

Literasi Digital dalam Konten Humor Ofensif di Tiktok

Aldha Ananta Putri¹, Gustina Erlianti²

^{1,2}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat

Correspondence Author: gustinaerlianti@fbs.unp.ac.id

Abstract:

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif melalui pengumpulan data berupa tanggapan tertulis responden terkait pengalaman dan pandangan mereka terhadap konten humor ofensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam memahami konteks humor, menilai batas kewajaran candaan, serta mempertimbangkan dampak sosial dari konten yang dikonsumsi dan dibagikan. Mahasiswa dengan literasi digital yang baik cenderung bersikap lebih kritis dan reflektif dalam menyikapi humor ofensif, tidak hanya memandangnya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai pesan yang memiliki konsekuensi sosial. Penelitian ini menegaskan pentingnya literasi digital dalam membangun sikap bijak dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan konten humor di media sosial

Keywords: Literasi Digital, Humoris Ofensif, TikTok, Media Sosial, Mahasiswa

Submitted	: 13 Januari 2026
Revised	: 22 Januari 2026
Acceptance	: 27 Januari 2026
Publish Online	: 31 Januari 2026

Introduction

Media sosial di era digital telah menjadi ruang utama dalam produksi dan distribusi informasi yang berlangsung cepat dan menjangkau audiens yang luas. Karakteristik media sosial yang terbuka, interaktif, dan berbasis algoritma membentuk pola baru dalam konsumsi informasi serta intensitas interaksi pengguna ([Chanra & Tasruddin, 2025](#); [Ismaliyanto et al., 2025](#)). Salah satu platform media sosial yang berkembang pesat adalah TikTok, yang berbasis video pendek dan didukung oleh sistem personalisasi konten. TikTok menjadi salah satu aplikasi dengan tingkat penggunaan dan durasi akses tertinggi di kalangan generasi muda Indonesia ([We Are Social 2025](#)). Format konten yang singkat dan visual menjadikan TikTok sebagai media yang efektif untuk penyebaran berbagai jenis informasi dan hiburan. Kondisi ini membuka ruang bagi berkembangnya bentuk-bentuk konten tertentu yang banyak dikonsumsi pengguna, termasuk konten humor.

Konten humor merupakan salah satu bentuk konten yang dominan di TikTok karena sifatnya yang ringan, menarik, dan mudah diterima audiens. Humor digunakan sebagai

strategi untuk menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta memperluas jangkauan konten melalui mekanisme viral ([Agisna & Mahadian, 2022](#)). Seiring dengan berkembangnya variasi humor di TikTok, muncul pula bentuk humor yang bersifat ofensif. Humor ofensif umumnya ditampilkan melalui sindiran, ironi, atau penggunaan bahasa dan tema sensitif yang menyentuh batas norma sosial dan moral ([Tang et al., 2022](#)). Bentuk humor ini tidak selalu diterima sebagai hiburan oleh seluruh audiens. Perbedaan latar belakang dan konteks pengguna membuat humor ofensif berpotensi menimbulkan penafsiran yang beragam dan memicu respons negatif di ruang digital ([Shi & Wang, 2023](#)).

Kemunculan dan penyebaran humor ofensif di media sosial menegaskan pentingnya literasi digital dalam memahami dan menyikapi pesan digital secara kritis. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan media, tetapi juga mencakup kemampuan analitis dan etis dalam menilai makna, konteks, serta dampak sosial dari konten digital ([Pangrazio et al., 2020](#)). Dalam konteks humor, literasi digital menjadi penting karena humor sering mengandung makna ganda dan bergantung pada situasi sosial tertentu. Tanpa kemampuan literasi digital yang memadai, pengguna berpotensi memaknai humor secara dangkal dan mengabaikan kemungkinan dampak sosial dari humor ofensif yang dikonsumsi maupun dibagikan. Oleh karena itu, literasi digital berperan dalam membentuk sikap reflektif dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan konten humor di media sosial ([Ririen & Daryanes, 2022](#)).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji humor dan literasi digital dalam konteks media sosial, meskipun dengan fokus yang berbeda. [Agisna & Mahadian \(2022\)](#) menunjukkan bahwa humor di TikTok berfungsi sebagai strategi komunikasi yang efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan audiens. Sementara itu, [Tang et al. \(2022\)](#) menekankan bahwa humor di ruang digital tidak bersifat tunggal, tetapi memiliki variasi bentuk, termasuk humor ofensif yang berpotensi menimbulkan penafsiran negatif. Di sisi lain, [Pangrazio et al. \(2020\)](#) memandang literasi digital sebagai praktik kritis yang melampaui keterampilan teknis dan menekankan pentingnya kemampuan reflektif dalam memahami pesan digital. Ketiga penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa humor dan literasi digital merupakan aspek penting dalam interaksi media sosial. Namun, keterkaitan langsung antara literasi digital dan cara pengguna menyikapi humor ofensif di TikTok masih belum menjadi fokus utama kajian.

Dalam praktiknya, mahasiswa sebagai kelompok pengguna aktif TikTok kerap berhadapan dengan beragam konten humor, termasuk humor yang bersifat ofensif. Konten humor sering diterima sebagai hiburan sehari-hari dan dinikmati secara cepat tanpa proses pemaknaan yang mendalam. Penilaian terhadap humor cenderung dipengaruhi oleh respons pengguna lain, seperti jumlah suka dan komentar, dibandingkan oleh pertimbangan kritis terhadap konteks dan implikasi sosialnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pemaknaan humor ofensif tidak selalu berlangsung secara reflektif, sehingga berpotensi mengaburkan batas antara candaan yang dapat diterima dan humor yang menyinggung norma sosial.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami peran literasi digital dalam proses pemaknaan mahasiswa terhadap konten humor ofensif di media sosial, khususnya pada platform TikTok. Penelitian ini berfokus pada mahasiswa Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Universitas Negeri Padang angkatan 2024. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya menggambarkan bagaimana mahasiswa memahami, menilai, dan menyikapi konten humor ofensif dalam interaksi digital mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

pemahaman mengenai pentingnya literasi digital dalam membentuk sikap kritis dan bertanggung jawab mahasiswa di ruang media sosial.

Kajian Teori

Informasi

Informasi merupakan pesan yang diterima dan dikonsumsi oleh masyarakat serta berperan dalam membentuk pemahaman dan sikap individu. Kualitas informasi memengaruhi cara penerima menafsirkan pesan, sehingga informasi yang disajikan secara jelas dan terstruktur lebih mudah dipahami dan mengurangi kesalahan penafsiran ([Agung et al., 2022](#); [Kartika & Yuningsih, 2021](#)). Perkembangan teknologi digital mendorong arus informasi menjadi semakin cepat dan melimpah, yang sering kali tidak disertai proses penyaringan yang memadai ([Taufik et al., 2022](#)). Kondisi ini menuntut individu memiliki kemampuan memahami dan menilai informasi secara kritis agar pesan tidak disalahartikan serta tidak membentuk sikap yang keliru ([Fauziah, 2024](#); [Sinaga et al., 2024](#)).

Media Sosial

Media sosial merupakan ruang komunikasi digital yang memungkinkan pengguna memproduksi, menyebarkan, dan mengonsumsi informasi secara aktif. Karakteristik utama media sosial terletak pada tingginya partisipasi pengguna dan dominasi konten yang dihasilkan oleh pengguna itu sendiri ([Mayrhofer et al., 2020](#)). Salah satu platform yang berkembang pesat adalah TikTok, yang banyak digunakan oleh generasi muda sebagai sarana ekspresi, interaksi, dan penyebaran informasi secara kreatif ([Pujiono, 2021](#)). Fitur interaktif serta sistem algoritme TikTok memungkinkan konten tersebar luas dan diterima oleh audiens dengan latar belakang yang beragam, sehingga pesan yang sama dapat dimaknai secara berbeda oleh pengguna ([Dwistia et al., 2022](#); [Langford et al., 2022](#)). Kondisi ini menjadikan TikTok sebagai ruang berkembangnya berbagai jenis konten, termasuk humor yang berpotensi menyinggung.

Humor Ofensif

Humor ofensif merupakan bentuk humor yang mengandung unsur pelanggaran terhadap norma sosial, nilai moral, atau isu sensitif sehingga berpotensi menimbulkan rasa tersinggung. Konten humor yang tampak ringan, seperti meme atau video lucu, dapat menjadi ofensif ketika menyentuh aspek yang dianggap penting atau sensitif oleh kelompok tertentu ([Murfianti, 2025](#)). Penilaian terhadap humor ofensif sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan sensitivitas audiens, karena setiap individu memiliki batas toleransi yang berbeda dalam memaknai humor ([Hutabarat & Pangaribuan, 2025](#)).

Pemahaman humor ofensif dapat dijelaskan melalui *Benign Violation Theory* yang menyatakan bahwa humor muncul ketika terdapat pelanggaran norma yang masih dianggap aman oleh audiens ([McGraw & Warren, 2010](#)). Humor akan diterima apabila unsur pelanggaran (*violation*) dan ketidakberbahayaan (*benign*) hadir secara bersamaan (*simultaneity*). Jika salah satu unsur tidak terpenuhi, humor dapat dipersepsikan sebagai tidak lucu atau bahkan menyinggung ([Attardo, 2024](#); [Yam & Ye, 2024](#)). Teori ini menjadi dasar untuk memahami perbedaan penerimaan humor ofensif di media sosial.

Literasi Digital

Literasi digital tidak hanya dipahami sebagai kemampuan teknis menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menilai, dan mengelola informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab ([Rinekso et al., 2021](#)). Literasi digital membantu individu menilai kualitas informasi, memahami konteks pesan, serta menyadari dampak sosial dari aktivitas digital ([Ljajić, 2021](#)). Dalam konteks pendidikan

tinggi, literasi digital berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pengelolaan informasi mahasiswa ([Ayu et al., 2024](#); [Indah et al., 2022](#)). [Hobbs \(2010\)](#) mengemukakan bahwa literasi digital mencakup lima kemampuan utama, yaitu *access, analyze and evaluate, create, reflect, dan act*. Kelima kemampuan ini saling berkaitan dan membantu pengguna media sosial memahami serta menyikapi konten digital, termasuk humor ofensif, secara lebih bijak. Dengan literasi digital yang baik, pengguna diharapkan mampu menilai konteks humor, mempertimbangkan dampaknya, serta mengambil sikap yang bertanggung jawab dalam berinteraksi di media sosial.

Methods

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan memahami secara mendalam cara mahasiswa memaknai konten humor ofensif di media sosial TikTok. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pemahaman terhadap makna, persepsi, dan sikap subjek penelitian dalam konteks sosial tertentu, bukan pengukuran hubungan antarvariabel secara numerik ([Sugiyono, 2023](#)). Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya menangkap realitas sosial sebagaimana dipahami oleh mahasiswa dalam aktivitas bermedia sosial sehari-hari.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner terbuka yang memungkinkan responden mengungkapkan pandangan dan pengalaman mereka terkait konten humor ofensif di TikTok. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, dengan mengelompokkan jawaban responden ke dalam tema-tema utama yang berkaitan dengan literasi digital dan pemaknaan humor ofensif. Teknik analisis ini digunakan untuk menafsirkan pola makna yang muncul secara sistematis dan kontekstual ([Agustianti et al., 2022](#)).

Results

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memaknai TikTok sebagai ruang hiburan yang lekat dengan konten humor dan interaksi santai. Humor dipandang sebagai bagian wajar dari pengalaman bermedia sosial karena mampu menghadirkan kesenangan dan kedekatan emosional antarpengguna. Dalam konteks ini, humor sering diterima tanpa proses penilaian yang mendalam, terutama ketika disajikan dalam format video singkat dan dikemas secara kreatif. Pola konsumsi tersebut membentuk kebiasaan mahasiswa dalam menikmati humor sebagai hiburan ringan dalam aktivitas digital sehari-hari.

Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman yang beragam terhadap konten humor yang bersifat ofensif. Sebagian mahasiswa menilai humor ofensif sebagai candaan yang masih dapat diterima selama tidak disampaikan secara langsung kepada individu tertentu dan tidak dimaksudkan untuk merendahkan pihak lain. Namun, mahasiswa juga menyadari bahwa humor semacam ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan apabila menyentuh isu sensitif atau norma sosial tertentu. Perbedaan pemaknaan ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap humor ofensif sangat bergantung pada konteks, tujuan penyampaian, dan latar belakang audiens yang mengonsumsinya.

Literasi digital berperan penting dalam membentuk cara mahasiswa memahami dan menyikapi humor ofensif di TikTok. Mahasiswa dengan kesadaran literasi digital yang baik cenderung tidak serta-merta menerima atau membagikan konten humor yang berpotensi menyinggung. Mereka menunjukkan kemampuan untuk mempertimbangkan

makna, konteks, serta kemungkinan dampak sosial dari konten sebelum memberikan respons. Sikap ini terlihat dari kecenderungan mahasiswa untuk bersikap lebih selektif dalam menilai konten humor yang beredar di media sosial.

Selain memengaruhi pemahaman, literasi digital juga tercermin dalam tindakan mahasiswa saat berinteraksi di TikTok. Mahasiswa menunjukkan kehati-hatian dalam menyukai, mengomentari, atau membagikan ulang konten humor yang dianggap berisiko menimbulkan kesalahpahaman. Keputusan tersebut didasarkan pada pertimbangan etis dan kesadaran akan konsekuensi sosial dari aktivitas bermedia. Hal ini menandakan bahwa literasi digital tidak hanya memengaruhi cara berpikir, tetapi juga membentuk perilaku mahasiswa dalam ruang digital.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa sikap mahasiswa terhadap humor ofensif tidak bersifat pasif, melainkan melibatkan proses penilaian yang dipengaruhi oleh tingkat literasi digital. Mahasiswa yang mampu memahami batas antara humor dan pelanggaran norma menunjukkan kecenderungan untuk bersikap lebih kritis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, literasi digital menjadi faktor penting dalam membantu mahasiswa menavigasi konten humor di TikTok agar tetap berada dalam koridor etika dan norma sosial.

Literasi digital berkontribusi dalam membentuk cara mahasiswa memaknai, menilai, dan merespons konten humor ofensif di TikTok. Kemampuan tersebut membantu mahasiswa tidak hanya menikmati humor sebagai hiburan, tetapi juga menyadari implikasi sosial dari konten yang mereka konsumsi dan sebarkan. Temuan ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital menjadi penting untuk menciptakan interaksi media sosial yang lebih kritis, bijak, dan bertanggung jawab di kalangan mahasiswa.

Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa TikTok dipahami mahasiswa sebagai ruang hiburan yang sarat dengan konten humor dan interaksi santai. Humor menjadi bagian dari konsumsi media sehari-hari yang kerap diterima secara spontan tanpa penilaian mendalam. Dalam konteks tersebut, humor ofensif hadir sebagai variasi humor yang tidak selalu disadari risikonya, terutama ketika disajikan sebagai candaan ringan dan dikemas secara kreatif di ruang digital.

Pemaknaan mahasiswa terhadap humor ofensif bersifat beragam dan sangat dipengaruhi oleh konteks, tujuan penyampaian, serta latar belakang audiens. Humor yang dianggap wajar dan lucu oleh sebagian mahasiswa dapat dipersepsikan sebagai menyinggung oleh pihak lain, khususnya ketika menyentuh norma sosial atau isu sensitif. Kondisi ini menunjukkan bahwa humor di media sosial memiliki makna yang tidak tunggal dan berpotensi menimbulkan dampak sosial dalam interaksi digital.

Literasi digital berperan penting dalam membentuk cara mahasiswa memahami dan menyikapi konten humor ofensif di TikTok. Mahasiswa dengan kesadaran literasi digital yang baik cenderung lebih kritis dalam menilai konteks dan implikasi humor, serta lebih berhati-hati dalam merespons maupun menyebarkan konten. Dengan demikian, literasi digital menjadi kemampuan penting yang membantu mahasiswa bersikap lebih bijak, reflektif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi dinamika konten humor di media sosial.

Suggestion

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa disarankan untuk meningkatkan kesadaran literasi digital dalam mengonsumsi konten humor di media sosial,

khususnya di TikTok. Mahasiswa perlu membiasakan diri untuk tidak hanya menikmati humor sebagai hiburan, tetapi juga mempertimbangkan konteks, makna, serta potensi dampak sosial dari konten yang dikonsumsi. Sikap reflektif ini penting agar interaksi digital tidak berhenti pada respons spontan, tetapi disertai kesadaran etis dalam berpartisipasi di ruang media sosial.

Bagi lingkungan pendidikan tinggi, penguatan literasi digital dapat diintegrasikan secara lebih kontekstual dalam pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pemaknaan informasi dan konten media sosial. Pembahasan mengenai humor, etika digital, dan batasan norma sosial di ruang daring dapat menjadi bagian dari upaya membentuk sikap kritis mahasiswa. Dengan pendekatan tersebut, mahasiswa diharapkan mampu memahami dinamika konten digital secara lebih utuh dan tidak sekadar mengikuti arus tren atau viralitas.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pemaknaan humor ofensif dengan pendekatan dan konteks yang lebih beragam. Kajian dapat diarahkan pada perbedaan latar belakang sosial, budaya, atau platform media sosial lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian di bidang literasi digital dan humor di media sosial dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang relevan terhadap pemahaman perilaku pengguna di ruang digital.

References

- Agisna, M., & Mahadian, A. B. (2022). *Analisis Humor Dalam Konten Tiktok @Fadlanholao*.
- Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 320–325. <https://doi.org/10.52362/Jmijayakarta.V2i4.916>
- Agustianti, R., Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., Ikhrum, F., Andriani, A. D., Ratnadewi, & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tohar Media.
- Attardo, S. (2024). *Linguistic Theories Of Humor*. Walter De Gruyter GmbH & Co Kg.
- Ayu, C., Rizky, R., & Herdi, H. (2024). Digital Humor And Its Impact On Adolescent Literacy: A Look At High School Reading Trends. *English Review: Journal Of English Education*, 12(2), 745–752. <https://doi.org/10.25134/Erjee.V12i2.9420>
- Chanra, & Tasruddin, R. (2025). Peran Media Sosial Sebagai Platform Dakwah Di Era Digital: Studi Kasus Pada Generasi Milenial : *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 872–881. <https://doi.org/10.56338/Jks.V8i1.6862>
- Digital 2025: Indonesia*. (2025, February 25). Datareportal – Global Digital Insights. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/Arrusyd.2830-2281.33>
- Fauziah, A. (2024). Pentingnya Kemampuan Membaca Kritis Di Era Informasi Digital. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1685–1689. <https://doi.org/10.38048/Jcp.V4i2.3527>
- Hobbs, R. (2010). *Digital And Media Literacy: A Plan Of Action : A White Paper On*

The Digital And Media Literacy Recommendations Of The Knight Commission On The Information Needs Of Communities In A Democracy. Aspen Institute.

- Hutabarat, D., & Pangaribuan, C. S. (2025). Tinjauan Filosofis Mengenai Standar Ganda Moralitas Dalam Humor Beragama. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(6), 1–10. <https://doi.org/10.9963/5djjx695>
- Indah, R. N., Toyyibah, Budhiningrum, A. S., & Afifi, N. (2022). The Research Competence, Critical Thinking Skills And Digital Literacy Of Indonesian Efl Students. *Journal Of Language Teaching And Research*, 13(2), 315–324. <https://doi.org/10.17507/Jltr.1302.11>
- Ismaliyanto, J., Inayah, S., & Mukhlisin, A. (2025). *Promosi Literasi Di Era Digital Strategi, Inovasi Dan Praktik Baik Di Indonesia.*
- Kartika, N., & Yuningsih, S. (2021). Pengaruh Kualitas Informasi Dalam Media Instagram @Nusatalent Terhadap Citra Nusa Talent. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/10610>
- Langford, B. J., Laguio-Vila, M., Gauthier, T. P., & Shah, A. (2022). Go V.I.R.A.L.: Social Media Engagement Strategies In Infectious Diseases. *Clinical Infectious Diseases*, 74(Supplement_3), E10–E13. <https://doi.org/10.1093/cid/ciac051>
- Ljajić, S. (2021). Media, Ethical Norms And Media Literacy Education. *Facta Universitatis, Series: Teaching, Learning And Teacher Education*, 0, 185–194. <https://doi.org/10.22190/futlte20021851>
- Mayrhofer, M., Matthes, J., Einwiller, S., & Naderer, B. (2020). User Generated Content Presenting Brands On Social Media Increases Young Adults' Purchase Intention. *International Journal Of Advertising*, 39(1), 166–186. <https://doi.org/10.1080/02650487.2019.1596447>
- Mcgraw, A. P., & Warren, C. (2010). Benign Violations: Making Immoral Behavior Funny. *Psychological Science*, 21(8), 1141–1149. <https://doi.org/10.1177/0956797610376073>
- Murfianti, F. (2025). Meme, Humor, Dan Sensitivitas Agama: Menavigasi Batas Kebebasan Ekspresi Di Era Digital. *Research Database Ppi Belanda*, 1(01). <https://jurnal.ppi-belanda.org/index.php/jppib/article/view/22>
- Pangrazio, L., Godhe, A.-L., & Ledesma, A. G. L. (2020, Ovember). *Apa Itu Literasi Digital? Tinjauan Komparatif Publikasi Di Tiga Konteks Bahasa.* <https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal Of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Rinekso, A. B., Rodliyah, R. S., & Pertiwi, I. (2021). Digital Literacy Practices In Tertiary Education: A Case Of Efl Postgraduate Students. *Studies In English Language And Education*, 8(2), 622–641. <https://doi.org/10.24815/siele.v8i2.18863>
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis Literasi Digital Mahasiswa. *Research And Development Journal Of Education*, 8(1), 210–219. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>
- Shi, J., & Wang, L. (2023). *When Joking Turns Sour: A Deep-Dive Into The Impoliteness Strategies Escalating Conflict In Offensive Joking.* Ssrn.

<https://doi.org/10.2139/ssrn.4526367>

- Sinaga, S., Muqsith, M. A., & Ayuningtyas, F. (2024). Instagram Sebagai Media Informasi Digital Perpustakaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 232–253. <https://doi.org/10.33822/jep.v7i1.5444>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D* (Kedua Cetakan Ke-5). Alfabeta.
- Tang, L., Cai, A., Li, S., & Wang, J. (2022). *The Naughtyformer: A Transformer Understands Offensive Humor* (No. Arxiv:2211.14369). Arxiv. <https://doi.org/10.48550/Arxiv.2211.14369>
- Taufik, A., Sudarsono, G., Budiyantra, Sudaryana, I. K., & Muryono, T. T. (2022). Pengantar Teknologi Informasi. *Yayasan Drestanta Pelita Indonesia*, 1–113.
- Yam, K. C., & Ye, Y. M. (2024). Humor And Morality In Organizations. *Current Opinion In Psychology*, 57, 101799. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2024.101799>