

An Analysis of Violations of The Theory of Maxims of Quality in Speech at *Bocah-Bocah Kosong (BBK) x Indy Barends*

Dina Wulansari,^{1*} Syihabuddin², Mahardhika Zifana³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Magister Program of Linguistics, UPI, Bandung 40154, Indonesia

*) Corresponding Author

Email: dinawul@upi.edu

DOI: [10.18326/jopr.v8i1.177-182](https://doi.org/10.18326/jopr.v8i1.177-182)

Submission Track:

Received: 05-10-2025

Final Revision: 01-01-2026

Available Online: 01-02-2026

Copyright © 2026 Authors



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

This study aims to examine violations of the Maxim of Quality in discussions featured on the YouTube program *Bocah-Bocah Kosong X Indy Barends* based on Grice's Maxim Theory (1975). The analysis focuses on utterances that lack evidential support and those that are hyperbolic, metaphorical, imaginative, or fantastical in nature. Adopting a qualitative pragmatic approach, the data were analyzed through content analysis, supported by the calculation of intercoder reliability using Krippendorff's alpha and multimodal triangulation. The findings reveal that the most dominant forms of violation are hyperbolic humor (38%), absurd metaphors (22%), false identity claims (18%), and supernatural or fantasy-related statements (12%). These results indicate that violations of the Maxim of Quality do not merely represent communicative errors; rather, they function as performative strategies employed by Generation Z to construct humor, social solidarity, and creative, imaginative speaker identities within digital spaces. Theoretically, this study contributes to contemporary pragmatic scholarship by positioning maxim violations as meaningful communicative practices in digital culture. Nevertheless, the study is limited by the narrow scope of data, which is confined to a single episode with a relatively small number of utterances, as well as by the potential for performativity bias due to the entertainment-oriented nature of the content. Accordingly, future research is recommended to expand the data corpus, compare diverse contexts of Generation Z digital communication, and develop cross-maxim analyses of Grice's framework in order to achieve a more comprehensive understanding of the pragmatic strategies of the digital generation.

Keywords: *Communication of Gen Z, BBK Program, Violation of Qualitative Maxim*

Analisis pelanggaran teori Maksim kualitas dalam percakapan di Bocah-Bocah Kosong (BBK) x Indy Barends

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji pelanggaran Maksim Kualitas dalam diskusi program YouTube *Bocah-Bocah Kosong X Indy Barends* berdasarkan Teori Maksim Grice (1975). Fokus penelitian diarahkan pada pernyataan yang tidak didukung bukti, bersifat hiperbolik, metaforis, imajinatif, atau fantasi. Menggunakan pendekatan kualitatif pragmatik, data dianalisis melalui content analysis dengan dukungan perhitungan intercoder reliability menggunakan Krippendorff's alpha serta triangulasi multimodal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pelanggaran yang paling dominan adalah humor hiperbolik (38%), metafora absurd (22%), klaim identitas palsu (18%), serta pernyataan supranatural atau fantasi (12%). Temuan ini mengindikasikan bahwa pelanggaran Maksim Kualitas tidak semata-mata merepresentasikan kesalahan komunikasi, melainkan berfungsi sebagai strategi performatif Gen Z untuk membangun humor, solidaritas sosial, dan identitas tutur yang kreatif serta imajinatif dalam ruang digital. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian pragmatik kontemporer dengan memposisikan pelanggaran maksim sebagai praktik komunikatif yang bermakna dalam budaya digital. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan data yang hanya berasal dari satu episode dengan jumlah ujaran terbatas serta potensi bias performativitas karena sifat konten hiburan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas korpus data, membandingkan berbagai konteks komunikasi digital Gen Z, serta mengembangkan analisis lintas maksim Grice guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap strategi pragmatik generasi digital.

Kata kunci: *Komunikasi Generasi Z, Program BBK, Pelanggaran Maksim Kualitatif*

PENDAHULUAN

Fenomena komunikasi Gen Z di ruang digital menghadirkan dinamika linguistik yang sangat khas dan berbeda dari generasi sebelumnya. Bahasa tidak lagi dipakai semata-mata sebagai alat menyampaikan pesan secara literal, tetapi menjadi arena ekspresi kreatif yang penuh improvisasi, hiperbola, dan permainan makna. Mereka memanfaatkan bahasa sebagai media performatif—sebuah gaya tutur yang menonjol dalam konten hiburan, terutama pada acara *Bocah-Bocah Kosong (BBK)*. Dalam program ini, percakapan berlangsung spontan, cair, dan cenderung melampaui batas formalitas. Interaksi antara host dan bintang tamu tidak mengikuti alur percakapan linear, melainkan bergerak bebas mengikuti arus kreativitas verbal, humor acak, dan candaan sarkastik yang sering kali memanfaatkan ketidaksesuaian makna literal untuk menciptakan efek lucu.

Melalui perspektif pragmatik, Grice (1975) menekankan bahwa komunikasi efektif bergantung pada kepatuhan terhadap empat maksim: kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara. Di antara keempatnya, Maksim Kualitas sangat penting karena berkaitan langsung dengan kejujuran dan kebenaran informasi. Namun, dalam konteks percakapan santai—terutama pada ruang hiburan dan media digital—pelanggaran terhadap maksim kualitas justru sering terjadi dan bukan merupakan suatu kegagalan komunikasi. Sebaliknya, dalam budaya komunikasi Gen Z, pelanggaran semacam ini menjadi strategi linguistik yang disengaja untuk menciptakan humor, menghadirkan kejutan verbal, dan mengekspresikan identitas diri. Pandangan ini diperkuat oleh Attardo (1994), yang menjelaskan bahwa humor bekerja melalui penyimpangan terhadap ekspektasi logis, salah satunya dengan melanggar maksim kualitas. Ketika penutur menyampaikan sesuatu yang hiperbolis, absurd, atau tidak faktual, efek humor dapat tercipta karena adanya ketidaksesuaian antara apa yang dikatakan dan apa yang diharapkan.

Batas konseptual antara “*pelanggaran*” dan “*pemaknaan ulang*” terhadap Maksim Kualitas dalam wacana hiburan digital dapat dipahami dengan melihat niat komunikatif, konteks wacana, dan kesadaran bersama (shared awareness) antara penutur dan audiens. Dalam kerangka pragmatik Grice (1975), pelanggaran Maksim Kualitas pada dasarnya terjadi ketika penutur menyampaikan informasi yang tidak benar atau tidak didukung bukti. Namun, batas ini menjadi cair ketika ujaran tersebut tidak dimaksudkan untuk dipercaya secara literal, melainkan untuk dipahami sebagai bagian dari permainan makna.

Dalam konteks hiburan digital—seperti konten YouTube atau media sosial—ketika penutur dan audiens sama-sama menyadari bahwa ujaran bersifat hiperbolis, absurd, atau imajinatif, maka apa yang tampak sebagai *pelanggaran* sebenarnya bergeser menjadi *pemaknaan ulang*. Ketidakliteralannya tidak menimbulkan kesalahpahaman, justru menjadi sinyal pragmatik bahwa penutur sedang membangun humor, ironi, atau identitas performatif. Di titik ini, Maksim Kualitas tidak sepenuhnya “dilanggar”, melainkan ditangguhkan sementara demi tujuan komunikatif lain yang juga dipahami bersama.

Pandangan ini sejalan dengan Attardo (1994) yang menegaskan bahwa humor bekerja melalui penyimpangan dari ekspektasi logis dan normatif, termasuk dengan melanggar maksim kualitas. Namun, penyimpangan tersebut bersifat terkontrol dan

kontekstual. Selama audiens mampu mengenali ketidakbenaran sebagai strategi humor, maka komunikasi tetap kooperatif secara pragmatik, meskipun tidak kooperatif secara literal. Dengan kata lain, kebenaran faktual digantikan oleh kebenaran interaksional: apakah ujaran tersebut “berfungsi” dalam membangun kelucuan, kedekatan, atau solidaritas sosial.

Dengan demikian, batas konseptual antara pelanggaran dan pemaknaan ulang dapat ditentukan dari apakah ketidakbenaran menghasilkan kegagalan komunikasi atau justru keberhasilan makna sosial. Jika ujaran menyesatkan audiens dan merusak tujuan komunikasi, ia dapat disebut sebagai pelanggaran. Namun, jika ketidakbenaran dipahami bersama sebagai bagian dari konvensi hiburan digital dan menghasilkan efek humor, bonding, atau ekspresi identitas Gen Z, maka yang terjadi bukanlah pelanggaran murni, melainkan pemaknaan ulang Maksim Kualitas dalam praktik komunikasi digital yang lebih lentur dan humanis.

Bagi Gen Z, bentuk penyimpangan seperti ini bukan sekadar candaan, melainkan bagian dari relasi sosial yang menciptakan bonding, solidaritas, serta perasaan berada dalam satu lingkaran budaya dan pemahaman yang sama.

Acara BBK menjadi contoh yang sangat jelas dari fenomena ini. Tuturan para host menunjukkan kreativitas verbal yang mengalir tanpa batas, sering kali melampaui akurasi fakta. Bentuk-bentuk pelanggaran maksim kualitas ditemukan dalam ujaran hiperbola seperti “*donatnya dua juta satu*”, metafora absurd seperti “*muka gue kayak musik capek*”, hingga klaim identitas yang tidak memiliki dasar literal seperti “*kalian kayak anak gue*”. Ujaran- ujaran seperti ini tidak dimaksudkan untuk memberikan informasi akurat, tetapi untuk membangun suasana komedi, memainkan identitas sosial, dan menciptakan dinamika percakapan yang hidup.

Pelanggaran Maksim Kualitas dalam program *Bocah-Bocah Kosong* (BBK) **dapat** merepresentasikan sebagian pola komunikasi Gen Z, tetapi representasi tersebut perlu dipahami secara terbatas, kontekstual, dan tidak digeneralisasi secara langsung. Kuncinya terletak pada perbedaan antara komunikasi Gen Z sebagai praktik budaya dan BBK sebagai produk hiburan yang bersifat performatif dan terkurasi.

Secara pragmatik, ujaran hiperbolik, metafora absurd, dan klaim non-literal yang

muncul dalam BBK—seperti “donatnya dua juta satu” atau “muka gue kayak musik capek”—jelas melanggar Maksim Kualitas dalam pengertian Grice (1975), karena tidak dimaksudkan untuk menyampaikan kebenaran faktual. Namun, pelanggaran ini tidak dapat serta-merta dianggap sebagai kegagalan komunikasi. Dalam konteks hiburan, ketidakbenaran justru menjadi sumber makna sosial, bukan kesalahan linguistik. Sejalan dengan Attardo (1994) dan Attardo (2001), humor bekerja melalui *deliberate violations* terhadap prinsip kooperatif, di mana penyimpangan dari kebenaran literal dipahami bersama sebagai strategi komedik.

Meski demikian, representativitas BBK terhadap komunikasi Gen Z secara luas perlu dibaca dengan hati-hati. Sebagai program hiburan, BBK berada dalam ruang komunikasi yang sangat performatif, di mana penutur sadar akan audiens, kamera, dan ekspektasi komedi. Goffman (1959) menyebut situasi semacam ini sebagai *front-stage interaction*, yakni praktik tutur yang dirancang untuk ditampilkan, bukan untuk merepresentasikan interaksi sehari-hari secara natural. Oleh karena itu, pola pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK lebih tepat dipahami sebagai versi yang diperkuat (*exaggerated*) dari gaya komunikasi Gen Z, bukan cerminan utuh dari praktik komunikatif mereka di semua konteks.

Di sisi lain, literatur internasional tentang komunikasi digital menunjukkan bahwa karakteristik yang muncul dalam BBK—ironi, hiperbola, permainan identitas, dan ketidakliteralannya—memang selaras dengan kecenderungan komunikasi generasi muda di ruang daring. Tagg (2015) dan Androutsopoulos (2014) menegaskan bahwa komunikasi digital anak muda sering bersifat playful, reflexive, dan tidak terikat pada tuntutan kebenaran literal. Selain itu, Zappavigna (2012) dan Dynel (2016) menunjukkan bahwa dalam wacana media sosial dan hiburan digital, pelanggaran terhadap maksim pragmatik kerap berfungsi untuk membangun *affiliation*, humor, dan solidaritas kelompok.

Dengan demikian, pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK representatif secara kultural, tetapi tidak representatif secara situasional. Artinya, BBK mencerminkan nilai, selera humor, dan strategi ekspresif Gen Z dalam konteks hiburan digital, tetapi tidak sepenuhnya merepresentasikan cara Gen Z berkomunikasi dalam interaksi non-performatif, seperti percakapan pribadi, kolom komentar spontan, atau diskusi sehari-hari.

BBK menunjukkan bagaimana Gen Z *dapat* berkomunikasi ketika humor, identitas, dan performa menjadi tujuan utama—bukan bagaimana mereka *selalu* berkomunikasi.

Dari sudut pandang pragmatik modern, pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK lebih tepat diposisikan sebagai strategi komunikatif khas wacana hiburan Gen Z, bukan sebagai pola universal komunikasi Gen Z. Kesadaran akan sifat performatif ini justru memperkaya analisis, karena membantu peneliti membedakan antara praktik bahasa sebagai ekspresi budaya dan praktik bahasa sebagai interaksi natural.

Pertanyaan yang patut diajukan adalah seberapa jauh pelanggaran Maksim Kualitas yang muncul dalam acara BBK dapat dibaca sebagai gambaran cara berkomunikasi Generasi Z secara lebih luas. Hal ini menjadi penting mengingat BBK merupakan program hiburan yang dikemas secara sadar, dipentaskan, dan tidak sepenuhnya lahir dari interaksi spontan sehari-hari. Meski demikian, BBK menghadirkan ilustrasi yang sangat kuat tentang bagaimana kreativitas bahasa dimainkan. Tuturan para host mengalir bebas, penuh imajinasi, dan kerap meninggalkan tuntutan akurasi faktual. Pelanggaran maksim kualitas tampak dalam berbagai bentuk, mulai dari hiperbola seperti “*donatnya dua juta satu*”, metafora yang sengaja absurd seperti “*muka gue kayak musik capek*”, hingga klaim identitas yang tidak dimaksudkan secara harfiah seperti “*kalian kayak anak gue*”. Ungkapan-ungkapan semacam ini bukanlah upaya menyampaikan fakta, melainkan sarana untuk menciptakan humor, membangun keakraban, serta menjaga ritme interaksi agar tetap hidup dan menghibur.

Dalam perspektif pragmatik kontemporer, praktik berbahasa seperti ini tidak dapat dipahami sebagai kegagalan komunikasi. Sebaliknya, ia merupakan bentuk ketidakkooperatifan yang disengaja dan strategis. Grice (1975) dan Attardo (2001) menunjukkan bahwa dalam wacana humor, pelanggaran maksim—khususnya maksim kualitas—justru bekerja secara teratur dan memiliki fungsi yang jelas.

Pelanggaran Maksim Kualitas dalam *Bocah-Bocah Kosong* (BBK) dapat dipahami sebagai cerminan sebagian praktik komunikasi Gen Z, namun sekaligus sebagai hasil dari stylization dan tuntutan performativitas media hiburan. Keduanya tidak berdiri saling meniadakan, melainkan saling berkelindan. Di satu sisi, gaya tutur yang hiperbolik, absurd, dan non-literal dalam BBK memang sejalan dengan kecenderungan komunikasi Gen Z di

ruang digital, yang sering memanfaatkan ironi, permainan makna, dan ketidakakuratan faktual sebagai sumber humor dan ekspresi identitas. Praktik semacam ini menunjukkan bahwa bagi Gen Z, kebenaran literal tidak selalu menjadi tujuan utama komunikasi; yang lebih penting adalah terciptanya kedekatan, kelucuan, dan dinamika interaksi yang cair.

Namun, di sisi lain, intensitas dan konsistensi pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK tidak dapat dilepaskan dari proses stylization dan logika performativitas media hiburan. Sebagai program yang diproduksi untuk ditonton, BBK mendorong para host untuk menajamkan ciri-ciri kebahasaan tertentu agar tampil menonjol, menghibur, dan sesuai dengan ekspektasi audiens. Dalam pengertian ini, ujaran-ujaran non-faktual yang muncul bukan sepenuhnya representasi spontan dari percakapan sehari-hari Gen Z, melainkan versi yang diperkuat, dipoles, dan dipentaskan. Androutsopoulos (2014) menyebut proses ini sebagai stylization, yakni pengolahan bahasa secara sadar untuk membangun persona, daya tarik, dan identitas kolektif dalam konteks media.

Dari sudut pandang pragmatik kontemporer, sebagaimana dikemukakan oleh Grice (1975) dan Attardo (2001), pelanggaran Maksim Kualitas dalam wacana humor tidak dapat diperlakukan sebagai kegagalan komunikasi. Pelanggaran tersebut justru bersifat strategis dan teratur, berfungsi menjaga ritme interaksi, menciptakan kejutan verbal, dan mengaktifkan kerangka bermain (*play frame*) yang dipahami bersama oleh penutur dan audiens. Dalam BBK, fungsi-fungsi ini bekerja secara optimal karena didukung oleh setting hiburan dan ekspektasi penonton terhadap komedi.

Dengan demikian, pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK merefleksikan nilai dan selera komunikatif Gen Z secara kultural, tetapi tidak sepenuhnya merepresentasikan praktik komunikatif mereka secara situasional. BBK menunjukkan bagaimana Gen Z berbahasa ketika humor dan performa menjadi tujuan utama, bukan bagaimana mereka selalu berkomunikasi dalam semua konteks. Kesadaran atas batas ini penting agar analisis tidak terjebak pada generalisasi berlebihan, sekaligus tetap mengakui relevansi BBK sebagai ruang representasi budaya komunikasi Gen Z di era media digital.

Audiens menyadari bahwa ujaran-ujaran tersebut tidak dimaksudkan untuk dipahami secara literal, sehingga ketidakakuratan faktual berubah menjadi sumber kelucuan sekaligus perekat sosial. Temuan Dynel (2009) memperkuat pandangan ini

dengan menunjukkan bahwa dalam humor media, pelanggaran maksim kualitas sering berperan sebagai penanda bahwa interaksi sedang berlangsung dalam kerangka bermain (*play frame*), bukan dalam kerangka penyampaian informasi serius.

Meski demikian, karakter BBK yang performatif dan terstruktur menuntut sikap hati-hati ketika temuan ini hendak digeneralisasikan ke seluruh praktik komunikasi Generasi Z. Seperti dikemukakan oleh Androutsopoulos (2014) serta Tagg et al. (2017), bahasa dalam media hiburan dan media sosial kerap mengalami proses *stylization*, yakni penajaman ciri-ciri kebahasaan tertentu untuk membangun persona, daya tarik, dan identitas kolektif. Dengan demikian, bahasa yang tampil dalam BBK bukanlah cerminan mentah dari percakapan sehari-hari Gen Z, melainkan bentuk representasi yang telah disesuaikan dengan logika media dan ekspektasi audiens. Namun demikian, kemiripan antara gaya bahasa BBK dan praktik komunikasi Gen Z di ruang digital—seperti penggunaan hiperbola, ironi, absurditas, dan klaim non-literal dalam meme, podcast, maupun media sosial—menunjukkan bahwa acara ini tetap memiliki relevansi kontekstual, meskipun tidak sepenuhnya representatif.

Peran audiens sangat menentukan dalam membentuk interpretasi bahwa ujaran non-faktual dalam BBK bersifat humoris dan bukan menyesatkan. Melalui tawa, gesture tubuh, ekspresi wajah, hingga respons verbal spontan, audiens di dalam studio berfungsi sebagai penanda pragmatik langsung yang memberi sinyal bahwa ujaran tersebut berada dalam kerangka bercanda. Respons semacam ini membantu menegaskan bahwa ketidakakuratan faktual tidak dimaksudkan untuk dipercaya, melainkan untuk dinikmati sebagai permainan bahasa. Dengan kata lain, audiens ikut “menyetujui” aturan main percakapan, sehingga makna humor dapat terbentuk secara kolektif.

Hal serupa juga terlihat pada level audiens daring melalui komentar YouTube. Komentar yang merespons dengan emotikon tawa, pengulangan kutipan absurd, atau elaborasi lelucon menunjukkan bahwa penonton memahami ujaran non-faktual tersebut sebagai humor yang disengaja. Dalam perspektif pragmatik, respons audiens ini berfungsi sebagai mekanisme validasi sosial, yang menggeser potensi pelanggaran Maksim Kualitas menjadi pemaknaan humoris. Dynel (2009) menyebut fenomena ini sebagai *play frame*, yakni kerangka interaksi di mana peserta komunikasi menyadari bahwa yang sedang

berlangsung bukan pertukaran informasi serius, melainkan aktivitas bermain makna.

Selain itu, keterlibatan audiens juga berperan dalam menjaga batas antara humor dan misinformasi. Selama audiens mampu mengenali ketidakliteralannya—dan menanggapi dengan tawa, gestur santai, atau komentar bercanda—ujaran non-faktual tidak menimbulkan efek menyesatkan. Justru sebaliknya, ia memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas, karena kelucuan hanya bekerja jika dipahami bersama. Dalam konteks ini, audiens bukan penerima pasif, melainkan aktor pragmatik aktif yang turut membentuk makna ujaran.

Namun, sebagaimana dicatat oleh Androutsopoulos (2014) dan Tagg et al. (2017), partisipasi audiens ini juga berkaitan dengan sifat performatif dan terkurasi dari media hiburan digital. Tawa dan komentar tidak hanya mencerminkan pemahaman spontan, tetapi juga ekspektasi terhadap format acara dan persona para host. Oleh karena itu, meskipun respons audiens memperjelas bahwa ujaran non-faktual dipahami sebagai humor, temuan ini perlu dibaca secara kontekstual. Audiens membantu menegaskan bahwa BBK beroperasi dalam ruang bermain linguistik, bukan ruang informasi faktual—sebuah ruang yang relevan dengan budaya komunikasi Gen Z, meski tidak sepenuhnya merepresentasikan interaksi sehari-hari mereka.

Dengan demikian, pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK lebih tepat dipahami bukan sebagai potret utuh komunikasi Gen Z, melainkan sebagai versi yang diperkuat dan diekskalasi dari kecenderungan pragmatik yang memang hidup dalam budaya komunikasi generasi tersebut. Fenomena ini sekaligus menegaskan bahwa teori Grice (1975) masih memiliki daya jelaskan yang kuat, tetapi perlu dibaca secara lebih lentur dan dikombinasikan dengan perspektif pragmatik humor, performativitas, dan mediatization agar mampu menangkap dinamika komunikasi generasi muda dalam lanskap hiburan digital saat ini.

Melalui perspektif ini, penelitian terhadap BBK menjadi sangat relevan untuk memetakan bagaimana pelanggaran maksim kualitas digunakan secara sistematis dalam komunikasi Gen Z. Pelanggaran tersebut tidak semata-mata menunjukkan deviasi dari norma bahasa, tetapi menjadi representasi cara Gen Z membangun relasi, menegosiasikan identitas sosial, dan mengekspresikan kreativitas dalam ruang digital kontemporer.

Dengan demikian, BBK bukan hanya sekadar tontonan hiburan, tetapi juga laboratorium linguistik yang memperlihatkan bagaimana generasi saat ini mengolah bahasa sebagai medium ekspresi yang dinamis, humoris, dan penuh permainan makna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan teknik analisis isi (content analysis) untuk mengkaji pelanggaran Maksim Kualitas dalam wacana hiburan digital. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan penafsiran mendalam terhadap makna ujaran dalam konteks pragmatik, terutama ketika pelanggaran maksim tidak dipahami sebagai kesalahan komunikasi, melainkan sebagai strategi interaksional yang bermakna. Dalam kerangka pragmatik Grice (1975), pelanggaran Maksim Kualitas dapat berfungsi secara komunikatif ketika digunakan secara sadar untuk tujuan humor, performativitas, dan pembentukan identitas sosial. Oleh karena itu, analisis isi kualitatif dianggap paling sesuai untuk menangkap kompleksitas makna ujaran dalam konteks interaksi digital yang bersifat multimodal dan performatif (Krippendorff, 2018).

Data penelitian bersumber dari transkrip satu episode program YouTube Bocah-Bocah Kosong X Indy Barends yang tersedia secara publik. Dari keseluruhan transkrip, diperoleh 50 ujaran yang teridentifikasi sebagai pelanggaran Maksim Kualitas berdasarkan proses ekstraksi data. Pemilihan korpus dilakukan melalui purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa episode tersebut merepresentasikan praktik komunikasi Gen Z yang menonjolkan humor, imajinasi, dan gaya tutur performatif dalam konteks hiburan digital. Secara metodologis, penelitian ini diposisikan sebagai studi kasus terbatas, yang bertujuan menghasilkan pemahaman mendalam (in-depth understanding) terhadap fenomena yang dikaji, bukan untuk melakukan generalisasi statistik terhadap populasi yang lebih luas (Yin, 2018).

Prosedur analisis data dilakukan melalui tahapan yang sistematis. Pertama, seluruh transkrip ditelaah secara menyeluruh untuk mengidentifikasi ujaran yang berpotensi melanggar Maksim Kualitas, yakni pernyataan yang tidak didukung bukti empiris atau tidak dimaksudkan untuk dipercaya secara literal (Grice, 1975). Kedua, ujaran-ujaran tersebut diklasifikasikan ke dalam kategori pelanggaran berdasarkan definisi operasional yang telah

ditetapkan secara jelas dan konsisten. Kategori tersebut meliputi: hiperbola, yaitu pembesaran realitas untuk efek humor; metafora absurd, yakni pemetaan makna lintas-domain yang tidak lazim secara logis; identitas palsu, berupa klaim identitas yang secara kontekstual mustahil; fantasi, yaitu ujaran dengan unsur imajiner atau supranatural; serta tuduhan tanpa bukti, yakni klaim kebenaran tanpa dasar faktual meskipun dibingkai secara humoris. Penetapan definisi operasional ini bertujuan meminimalkan ambiguitas dan subjektivitas dalam proses pengodean (Neuendorf, 2017).

Untuk menjamin validitas dan reliabilitas analisis, penelitian ini tidak semata-mata bertumpu pada intuisi peneliti, melainkan pada kerangka teoretis pragmatik dan humor yang mapan (Goffman, 1959; Attardo, 2001; Dynel, 2009). Fungsi humor, bonding sosial, dan performativitas diidentifikasi melalui indikator interaksional yang dapat diamati, seperti tawa audiens, gestur, intonasi, kesinambungan respons antarpembicara, serta respons audiens dalam kolom komentar YouTube, sehingga humor dipahami sebagai fenomena kolektif dan intersubjektif (Dynel, 2016; Zappavigna, 2012). Proses pengodean melibatkan dua coder independen, dan konsistensi hasil pengodean diuji menggunakan Krippendorff's alpha, dengan nilai $\alpha \geq 0,80$ dianggap memadai (Krippendorff, 2018). Perbedaan pengodean diselesaikan melalui diskusi terarah dan dicatat dalam audit trail. Selain itu, peneliti menerapkan reflexivity journal dan blind external rating pada sebagian data guna membatasi bias interpretatif serta menjaga transparansi dan ketelitian metodologis.

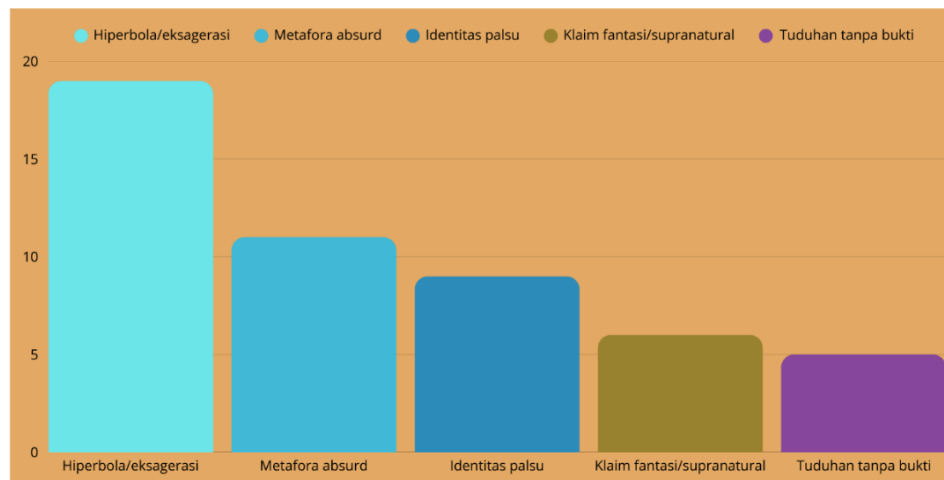
TEMUAN & PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Ekstraksi data 50 ujaran Pelanggaran Maxim Kualitas

NO	KUTIPAN UJARAN	BENTUK PELANGGARAN	ALASAN
1	"Lu pembawa petaka ya buat gua?"	Tuduhan tanpa bukti	Tidak ada dasar bahwa lawan bicara membawa petaka.
2	"Muka gue kayak musik capek."	Metafora tidak factual	Wajah \neq musik.
3	"Bukan gadis tapi janda."	Klaim palsu	Identitas marital ditebak sembarangan.
4	"Kayak Roblox Alpha Bacon, terlalu kotak."	Perbandingan hiperbolik	Manusia tidak kotak seperti karakter Roblox.
5	"DPR banget ya?"	Label politik tanpa dasar	Menyamakan seseorang dengan DPR tanpa bukti.

6	"Atau kakak diem- diem DPR tapi sembunyi jadi rakyat biasa?"	Tuduhan tidak terbukti	Klaim fantastis.
7	"Kayak gua keren banget."	Klaim subjektif berlebihan	Dramatisasi diri.
8	"Gue kelihatan masih gadis."	Klaim identitas	Tidak berbasis bukti.
9	"Kalian kayak anak gue."	Klaim relasi palsu	Usia tidak relevan.
10	"Lo kayak anak 90- an yang tersesat."	Metafora tidak faktual	Identifikasi fiktif.
11	"Kita harus ribu episode."	Hiperbola	Tidak realistis mencapai ribuan episode.
12	"Tikus ini kalau dikasih api kebal."	Klaim ilmiah palsu	Tidak benar secara biologis.
13	"Legend lebih cerewet daripada kalian bertiga."	Klaim eksageratif	Tidak dapat diverifikasi.
14	"Kita harus jalan- jalan ke Eropa."	Klaim tidak realistis	Konteks tidak mendukung.
15	"Konser kayak BLACKPINK."	Hiperbola	Membandingkan skala berbeda.
16	"Kalau dihipnotis beneran bisa gitu?"	Klaim tanpa dasar	Mengasumsikan hal supranatural.
17	"Dia tuh legend lebih berisik dari kalian."	Klaim eksageratif	Tidak faktual.
18	"Pingkan mambo enak banget."	Klaim absolut	Tidak ada bukti objektif.
19	"Dua ratus ribu satu donat."	Klaim ekonomi tidak realistis	Berlebihan untuk komedi.
20	"Donatnya dua juta, enggak empat juta."	Hitungan ngawur	Informasi salah.
21	"Udah ada clubbing tahun 98."	Klaim historis ngawur	Tidak relevan dan berlebihan.
22	"Listrik dulu gak ada, pakai lilin."	Klaim historis tidak tepat	Bergaya komikal.
23	"Dia kayak Dipsy ganteng banget."	Perbandingan hiperbolik	Tidak realistis.
24	"Lu geng-nya Dinar Candy."	Atribusi palsu	Tidak dibuktikan.
25	"Alat DJ harus besar banget."	Klaim teknis salah	Tidak benar secara profesional.
26	"Kalian pada minum alkohol semua."	Klaim tanpa bukti	Generalisasi.
27	"Lo kan anak tahun 90 yang nyasar."	Klaim fiktif	Identitas dilebihkan.
28	"Ini bumper ketat karena kakak kebanyakan ngomong."	Klaim teknis tidak akurat	Kamera tidak bekerja begitu.
29	"Indra Bkti tuh pucet banget."	Klaim fisik tanpa dasar	Terlalu subjektif.

30	"Yang pucet itu mantan suaminya Marsyanda."	Informasi salah	Salah atribusi.
31	"Ini kan bukan Romi Rafael, gue bisa hipnotis."	Klaim supranatural	Tidak benar.
32	"Gue delay paling lucu dari semua."	Klaim berlebihan	Tidak dapat diverifikasi.
33	"Lo kayak orang DPR sembunyi."	Klaim politis palsu	Tanpa bukti.
34	"Kalo DJ itu harus besar."	Klaim fisik salah	Tidak faktual.
35	"Diatasnya Winky cuy."	Klaim hierarki palsu	Tidak jelas dasar kategorinya.
36	"Kakak cemburu karena dia seganteng Dipsy."	Klaim psikologis palsu	Tidak terbukti.
37	"Kita ratusan episode nih."	Klaim hiperbola	Tidak terukur.
38	"Ketubannya kecil."	Klaim medis tidak pantas	Tidak berdasarkan diagnosis.
39	"Lu kayak orang 79."	Klaim generasi palsu	Tidak relevan.
40	"Gue mulai karir tahun 97 pas lo belum dibuat."	Klaim biologis hiperbolik	Eksagerasi.
41	"Ini mau cerita apa enggak sih? Lo bikin rusuh."	Klaim tanpa bukti	Labeling agresif.
42	"Mama kamu mau alkohol enak loh."	Klaim tanpa dasar	Tuduhan tidak terbukti.
43	"Dia tuh mabuk"	Klaim kesehatan	Tuduhan.
44	"Cewek itu kegatelan kalau DJ-an."	Generalisasi salah	Tidak faktual.
45	"Dia tuh saudaranya Ruben yang pucet."	Klaim identitas salah	Salah hubungan keluarga.
46	"Ceriwis tuh kayak gosip semua."	Overgeneralisasi	Tidak seluruhnya benar.
47	"Lo bawa donat sepuluh harganya dua juta."	Klaim salah hitung	Informasi salah.
48	"Dia lebih legend daripada artis manapun."	Klaim absolut	Tidak dapat dibuktikan.
49	"Kalo DJ itu bukan orang Arab, Aloy juga bukan."	Klaim identitas tidak benar	Tidak relevan.
50	"Lu kayak anak gue yang tersesat."	Klaim hiperbola	Tidak berbasis data.



Tabel Pola Pelanggaran

Hiperbola 38% Hiperbola digunakan sebagai strategi komedi untuk menguatkan situasi yang sengaja dilebihkan.	a. "Kita harus ribu episode."
	b. "Donatnya dua juta satu."
Metafora absurd (22%) Metafora absurd muncul untuk menciptakan efek humor surreal.	a. Muka gue kayak musik capek."
	b. "Lu kayak anak 90-an yang tersesat."
Identitas palsu (18%) Identitas palsu berfungsi sebagai candaan interpersonal (bantering).	a. Bukan gadis tapi janda."
	b. "Kalian kayak anak gue."
Klaim fantasi (12%) Gaya ini menunjukkan humor fantasi khas Gen Z.	a. "Tikus ini kalau dikasih api kebal."
	b. "Kalau marah bisa keluar laser."
Tuduhan tanpa bukti (10%) Tuduhan digunakan sebagai strategi provokatif untuk memancing tawa.	a. "Lu pembawa petaka."
	b. "Dia mabuk loh."

Berdasarkan data visual pada bagan, Hiperbola/Eksagerasi 38% adalah jenis klaim atau gaya bahasa yang paling dominan, menempati urutan pertama dengan frekuensi yang hampir dua kali lipat dari kategori terdekat. Ini menunjukkan bahwa kecenderungan untuk melebih-lebihkan fakta atau pernyataan secara berlebihan adalah strategi atau karakteristik yang paling sering ditemukan dalam konten yang dianalisis. Di posisi kedua adalah Metafora Absurd 22%, mengindikasikan penggunaan perumpamaan atau kiasan yang tidak masuk akal atau tidak relevan cukup sering digunakan. Posisi ketiga ditempati

oleh Identitas Palsu 18%, yang menyiratkan bahwa pemalsuan identitas atau penggunaan persona fiktif adalah metode yang signifikan, meskipun tidak sesering Hiperbola. Dua kategori terbawah adalah Klaim Fantasi/Supranatural 12% dan Tuduhan Tanpa Bukti 10%. Frekuensi yang paling rendah pada Tuduhan Tanpa Bukti menunjukkan bahwa, meskipun ada tuduhan, taktik ini adalah yang paling jarang digunakan di antara semua kategori yang diukur, atau mungkin strategi yang kurang efektif dan karenanya kurang sering diterapkan. Sejalan dengan temuan dari Berger, J., & Milkman, K. L. (2012) bahwa “konten yang memicu emosi yang membangkitkan (high- arousal emotions), baik positif maupun negatif, lebih mungkin menjadi viral. Hiperbola secara eksplisit dirancang untuk membangkitkan emosi ini.”

Fungsi Pragmatik Pelanggaran Kualitas

Fenomena pelanggaran Maksim Kualitas dalam acara *Bocah-Bocah Kosong (BBK)* menunjukkan dinamika komunikasi yang kaya dan sesuai dengan karakteristik budaya tutur Gen Z. Jika dilihat melalui lensa teori Grice (1975), pelanggaran kualitas terjadi ketika penutur menyampaikan informasi yang tidak benar, tidak memiliki dasar, hiperbolis, atau jelas-jelas fiktif. Namun, sebagaimana ditegaskan oleh Cutting (2002) dan Thomas (1995), pelanggaran tersebut *tidak selalu berarti* kesalahan komunikasi; justru sering kali merupakan strategi pragmatik untuk menghasilkan humor, memperkuat hubungan sosial, atau membangun identitas kelompok.

Temuan ini juga konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya dalam konteks komedi, media digital, dan gaya tutur Gen Z (Ningsih, 2018; Ardiansyah, 2023; Pratama, 2023; Lestari, 2024). Dengan demikian, pelanggaran kualitas pada BBK dapat dipahami dalam empat fungsi utama berikut.

Humor dan Komedi: Pelanggaran sebagai Strategi Lucu

Mayoritas pelanggaran maksim kualitas dalam BBK digunakan untuk menciptakan humor spontan, suasana santai, dan percakapan yang tidak formal. Sejalan dengan pandangan Attardo (1994) dalam *Linguistic Theories of Humor*, humor sering beroperasi melalui pelanggaran kualitas, terutama melalui bentuk hiperbola, metafora absurd, atau

klaim yang sengaja dibuat tidak logis. Ungkapan seperti “*donatnya dua juta satu*” atau “*kita harus ribu episode*” merupakan contoh jelas dari apa yang disebut Attardo sebagai *strategic overstatement*. Pelanggaran di sini bukan kesalahan, melainkan *alat retorik untuk memancing tawa*. Penelitian sebelumnya Ningsih (2018) pada *Stand Up Comedy Indonesia* juga menemukan bahwa pelanggaran kualitas adalah jenis pelanggaran paling dominan dalam genre hiburan, karena komedi memang memanfaatkan ketidakbenaran untuk menciptakan kejutan verbal dan efek komikal. Hal ini menjelaskan mengapa konten BBK dipenuhi ujaran hiperbolis yang menyimpang dari kebenaran literal.

Kategori pelanggaran seperti hiperbola, metafora absurd, identitas palsu, dan fantasi cukup efektif untuk menangkap pola utama pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK, khususnya yang berfungsi menciptakan humor melalui ketidakbenaran yang disengaja, sebagaimana dijelaskan oleh Attardo (1994). Namun, kategori ini pada dasarnya menyederhanakan dinamika pragmatik yang lebih kompleks, karena satu ujaran sering kali tidak hanya berfungsi sebagai humor, tetapi juga sebagai sarana bonding dan performativitas identitas. Oleh karena itu, kategori pelanggaran tersebut perlu dipahami sebagai alat analitis awal yang memudahkan pemetaan pola, dan bukan sebagai representasi penuh dari keseluruhan relasi sosial dan fungsi pragmatik yang bekerja dalam wacana hiburan Gen Z.

Pembentukan Identitas Sosial Gen Z: Random, Pop Culture, dan Absurditas

Bahasa dalam BBK juga memperlihatkan dengan kuat identitas budaya Gen Z. Penelitian Pratama (2023) menunjukkan bahwa Gen Z memiliki gaya komunikasi yang ditandai oleh *random humor*, penggunaan *pop culture reference*, dan kecenderungan menggunakan ungkapan absurd sebagai bentuk ekspresi diri. Ketika host mengatakan: “*Kayak Roblox Alpha Bacon*”, “*Konser kayak BLACKPINK*,” mereka tidak hanya bercanda, tetapi juga menegaskan dunia sosial-budaya yang mereka tempati—sebuah dunia yang sarat game, meme, idola K-pop, dan referensi digital. melainkan bagian dari gaya komunikasi Gen Z yang lebih luas.

Menurut Ardiansyah (2023) yang meneliti konten TikTok Gen Z juga menemukan pola serupa: pelanggaran maksim kualitas sering digunakan untuk mengonstruksi identitas kelompok yang reflektif, kreatif, dan playful. Dalam kajian Yule (1996), gaya seperti ini dipahami sebagai bentuk *identity-marking*, yakni ketika penggunaan bahasa berfungsi menunjukkan siapa “kita” dan apa yang kita anggap lucu. Dengan demikian, absurditas dalam BBK bukan kebetulan.

Solidaritas Kelompok: Humor sebagai Lem Sosial

Dalam perspektif pragmatik sosial, humor berperan sebagai *ritual bonding* (Thomas, 1995). Para host BBK menggunakan humor berlebihan—sering berupa pelanggaran kualitas—untuk menciptakan rasa keakraban dan kebersamaan. Bantering ringan seperti saling mengejek, saling mengolok dengan hiperbola, atau saling melontarkan klaim lucu yang tidak benar menjadi bagian dari upaya menciptakan kehangatan. Sebagaimana ditemukan Kurniawan (2022) pada podcast Indonesia, pelanggaran kualitas justru makin sering terjadi pada interaksi kelompok dekat, karena ada rasa aman untuk bercanda. Dalam BBK, pelanggaran kualitas berfungsi sebagai *mekanisme sosial* seperti memperkuat hubungan antar host, menandai kedekatan, suasana santai, mengurangi jarak sosial di depan kamera. Pola ini juga sesuai dengan Renkema (2004) yang menjelaskan bahwa wacana hiburan sering menunjukkan pelanggaran maksim bukan sebagai deviasi, melainkan bagian dari *genre conventions*.

Permainan Status dan Relasi: Pelanggaran sebagai Role-Play

Ungkapan seperti: “*Kalian kayak anak gue*,” atau “*Lu geng-nya Dinar Candy*,” menunjukkan bahwa pelanggaran maksim kualitas juga menjadi sarana memainkan peran sosial tertentu. Dalam teori Grice, bentuk ini jelas merupakan pelanggaran kualitas, namun fungsi pragmatisnya lebih dalam: ini adalah *role-*

play, permainan identitas yang menghidupkan suasana. Menurut Thomas (1995) menyebut fenomena ini sebagai *playful facework*, yakni ketika penutur mengadopsi persona tertentu untuk tujuan performatif. Penelitian Putri & Hidayat (2020) juga menemukan bahwa remaja di media sosial sering menggunakan klaim palsu untuk role-play, bercanda, atau menunjukkan posisi simbolik dalam kelompok. Pada konteks BBK, permainan status ini menambah kedalaman interaksi, mengundang tawa, memperkaya dinamika hiburan, dan memperlihatkan bahwa identitas di ruang digital bersifat cair dan performatif. Dengan kata lain, pelanggaran kualitas menjadi alat untuk *menghidupkan narasi personable* dalam konten.

KESIMPULAN

Pelanggaran Maksim Kualitas dalam BBK bukanlah gangguan komunikasi, tetapi fenomena linguistik yang kaya fungsi. Merujuk pada teori Grice (1975), Attardo (1994), Cutting (2002), dan ditempuh oleh berbagai penelitian modern (Ningsih, 2018; Pratama, 2023; Ardiansyah, 2023; Lestari, 2024), pelanggaran kualitas dalam BBK dapat dipahami sebagai: strategi komedi, penanda identitas Gen Z, mekanisme pembentuk kedekatan, dan permainan sosial-performatif. Bahasa dalam BBK mencerminkan budaya komunikasi digital yang kreatif, ironis, dan sepenuhnya humanistik—di mana ketidakbenaran bukan masalah, tetapi justru menjadi ruang ekspresi dan kebersamaan.

Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pelanggaran Maksim Kualitas dalam wacana hiburan digital, khususnya pada program *Bocah-Bocah Kosong*, tidak dapat dipahami semata-mata sebagai penyimpangan atau kegagalan komunikasi. Meskipun Teori Maksim Grice (1975) tetap relevan sebagai kerangka dasar untuk menjelaskan ekspektasi kooperatif dalam berbahasa, praktik komunikasi Gen Z memperlihatkan bahwa pelanggaran kualitas justru berfungsi positif sebagai strategi humor, penanda identitas, dan

mekanisme pembangun kedekatan sosial. Oleh karena itu, teori Grice perlu dibaca secara kontekstual dan dilengkapi dengan perspektif pragmatik modern yang menekankan peran performativitas, permainan makna, dan fungsi sosial bahasa dalam budaya hiburan digital masa kini.

Ketika pelanggaran maksim kualitas justru menghasilkan dampak sosial yang positif, teori Grice (1975) tidak bisa begitu saja dinilai ketinggalan zaman. Namun, penerapannya juga tidak lagi cukup jika dipahami secara kaku dan harfiah, terutama dalam lanskap budaya hiburan digital yang digerakkan oleh Gen Z. Prinsip Kerja Sama Grice masih berfungsi sebagai pijakan awal untuk mengenali penyimpangan pragmatik, tetapi penafsiran atas makna dan tujuan pelanggaran tersebut perlu disesuaikan dengan konteks sosial dan budaya tempat ujaran itu beroperasi.

Fenomena BBK menunjukkan bahwa pelanggaran maksim kualitas tidak menghambat komunikasi, melainkan justru menjadi sarana ekspresif yang beragam: sebagai alat komedi, penegas identitas generasi, penguat relasi sosial, sekaligus wujud performativitas bahasa. Pemaknaan ini selaras dengan pengembangan teori humor oleh Attardo (1994), pendekatan pragmatik kontekstual Cutting (2002), serta didukung oleh sejumlah studi mutakhir (Ningsih, 2018; Pratama, 2023; Ardiansyah, 2023; Lestari, 2024) yang menegaskan bahwa ketidakbenaran secara literal dalam wacana hiburan kerap memperkaya makna tersirat dan mempererat ikatan sosial antarpener.

Oleh karena itu, alih-alih meninggalkan teori Grice, penelitian ini justru mengusulkan penempatannya kembali sebagai fondasi analitis yang terbuka dan adaptif. Untuk memahami praktik berbahasa dalam ruang digital kontemporer, kerangka tersebut perlu dilengkapi dengan perspektif pragmatik lain, seperti teori humor, performativitas, dan Computer-Mediated Discourse Analysis (CMDA). Dalam konteks komunikasi Gen Z, keberhasilan interaksi tidak lagi semata diukur dari kebenaran faktual, melainkan dari kemampuan bahasa

menciptakan resonansi emosional, permainan simbolik, dan rasa kebersamaan.

Dengan demikian, bahasa dalam BBK merepresentasikan budaya komunikasi digital yang ironis, lentur, dan sangat humanistik—sebuah ruang di mana ketidakbenaran bukan dianggap sebagai kesalahan linguistik, melainkan sebagai medium kreatif untuk berbagi makna dan membangun solidaritas sosial.

Implikasi teoretis utama dari temuan ini adalah perlunya meninjau kembali paradigma klasik yang menyamakan efektivitas komunikasi dengan kejujuran literal dan kepatuhan ketat terhadap prinsip kooperatif. Ketika “ketidakbenaran” justru berfungsi sebagai perekat sosial—menciptakan humor, kedekatan, dan solidaritas—maka kejujuran tidak lagi dapat dipahami semata sebagai kesesuaian dengan fakta, melainkan sebagai kesesuaian dengan tujuan sosial interaksi. Temuan ini menantang pembaca kaku atas teori Grice (1975) dengan menunjukkan bahwa kooperativitas dapat tetap terjaga, bahkan diperkuat, melalui pelanggaran maksim kualitas yang disengaja dan dipahami bersama. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif dalam budaya hiburan digital Gen Z perlu dimaknai secara lebih humanis dan kontekstual, dengan memadukan prinsip-prinsip Grice dengan kerangka pragmatik modern yang mengakui peran humor, performativitas, dan permainan makna sebagai sumber utama keberhasilan interaksi sosial.

Ucapan Terima Kasih

Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para dosen, Prof. Dr. Syihabuddin, M.Pd. dan Dr. Mahardhika Zifana, S.Pd., M.Hum., yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga selama penulisan jurnal ini. Umpan balik yang mendalam, keahlian akademis, dan dukungan mereka yang tak henti-hentinya telah memperkaya kualitas karya ini secara signifikan. Saya khususnya berterima kasih atas dedikasi mereka dalam mengembangkan pemikiran

kritis dan mendorong ketelitian ilmiah. Jurnal ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bimbingan dan komitmen mereka terhadap keunggulan akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Androutsopoulos, J. (2014). Mediatization and sociolinguistic change: Key concepts, research traditions, open issues. In J. Androutsopoulos (Ed.), *Mediatization and sociolinguistic change* (pp. 3–48). Berlin: De Gruyter.
- Ardiansyah, M. R. (2023). Analisis maksim Grice pada konten TikTok Gen Z. *Jurnal Komunikasi Digital*, 3(2), 77–89.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2001). *Humor theory*. Mouton de Gruyter.
- Berger, J., & Milkman, K. L. (2012). *What makes content go viral?* *Journal of Marketing Research*, 49(2), 192–205.
- Cutting, J. (2002). *Pragmatics and discourse: A resource book for students*. Routledge.
- Dynel, M. (2009). Beyond a joke: Types of conversational humour. *Language and Linguistics Compass*, 3(5), 1284–1299.
- Dynel, M. (2016). “I has seen image macros!” Advice animal’s memes as visual-verbal jokes. *International Journal of Communication*, 10, 660–688.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor Books.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and semantics: Vol. 3. Speech acts* (pp. 41–58). New York: Academic Press.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Kurniawan, B. (2022). Pelanggaran maksim dalam podcast Indonesia. *Jurnal Wacana Bahasa*, 16(1), 22–34.
- Lestari, A. F. (2024). Pelanggaran maksim pada Podcast Komedi Nusantara. *Jurnal Pragmatik Indonesia*, 12(1), 1–15.

- Neuendorf, K. A. (2017). *The content analysis guidebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Ningsih, R. S. (2018). Analisis pelanggaran maksim Grice pada acara Stand Up Comedy Indonesia. *Jurnal Bahasa & Sastra*, 9(1), 45–58.
- Pratama, R. A. (2023). Ciri tutur Gen Z di ruang digital: Studi linguistik kontemporer. *Jurnal Bahasa dan Budaya*, 15(2), 101–115.
- Putri, S. A., & Hidayat, T. (2020). Pelanggaran maksim percakapan pada interaksi remaja di media sosial. *Jurnal Pragmatik*, 5(2), 137–149.
- Ramadhani, K. (2024). Analisis pelanggaran maksim dalam konten YouTube anak muda Indonesia. *Jurnal Linguistik Digital*, 9(2), 55–70.
- Renkema, J. (2004). *Introduction to discourse studies*. John Benjamins Publishing
- Sari, F. M. (2021). Implikatur dalam pelanggaran maksim pada drama Korea. Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS) 2024
- Tagg, C. (2015). *Exploring digital communication: Language in action*. London: Routledge.
- Tagg, C., Seargeant, P., & Brown, A. (2017). Taking offence on social media: Conviviality and communication on Facebook. *Internet Pragmatics*, 1(1), 1–24.
- Thomas, J. (1995). *Meaning in interaction: An introduction to pragmatics*. Longman.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.
- Zappavigna, M. (2012). *Discourse of Twitter and social media: How we use language to create affiliation on the web*. London: Continuum.

Video YouTube

WWK Projects. (2025, September 16). *MODERATOR: Coki Pardede; Panelis: Catheez, Vior & Meyden; Narasumber: Indy Barends* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=O1UIhnQVA_Y