

ABSTRACT

Nowadays, humor is more than just entertainment—it can be a powerful tool in strategically shaping communication and audience perception. Focusing on two objectives, the research identifies the most frequent types of illocutionary acts and analyzes their patterns across three humor stages using the Comic Triple theory. The analysis draws from nine humorous scenes from *Fantasy High: Junior Year* recordings, selected based on high audience engagement across different platforms and minimal reliance on D&D mechanics to ensure focus on verbal humor. The findings show that while representative acts appear most often, the key pattern does not lie in the types of illocutionary acts but in the progression of complexity across the three humor stages. This structure consistently follows a simple → complex → simple pattern, where humor begins with straightforward acts, escalates into complex combinations in the expectation stage, then resolves with simple yet subversive acts in the subversion stage. Additionally, role-playing scenes consistently follow Immediate Comic Triples (ICT), while combat scenes follow Delayed Comic Triples (DCT), showing how gameplay context shapes humor construction.

Keywords: Speech Acts, Illocutionary Acts, Comic Triple, Humor Pattern, *Dungeons & Dragons* (D&D), *Dimension 20*

ABSTRAK

Dewasa ini, humor bukan sekadar hiburan—melainkan dapat menjadi alat yang kuat dalam membentuk strategi komunikasi dan persepsi audiens. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi jenis tindak ilokusi yang paling banyak digunakan dan (2) menganalisis pola kemunculannya dalam tiga tahap pembentukan humor berdasarkan teori *Comic Triple*. Analisis dilakukan terhadap sembilan adegan humor dari rekaman *Fantasy High: Junior Year* yang dipilih berdasarkan tingginya keterlibatan dan intensitas diskusi audiens di berbagai platform, dengan fokus pada adegan yang secara verbal kuat tetapi minim elemen mekanik D&D agar fokus tetap pada humor verbal. Temuan menunjukkan bahwa meskipun tindak representatif merupakan jenis yang paling dominan, pola utama dalam humor tidak terletak pada jenis tindak ilokusinya, melainkan pada progresivitas kompleksitas tindak tutur dalam tiga tahap humor. Struktur ini secara konsisten mengikuti pola sederhana → kompleks → sederhana, di mana humor dimulai dengan tindak tutur yang lugas, berkembang menjadi kombinasi yang lebih kompleks pada tahap ekspektasi, lalu kembali pada tindak tutur sederhana namun disampaikan dengan cara yang mengejutkan pada tahap subversi. Selain itu, seluruh adegan *role-playing* teridentifikasi sebagai *Immediate Comic Triple (ICT)*, sedangkan adegan pertempuran mengikuti *Delayed Comic Triple (DCT)*, menunjukkan bagaimana konteks permainan memengaruhi konstruksi humor.

Kata Kunci: Tindak Tutur, Tindak Ilokusi, *Comic Triple*, Pola Humor, *Dungeons & Dragons* (D&D), *Dimension 20*