fokus Analisis	Temuan Analitis
Perbedaan orientasi pemaknaan	Narasumber 1 lebih menekankan humor sebagai strategi produksi media untuk membangun hiburan dan citra natural idol, sedangkan narasumber 2 lebih memaknai humor berdasarkan pengalaman emosional dan kedekatan personal dengan pemain.
Faktor yang memengaruhi decoding	Pemaknaan humor dipengaruhi oleh latar belakang budaya, pengalaman pribadi, selera humor, serta kedekatan emosional penonton terhadap pemain BTS. Faktor-faktor tersebut memengaruhi tingkat keterhubungan penonton terhadap adegan humor yang ditampilkan.
Fungsi humor dalam tayangan	Humor berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi yang membangun keakraban, kenyamanan, dan relasi sosial antara pemain dan penonton. Humor membantu menyampaikan pesan secara lebih santai dan mudah diterima.
Relasi antara pemain dan penonton	Humor menciptakan keterlibatan emosional sehingga penonton merasa dekat dengan pemain. Interaksi spontan antar pemain memperkuat kesan bahwa idol merupakan individu biasa yang memiliki perilaku natural seperti penonton pada umumnya.
Representasi idol dalam tayangan	Tayangan humor memunculkan representasi idol yang lebih manusiawi, spontan, dan tidak selalu tampil sempurna. Hal ini memperkuat persepsi penonton bahwa pemain memiliki kehidupan dan perilaku yang <i>relatable</i> .
Makna sosial humor	Humor dimaknai sebagai sarana pembentukan makna sosial yang mempererat hubungan emosional <i>fandom</i> dengan idol. Tayangan tidak hanya dipahami sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk pendamping emosional bagi penggemar.
Kebaruan penelitian	Penelitian menunjukkan bahwa humor dalam <i>reality show</i> tidak hanya berfungsi sebagai elemen komedi, tetapi juga menjadi jembatan komunikasi yang membentuk kedekatan emosional, identifikasi diri, dan relasi sosial antara media dan <i>audiens</i> .

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa kedua narasumber berada pada posisi dominan-hegemonik karena menerima pesan humor sesuai dengan *encoding* yang dibangun oleh pembuat acara. Humor dipahami sebagai elemen penting yang menampilkan sisi manusiawi idol, membangun kedekatan emosional, serta menciptakan suasana hangat dan natural dalam tayangan. Perbedaan pemaknaan terlihat pada fokus interpretasi masing-masing narasumber, di mana narasumber 1 lebih menekankan fungsi humor sebagai strategi produksi media, sedangkan narasumber 2 lebih memaknai humor berdasarkan pengalaman emosional dan keterhubungan personal dengan pemain. Temuan ini menunjukkan bahwa humor dalam *reality show* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu membentuk makna sosial, identifikasi diri, dan relasi emosional antara media dengan *audiens*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua narasumber berada pada posisi resepsi dominan-hegemonik, yaitu menerima pesan humor dalam *Are You Sure? Season 1* sesuai dengan maksud yang dikodekan oleh pembuat acara. Dalam perspektif analisis resepsi Stuart



Hall, posisi dominan terjadi ketika *audiens* memahami dan menyetujui makna yang disampaikan media tanpa adanya penolakan atau negosiasi yang berarti. Temuan ini terlihat dari bagaimana kedua narasumber menilai humor sebagai elemen yang memang ditujukan untuk menghibur, membangun kehangatan interaksi, serta menampilkan sisi autentik pemain. Dengan demikian, proses *decoding* yang dilakukan penonton selaras dengan proses *encoding* yang dirancang oleh kreator. Milner Davis dan Hofmann (2023) melalui kerangka *humor transaction schema* menjelaskan bahwa humor dipahami secara optimal ketika terjadi keselarasan makna antara pengirim pesan, konteks situasi, dan penerima pesan, sementara Saputri (2024) menunjukkan bagaimana adegan humor dalam media hiburan dikomodifikasi untuk membangun keterikatan *audiens*.

Meskipun berada pada posisi dominan, terdapat perbedaan penekanan dalam pemaknaan humor. Narasumber 1 lebih menekankan pada aspek kesesuaian humor dengan tujuan produksi, sedangkan narasumber 2 lebih menonjolkan pengalaman personal dan keterhubungan emosional dengan tayangan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa *audiens* tetap berperan aktif dalam memaknai pesan media, sesuai dengan pandangan Stuart Hall bahwa makna tidak bersifat tunggal, melainkan diproduksi melalui interaksi antara teks media dan pengalaman individu. Dengan kata lain, meskipun makna utama diterima, proses pemaknaan tetap dipengaruhi oleh latar belakang dan pengalaman masing-masing penonton. Sebagaimana ditegaskan oleh Rizqi (2023) serta Mohamad et al. (2025), bahasa humor dan makna implisit dalam tayangan komedi sangat dipengaruhi oleh pengalaman personal *audiens* dalam menafsirkan pesan yang disampaikan.

Wibawanto dan Prihatin (2023) menekankan bahwa selera humor berpengaruh terhadap efektivitas komunikasi, sementara Widiyastuti dan Hutagaol (2023) serta Prasetya et al. (2024) menunjukkan bahwa humor dalam komunikasi bermediasi mampu membangun kedekatan psikologis dan *sense of immediacy* antara komunikator dan *audiens*. Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa faktor latar belakang budaya, selera humor, dan kedekatan emosional dengan pemain memengaruhi proses pemaknaan. Hal ini sejalan dengan konsep *decoding* dalam teori resepsi yang menyatakan bahwa *audiens* membawa kerangka referensi sosial dan kultural dalam memahami pesan media. Humor yang berasal dari konteks budaya tertentu, seperti humor Korea dalam tayangan ini, dapat dimaknai berbeda oleh penonton dengan latar budaya yang berbeda. Namun, kedekatan emosional dengan pemain, terutama sebagai penggemar, cenderung memperkuat penerimaan pesan sehingga humor lebih mudah dipahami dan dinikmati.

Lebih lanjut, humor dalam *Are You Sure? Season 1* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi simbolik yang menyampaikan nilai keaslian diri, kehangatan relasi, dan kedekatan sosial. Humor menjadi medium yang efektif untuk memperlihatkan sisi manusiawi idol, sehingga mengurangi jarak antara pemain dan penonton. Hal ini memperkuat temuan bahwa media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun makna sosial dan relasi simbolik antara figur publik dan *audiensnya*. Khaira et al. (2024), Jayana dan Wijana (2023), serta Indriani et al. (2026) menunjukkan bahwa humor dalam program hiburan berfungsi sebagai sarana representasi makna sosial sekaligus media kritik simbolik yang halus.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa humor dalam *reality show* memiliki fungsi yang lebih kompleks daripada sekadar hiburan. Humor berperan sebagai strategi komunikasi yang mampu menyampaikan pesan secara implisit, membangun keterlibatan emosional, serta memperkuat hubungan antara pemain dan penonton. Di sisi lain,



Alawiyah et al. (2024) menyoroti aspek pelanggaran kesantunan dalam wacana humor, sedangkan Khotimah (2025) menekankan pentingnya resepsi penonton dalam memahami konflik komunikasi dan makna relasional dalam tayangan audiovisual. Temuan ini juga memperkaya kajian analisis resepsi dengan menunjukkan bahwa dalam konteks *reality show*, *audiens* cenderung berada pada posisi dominan ketika pesan yang disampaikan sesuai dengan ekspektasi, pengalaman, dan kedekatan emosional mereka terhadap subjek tayangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa humor dalam *reality show Are You Sure? Season 1* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai pesan komunikasi yang menyampaikan makna keaslian diri, kehangatan interaksi, dan kedekatan relasi sosial antara pemain dan penonton. Melalui interaksi yang spontan dan alami, Jimin dan Jungkook mampu menghadirkan representasi sisi manusiawi seorang idol, sehingga penonton tidak hanya menikmati tayangan, tetapi juga membangun keterhubungan emosional dengan pemain. Dengan demikian, humor dalam tayangan ini berperan sebagai medium komunikasi yang efektif dalam menyampaikan nilai sosial dan memperkuat ikatan simbolik antara idol dan penggemar.

Berdasarkan analisis resepsi Stuart Hall, kedua narasumber berada pada posisi dominan-hegemonik, yang menunjukkan bahwa pesan humor diterima dan dimaknai secara selaras dengan maksud pembuat acara. Meskipun demikian, penelitian ini juga menegaskan bahwa pemaknaan humor tidak bersifat tunggal, melainkan dipengaruhi oleh faktor latar belakang budaya, selera humor, dan kedekatan emosional penonton. Hal ini memperlihatkan bahwa *audiens* tetap berperan aktif dalam proses pemaknaan media, meskipun dalam konteks ini tidak ditemukan posisi negosiasi maupun oposisi. Temuan ini menguatkan bahwa keberhasilan penyampaian pesan dalam *reality show* sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara konstruksi pesan dan pengalaman *audiens*.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam kajian komunikasi dengan menempatkan humor sebagai bentuk pesan komunikasi dalam media hiburan, khususnya *reality show*. Ke depan, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan subjek yang lebih beragam serta konteks tayangan yang berbeda untuk memperoleh variasi pemaknaan yang lebih luas. Selain itu, hasil penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi pembuat konten, yaitu pentingnya menghadirkan humor yang autentik dan kontekstual agar mampu membangun kedekatan emosional serta meningkatkan keterlibatan penonton secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, P. I., Widayaruli, A., & Mijianti, Y. (2024). Pelanggaran Kesantunan Bahasa pada Wacana Humor. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30905–30911. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18015>
- Aulia, N. T., & Yanuarsih, S. (2025). Slapstick Humor Komentar Netizen dalam Postingan Instagram @awrekeh.id. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(3). <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.2101>
- Dwiputra, K. O. (2021). Analisis resepsi khalayak terhadap pemberitaan Covid-19 di klikdokter.com. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i1.3290>
- Indriani, R., Fathurohman, I., & Hariyadi, A. (2026). Teknik Humor Arthur Asa Berger Sebagai Media Kritik Sosial Pada Tayangan Laporan Pak! TRANS7. *Pendas: Jurnal Ilmiah*



- Pendidikan* Dasar, 11(01), 162-178.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/43512>
- Jayana, W. S., & Wijana, I. D. P. (2023). Analisis Wacana Humor Dalam Acara Laporan Pak! Di TRANS 7. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 11(1), 168-186.
<https://doi.org/10.20961/basastra.v11i1.70195>
- Khaira, R., Emilda, E., & Rahayu, R. (2024). Representasi Bahasa Humor Dalam Acara Laporan Pak! TRANS7. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 87-99. <https://doi.org/10.29103/jk.v5i1.16171>
- Khotimah, A. K. (2025). *ANALISIS Resepsi Penonton Pada Konflik Komunikasi Pasangan Dalam Drama Korea Queen of Tears* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/40367>
- Milner Davis, J., & Hofmann, J. (2023). The humor transaction schema: A conceptual framework for researching the nature and effects of humor. *Humor: International Journal of Humor Research*, 36(2), 123-145. <https://doi.org/10.1515/humor-2020-0143>
- Mohamad, N. U., Rashidin, R., & Ahmad, N. (2025). Bahasa Humor dan Makna Implisit dalam Sitkom Komedi Melayu: Humorous Language and Implicit Meaning in Malay Comedy Sitcoms. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 9(3). <https://doi.org/10.24191/ijmal.v9i3.4677>
- Perwita, A. I., Nuryanti, & Setiansah, M. (2023). Interpretasi Khalayak terhadap Humor Sexist dalam Tayangan Komedi Laporan Pak! Trans 7. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(2), 185–206. <https://doi.org/10.24002/jik.v20i2.5882>
- Pramukti, D. I., & Utomo, A. P. Y. (2020). The implication of humor discourse in the Tonight Show television program. *Journal of Social Studies (JSS)*, 15(2), 145–162. <https://doi.org/10.21831/jss.v15i2.31939>
- Prasetya, H., Wahdiyati, D., & Yunitasari, Y. (2024). Pemanfaatan Humor Dalam Komunikasi Relasional Sebagai Upaya Membangun Sense Of Immediacy Dikalangan Pengajar Pada Pembelajaran Melalui Media Online. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 11707-11722. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11950>
- Riza Pahleviannur, M., De Grave, A., Nur Saputra, D., Mardianto, D., Debby Sinthania, N., Hafrida, L., Oktoviana Bano, V., Susanto, E., Januar Mahardhani, A., Amruddin, Syahirul Alam, M., Lisyia, M., & Bayu Ahyar, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (F. Sukmawati, Ed.). Penerbit Pradina Pustaka.
- Rizqi, M. A. (2023). Representasi Makna Humor Dalam Live Tiktok Tante Lala Versi Hijab Bandung. *Petanda: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Humaniora*, 5(2), 76-81. <https://doi.org/10.32509/petanda.v5i2.3271>
- Saputri, N. A. (2024). Komodifikasi adegan humor dalam akun Instagram Netflix Indonesia. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 16(2), 1-15. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v16i2.2118>
- Suhada, S. (2025). Ambiguitas Format Acara Reality Show Pada Program Rumah Uya. *Journal of Sustainable Transformation*, 3(02), 151–157. <https://doi.org/10.59310/jst.v3i02.58>
- Wibawanto, H., & Prihatin, R. (2023). Persepsi Peserta Didik tentang Efektivitas Komunikasi dan Selera Humor. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(2), 13–19. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i02.1147>



- Widiyastuti, N., & Hutagaol, O. D. (2023). Penggunaan Humor dalam Synchronous Computer-Mediated Communication oleh Dosen Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 7(1), 81–97. <https://doi.org/10.25139/jkp.v7i1.5137>
- Yanti, I. B., Sugiana, T., & Astraguna, W. (2025). Efektifita Penggunaan Humor Dalam Komunikasi Dokter Terhadap Pasien Rawat Inap di Rumah Sakit Umum Daerah I Lagaligo Kabupaten Luwu Timur. *Samvada, Jurnal Riset Komunikasi, Media Dan Publik Relation*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/jsv.v4i1.2504>
- Yusron, A. A. (2025, November 5). *Jungkook-Jimin BTS Comeback di Are You Sure?! Season 2, Tayang 3 Desember*. Detikpop. <https://www.detik.com/pop/korean-wave/d-8195005/jungkook-jimin-bts-comeback-di-are-you-sure-season-2-tayang-3-desember>
- Yusuf, M., Kasman, S., Uin, P., Makassar, A., Penelitian, A., Kunci, K., & Dakwah, P. (2025). Humor Dalam Pesan Dakwah Humor in Preaching Messages. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 1029–1035. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/7176>