Pemertahanan Bahasa Bali di Era Digital: Peran dan Humor dalam Kartun Kumara

Ni Putu Dewi Anggreni
Universitas Udayana
dewianggreni2025@gmail.com

Made Krismantara Putra Adi Taruna
Universitas Udayana
krismansasba27@gmail.com

Ida Bagus Aswinda Eka Temaja Sidemen
Universitas Udayana
aswindaeka12@gmail.com

Abstrak

Bahasa Bali sebagai salah satu bahasa daerah di Indonesia menghadapi tantangan besar di era globalisasi yang sudah serba digital. Di tengah gempuran bahasa asing yang masuk dengan mudahnya melalui media-media digital, hal ini justru menjadi peluang besar bagi bahasa Bali juga, karena dapat ikut memberdayakan serta menggunakan cara bahasa asing tersebut menyebar. Melalui berbagai upaya, telah hadir konten-konten bertajuk pelestarian bahasa Bali, baik dalam bentuk edukasi, berita, maupun hiburan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran kartun Kumara dalam rangka mempertahankan, melestarikan, mengedukasi, serta memperkenalkan bahasa Bali menggunakan media digital. Dalam rangka memperkuat peran tersebut, diselipkan humor-humor ringan sehingga menambah daya tarik konten Kumara bagi semua kalangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran humor dalam kartun Kumara sebagai media pelestarian dan revitalisasi bahasa Bali di tengah perkembangan teknologi digital. Dengan menggunakan teori Peran dan Humor, penelitian ini menganalisis tentang bagaimana humor berfungsi sebagai alat yang efektif dalam menarik perhatian audiens, khususnya generasi muda, serta menyampaikan pesan budaya dan nilai-nilai lokal. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode observasi, dengan model observasi nonpartisipan, disajikan menggunakan teknik deduktif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Kumara sangat memenuhi peran yang dimaksud dalam konteks mempertahankan, melestarikan, mengedukasi, serta memperkenalkan bahasa Bali menggunakan media digital, dilengkapi berbagai humor yang tidak hanya menghibur tetapi juga untuk memperkenalkan dan mempopulerkan bahasa Bali di kalangan masyarakat luas. Humor mampu meredakan ketegangan bahasa yang sering dianggap sulit dan membangun koneksi emosional yang kuat dengan audiens. Penelitian ini menegaskan bahwa konten hiburan dengan menggunakan media digital dapat menjadi strategi yang efektif dalam pelestarian bahasa Bali.

Kata Kunci: Bahasa Bali, Peran, Humor, Kartun Kumara

Abstract

Balinese is one of the regional languages in Indonesia that faces significant challenges in the digital era of globalization. Amid the onslaught of foreign languages easily entering through digital media, this actually presents a great opportunity for the Balinese language as well, because it can also empower and utilize the way foreign languages spread. Through various efforts, content about preserving of the Balinese Language has emerged, both in the form of education, news, and entertainment. This research aims to explore the role of the Kumara cartoon in preserving, maintaining, educating, and introducing the Balinese language using digital media. In order to strengthen that role, light humor is incorporated to enhance the appeal of Kumara's content for all audiences. This research aims to explore the role of humor in the Kumara cartoon as a medium for the preservation and revitalization of the Balinese language amidst the development of digital technology. Using the Role and Humor theory, this research analyzes how humor functions as an effective tool in attracting the audience's attention, especially the younger generation, and conveying cultural messages and local values. Research data were collected using the observation method, with a non-participant observation model, presented using deductive techniques. The research results reveal that Kumara effectively fulfills the intended role in the context of preserving, maintaining, educating, and introducing the Balinese language using digital media, complemented by various humor that not only entertains but also introduces and popularizes the Balinese language among the wider community. Humor is able to ease the tension of a language that is often considered difficult and build a strong emotional connection with the audience. This research confirms that entertainment content using digital media can be an effective strategy in the preservation of the Balinese language.

Keywords: *Balinese Language, Role, Humor, Kumara Cartoons*

1. Pendahuluan

Bahasa Bali merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai historis dan kearifan lokal yang tinggi. Sebagai bahasa daerah, Bahasa Bali menjadi simbol identitas masyarakat Bali yang mencerminkan tradisi, adat istiadat, dan nilai-nilai luhur yang diwariskan dari generasi ke generasi. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, khususnya di era digital membawa tantangan besar terhadap kelangsungan bahasa daerah, termasuk Bahasa Bali. Dominasi bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari, khususnya di kalangan generasi muda, telah menyebabkan penggunaan Bahasa Bali semakin berkurang. Menurut Sukerni et al. (2025, hlm. 46), anak-anak sejak kecil kini mulai diajarkan berbagai bahasa asing seperti Inggris dan Jepang. Akibatnya, penggunaan Bahasa Bali semakin menurun, padahal bahasa tersebut merupakan warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan.

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan hilangnya nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam Bahasa Bali, termasuk filosofi hidup, tradisi lisan, dan ungkapan-ungkapan khas

yang tidak dapat diterjemahkan secara sempurna ke dalam bahasa lain. Jika tren ini terus berlanjut tanpa adanya upaya konkret untuk menjaga eksistensinya, Bahasa Bali dikhawatirkan akan semakin terpinggirkan dan berpotensi mengalami kepunahan. Hilangnya bahasa daerah bukan hanya sekadar hilangnya alat komunikasi, tetapi juga lenyapnya kekayaan budaya yang telah menjadi identitas masyarakat selama berabad-abad. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang relevan untuk mempertahankan Bahasa Bali agar tetap hidup dan berkembang di tengah gempuran modernisasi dan digitalisasi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nahak (2019) dalam studinya berjudul “Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi” membahas tantangan pelestarian budaya lokal yang dihadapkan pada pergeseran nilai akibat globalisasi dan kurangnya minat generasi muda dalam mempelajarinya. Menggunakan pendekatan kualitatif dan teori Malinowski, penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran terhadap budaya lokal serta pelestariannya melalui *Culture Experience* dan *Culture Knowledge*. Meskipun memiliki fokus serupa, penelitian ini lebih menyoroti aspek teoritis dibandingkan aspek praktis yang berbasis teknologi atau pendidikan seperti dalam penelitian ini. Keunggulan dari penelitian ini adalah pendekatannya yang mendalam terhadap kesadaran budaya, tetapi kekurangannya terletak pada kurangnya eksplorasi solusi berbasis media digital yang lebih menarik bagi generasi muda.

Selanjutnya, penelitian oleh Lestari dan Hasibuan (2022) dengan judul “Pergeseran Bahasa Jawa Pada Kalangan Remaja Desa Firdaus Kabupaten Serdang Begadai” menjelaskan mengenai penyebab pergeseran bahasa Jawa pada kalangan remaja di Desa Firdaus, Sumatera Utara. Penelitian ini menunjukkan bahwa remaja di Desa Firdaus cenderung menggunakan bahasa lain daripada bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari. Penyebab utama pergeseran ini adalah kurangnya minat remaja dalam penggunaan bahasa Jawa, serta anggapan bahwa bahasa asing lebih menarik dan lebih bermanfaat dalam dunia kerja, terutama untuk peluang di luar negeri. Akibatnya, bahasa Jawa mengalami pergeseran yang berpotensi mengarah pada kepunahan. Keunggulan penelitian ini adalah analisis yang komprehensif mengenai faktor sosial dan ekonomi dalam pergeseran bahasa, tetapi masih kurang membahas strategi pelestarian bahasa melalui media digital.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Faidah (2024) dalam studinya berjudul “Strategi Pelestarian Bahasa Jawa pada Komunitas Karang Taruna Renata” membahas upaya remaja dalam

mempertahankan bahasa Jawa sebagai bagian dari warisan budaya. Menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dianalisis dengan Teori Interaksionisme Simbolik oleh George Mead, penelitian ini menyoroti bagaimana remaja berperan dalam membangun komunikasi menggunakan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari serta peran orang tua dalam menanamkan nilai-nilai bahasa tersebut. Keunggulan penelitian ini terletak pada analisis mendalam terhadap interaksi sosial dan peran keluarga dalam mempertahankan bahasa daerah. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam eksplorasi pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pelestarian bahasa, yang menjadi aspek krusial di era modern saat ini.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terlihat bahwa pendekatan pelestarian bahasa daerah masih berfokus pada kesadaran kolektif dan peran komunitas dalam mempertahankan bahasa mereka. Namun, penelitian ini menemukan celah penelitian yang belum banyak dikaji, yaitu belum adanya studi yang secara spesifik membahas pemertahanan Bahasa Bali melalui humor dalam media digital. Selain itu belum banyak yang mengkaji bagaimana penggunaan humor dalam media digital dapat menjadi strategi efektif untuk melestarikan bahasa daerah. Sebagian besar penelitian terdahulu belum secara spesifik mengeksplorasi peran humor sebagai alat edukasi dan pemertahanan bahasa daerah di era digital. Keunggulan dari penelitian ini adalah pendekatannya yang inovatif dalam menggunakan humor sebagai strategi pemertahanan bahasa, sesuatu yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan menganalisis bagaimana humor dalam kartun *Kumara* dapat berkontribusi dalam menjaga eksistensi Bahasa Bali.

Pemanfaatan media digital yang kreatif, seperti animasi dan konten visual berbasis humor, dapat menjadi strategi efektif dalam menarik minat generasi muda untuk kembali mengenal dan menggunakan Bahasa Bali. Upaya pelestarian bahasa tidak harus terbatas pada pendekatan formal, tetapi dapat disesuaikan dengan perkembangan komunikasi modern yang diminati masyarakat luas. Mengingat generasi muda saat ini sangat akrab dengan dunia digital, pendekatan kreatif berbasis teknologi menjadi relevan dan strategis. Dengan menyajikan konten yang menarik dan menghibur, media digital tidak hanya mampu mempertahankan perhatian mereka tetapi juga menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Salah satu bentuk media yang memiliki potensi besar dalam hal ini adalah kartun.

Kartun memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang ringan dan mudah dipahami. Dengan alur cerita yang lucu dan karakter yang menarik, kartun dapat membangun keterhubungan emosional dengan penontonnya, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik. Melalui dialog-dialog yang disisipkan dalam Bahasa Bali, kartun tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga alat pembelajaran yang mampu menghidupkan kembali bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari generasi muda.

Dalam penelitian ini, film kartun pendek bertajuk *Kumara* dipilih sebagai objek penelitian. Kartun *Kumara* memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya pilihan menarik untuk penelitian ini. Kartun ini secara efektif mempromosikan Bahasa Bali dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, sehingga menarik perhatian lintas generasi. Humor yang disajikan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan budaya lokal yang khas dan sarat makna. Dengan visual berkualitas tinggi, *Kumara* memiliki daya tarik artistik yang kuat. Kartun ini tersedia di kanal YouTube Purwa Andhika, sehingga mudah diakses oleh masyarakat luas dan memungkinkan distribusi kontennya secara global. Selain itu, *Kumara* memberikan nilai edukatif dengan memperkenalkan nilai-nilai lokal Bali dan aspek budaya yang penting bagi generasi muda. Dengan menggabungkan unsur tradisional dan format hiburan modern, *Kumara* menjadi contoh inovasi kreatif berbasis budaya lokal.

Menurut Nelson (2009, dalam Aziz, 2019, hlm. 174), humor adalah kemampuan untuk menyampaikan dan mengekspresikan sesuatu yang lucu atau menggelikan. Dalam konteks pelestarian bahasa, humor tidak sekadar menjadi alat hiburan tetapi juga berfungsi sebagai jembatan emosional yang memperkuat keterhubungan audiens dengan pesan yang disampaikan. Hal ini membuka peluang baru dalam menyampaikan nilai-nilai budaya yang sering kali terabaikan di tengah arus budaya populer. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran humor dalam kartun *Kumara* sebagai strategi pemertahanan Bahasa Bali di era digital. Penelitian ini menganalisis bagaimana humor dalam medium digital seperti *Kumara* dapat secara efektif mendukung pelestarian bahasa daerah serta bagaimana elemen teknologi dan kreativitas visual dalam kartun ini dapat dioptimalkan untuk menjaga relevansi budaya lokal di tengah derasnya digitalisasi.

2. Metodologi

Penelitian sistematis penting sebagai bagian dari disiplin dan etika kepenelitian. Dengan menggunakan metode yang sudah ditetapkan, peneliti dan pembaca mampu memperoleh tujuan akhir dari isi penelitian tersebut. Penggunaan metode ini juga untuk menghindari terjadinya kerancuan di dalam penelitian sehingga untuk kedepannya dapat dipertanggungjawabkan jika terjadi ketidaksesuaian kajian terhadap objek, ataupun sanggahan dan masukan-masukan yang akan lebih menyempurnakan kajian. Sugiyono (2003: 11) membagi penelitian menjadi tiga kategori berdasarkan tingkat eksplanasinya. Yang pertama adalah penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui nilai suatu (atau lebih) variabel tanpa membandingkannya; yang kedua adalah penelitian komparatif, yang berarti membandingkan atau membandingkan sampel yang diteliti, dan yang terakhir adalah penelitian asosiatif, yang berada di atas ketiga kategori ini karena mengukur pengaruh antara variabel-variabel yang berbeda.

Penelitian deskriptif dipilih sebagai jenis penelitian terhadap objek Kartun Kumara, untuk mengungkap peran dari kartun tersebut terhadap keberlangsungan bahasa Bali melalui ajaran-ajaran di dalamnya, yang diselingi oleh beberapa humor tetapi tidak lepas dari konteks pembelajaran itu sendiri.

Metode dalam mengumpulkan data, menggunakan metode observasi. Menurut Sugiyono (2013), metode observasi tidak terikat pada hubungan interaksi peneliti dengan yang orang (subjek) melainkan juga dapat diperluas kepada benda-benda (objek) lain. Metode ini digunakan dengan maksud memaksimalkan pengumpulan data secara objektif tanpa adanya pengaruh-pengaruh dari faktor eksternal yang dapat membiaskan pengumpulan data, sehingga data-data tersebut dapat terkumpul apa adanya. Dalam penggunaan metode observasi, dibantu dengan gaya observasi nonpartisipan tidak terstruktur. Adapun hal tersebut menurut Sugiyono adalah peneliti tidak terlibat langsung di dalam kegiatan dari subjek dan/atau objek yang ditelitinya, melainkan hanya sebagai pengamat atau pihak ke tiga. Kemudian tidak terstruktur sebagai cerminan bahwa objek yang diamati benar-benar hal baru sehingga isi di dalamnya dapat mengandung banyak hal.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan model Miles and Hubberman, yaitu pada saat pengumpulan data telah rampung. Dalam prosesnya dilakukan reduksi data untuk menentukan intisari dari data-data tersebut, bagian yang merepresentasikan bentuk serta contoh dari rumusan

masalah serta tepat sesuai dengan teori. Hasil analisis data disajikan menggunakan uraian singkat menggunakan teknik deduktif.

Pembahasan dari objek kajian ini, berpusat pada humor di dalam video Kumara serta perannya dalam konteks pendidikan untuk usia dini. Menurut Narwoko, peran dibagi menjadi peran yang diharapkan, dan peran yang dilaksanakan. Keduanya memiliki kaitan terhadap video Kumara. Menyambung dari teori peran sebelumnya, Narwoko juga menambahkan peranan yang dimaksud sebagai arah proses sosialisasi, pewarisan tradisi, dan mempersatukan kelompok masyarakat. Unsur-unsur dari ide yang sudah dicetuskan oleh beliau memiliki kesesuaian di dalam video Kumara sehingga cocok menjadi teori pembedah objek. Selanjutnya adalah teori humor yang menjadi pengantar serta penambah daya tarik dari video Kumara. Manser (dalam Rahmanadji) menjelaskan adanya tiga jenis humor. Pertama adalah superioritas dan meremehkan, maksudnya adalah orang yang posisinya ada di atas menertawakan atau membuat lelucon terhadap orang yang posisinya di bawah. Teori selanjutnya adalah inkongruitas atau ketidaksesuaian antara kejadian serta ekspektasi sehingga memunculkan adanya humor. Teori terakhir adalah pembebasan ketegangan yang muncul akibat adanya kebohongan dan muslihat.

3. Hasil

1. Peran Kartun Kumara dalam Mempertahankan Bahasa Bali.

Menurut J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto (2010:160) Teori peran menjelaskan bahwa dalam kehidupan sosial, setiap individu memiliki status sosial tertentu yang disertai dengan seperangkat peran. Peran tersebut mencerminkan perilaku yang diharapkan oleh masyarakat terhadap individu yang menduduki suatu posisi sosial tertentu. Teori peran di bagi menjadi 4 bagian;

a. Memberi Arah pada Proses Sosialisasi

Peran membantu individu dalam memahami bagaimana mereka harus bertindak sesuai dengan harapan sosial yang berlaku.” (Narwoko & Suyanto, 2010:161), Dialog pada Kartun Kumara berfungsi sebagai pemberi arah pada proses sosialisasi yang dilakukan oleh karakter “Kumara” bersama karakter karakter lainnya, yang membantu generasi muda memahami penggunaan bahasa Bali dalam komunikasi sehari-hari. Dengan menghadirkan situasi dan dialog yang relevan, kartun

ini memberikan contoh nyata bagaimana bahasa Bali dapat digunakan dalam berbagai konteks sosial. Terlihat pada dialog ini;

Kumara : “*Mih, tempe gen buk? Ne gen **makan** tiap hari, sing ade ne len?*”
Ibu : “*Makan.. makan, **Ajeng** keto nake, biasang anggon bahasa bali.*”

Pada percakapan yang terjadi antara Ibu Kumara dan Kumara disini mengindikasikan sang Ibu sebagai pemberi arah untuk membiasakan Kumara menggunakan Bahasa Bali dengan mengganti kata “Makan” menjadi kata “Ajeng” , Lalu pada percakapan lainnya;

Gedur : “*Ngujang ci laib laiban?, Pasti ci kene **marah** o...*”
Kumara : “*Marah.. Marah, **Opak** keto nake, biasang anggon bahasa bali.*”

Pada percakapan antara Gedur dan Kumara, disini posisi Kumara sebagai pemberi arah dengan merevisi kata Gedur yaitu “Marah” menjadi “Opak” dan menggunakan kalimat yang sama seperti pada saat Ibu Kumara memberi tau Kumara untuk membiasakan menggunakan Bahasa Bali, Hal ini membantu meningkatkan eksposur dan pemahaman masyarakat terhadap bahasa Bali, khususnya bagi anak-anak dan remaja yang semakin jarang menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. **Pewarisan Tradisi, Kepercayaan, Nilai-nilai Norma, dan Pengetahuan**

Kartun *Kumara* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga berperan dalam mewariskan tradisi dan nilai-nilai budaya Bali. Melalui peran sosial, nilai dan norma budaya diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, memungkinkan keberlangsungan identitas suatu masyarakat.” (Narwoko & Suyanto, 2010:162) Melalui penggunaan bahasa Bali, kartun ini memperkenalkan idiom, ungkapan, serta tata bahasa yang khas, sehingga mendorong pelestarian aspek linguistik yang kaya. Selain itu, kartun ini juga sering menampilkan cerita dan humor yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat Bali, memperkuat ikatan budaya dan identitas lokal di kalangan penonton.

Ibu : “*Kumara, bangun ning, sube semengan ne.*”

Sistem kepercayaan dan nilai nilai norma masyarakat tersirat secara langsung pada percakapan diatas “*Kumara, bangun ning, sube semengan ne*” kalimat ini memberikan penjelasan mengenai

bahwa bangun pagi harus menjadi kebiasaan yang harus dibiasakan sejak dini, Bangun pagi sudah menjadi tradisi kecil bagi masyarakat bali.

Kumara : “*Buk... Jani yang kan prai, dadi yang pesu melali ajak timpal?*”

Ibu : “*Dadi... Nanging sampatang malu lulu di natahe setonden pesu na ning*”

Pada dialog diatas ada kata “*prai*” yang diambil dari kata bahasa inggris dan dirubah dari kata aslinya yaitu “*Free*” yang artinya “Bebas”, arti dari kata *prai* itu sendiri menjadi pengetahuan yang masyarakat bali sendiri pahami sebagai “libur”, kalimat Kumara “*dadi yang pesu melali ajak timpal*” disini Kumara bertanya secara sopan kepada ibunya untuk diberikan ijin keluar bermain

Kumara : “*Pekak, yang ajak gedur kel ke umah pekak melali nah.*”

Pekak Rerod : “*Nah Ning.. mai mai*”

Pada dialog ibu dan Kumara, Ibu Kumara memanggil Kumara dengan panggilan “*Ning*” dan juga Pekak melakukan hal yang sama yaitu memanggil Kumara dengan sebutan “*Ning*”, Kata “*Ning*” berasal dari sapaan “*Cening*”, sapaan *cening* sendiri adalah sapaan sayang yang memiliki arti “anak atau cucu” . Kata ini sering digunakan sebagai panggilan lembut kepada anak-anak, yang menunjukkan rasa sayang dan perhatian dari orang tua atau orang dewasa. Panggilan ini menggambarkan hubungan dekat antara anggota keluarga dan menjadi bagian dari cara mendidik anak dengan kelembutan.

c. **Dapat Mempersatukan Kelompok atau Masyarakat**

Kartun *Kumara* berperan sebagai media yang dapat menjembatani berbagai generasi dalam menikmati konten berbahasa Bali. Selain itu Peran sosial juga berfungsi dalam memperkuat solidaritas sosial, dengan menyesuaikan interaksi antarindividu sesuai dengan peran yang mereka jalankan.(Narwoko & Suyanto, 2010:163). Dengan humor yang khas dan penggunaan bahasa yang menarik, kartun ini mampu dinikmati oleh anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Hal ini menciptakan ruang diskusi dan interaksi antaranggota masyarakat yang memiliki latar belakang usia dan pengalaman yang berbeda, sehingga memperkuat rasa kebersamaan dalam menjaga bahasa dan budaya Bali.

Kebersamaan terasa pada saat Gedur dan Kumara *melali* ke rumah Pekak Rerod, disana mereka berdua membantu pekak rerod mengumpulkan telur dan menangkap bebek pekak yang lepas. Hal ini memperlihatkan bagaimana rasa tanpa pamrih anak anak membantu orang yang lebih tua dan pada saat selesai membantu Pekak Rerod ada *scene* dimana ketiga nya duduk bersama di teras rumah sambil menikmati ubi rebus, “*Nah Cening ajak due, karna cening sube nulungin pekak munduh taluh, ne ade sele mengesep, ajeng be ning*” hal ini menjadikan peran kartun Kumara memperlihatkan bagaimana Masyarakat Bali sebagai masyarakat yang akrab terhadap sesama dan saling membantu satu sama lain.

d. **Menghidupkan Sistem Pengendalian dan Kontrol, Sehingga Dapat Melestarikan Kehidupan Masyarakat**

Sebagai media digital yang populer, Peran sosial tidak hanya dijalankan oleh individu, tetapi juga oleh institusi dan media yang berperan dalam pembentukan perilaku dan identitas sosial masyarakat. (Narwoko & Suyanto, 2010:165) kartun *Kumara* turut berperan dalam menjaga eksistensi bahasa Bali agar tetap digunakan dalam kehidupan modern. Dengan menghadirkan konten yang menarik dan relevan, kartun ini membantu mengimbangi dominasi bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam media digital. Secara tidak langsung, kartun ini menjadi alat kontrol sosial yang mendorong masyarakat untuk tetap menggunakan bahasa Bali dan menghargai warisan budaya yang ada.

Pelestarian penggunaan Bahasa Bali disiratkan secara langsung pada dialog Pekak Rerod yang berisikan “*Ning, ade biin pengidih pekak ken Cening, i rage nak Bali, Dije je Cening ngoyong, de kanti engsap mebase Bali nah ning.. Yen sing i rage, nyen buin lakar ngestariang Bahasa Bali ne.*” yang memiliki arti, “Ning, ada yang pekak minta lagi sama kalian, Kita orang bali, Dimana pun kalian berada, Jangan sampai lupa berbahasa bali, Kalau bukan kita, siapa lagi yang melestarika Bahasa Bali”. Nasihat ini tentu saja bukan hanya untuk Kumara dan Gedur, namun Youtube sebagai media sosial besar menjadi wadah untuk *Author* memberikan isyarat kepada penonton Kartun Kumara untuk melestarikan Bahasa Bali bersama terutama untuk penonton yang berasal dari Bali.

Selain itu, teori humor digunakan untuk mengkaji bagaimana humor berfungsi sebagai alat yang efektif dalam menarik perhatian audiens, khususnya generasi muda, serta menyampaikan pesan budaya dan nilai-nilai lokal.

2. Kategori Humor dalam Kartun Kumara

a. Humor yang mengandung sesuatu yang melanggar pola mental dan ekspektasi kita

Pada adegan pembuka memuat humor yang mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas. Pada awalnya, situasi tampak biasa, Kumara masih tertidur pulas meskipun matahari sudah terbit, dengan air liur yang mengalir di bibirnya. Ketika ibunya membangunkannya dengan lembut, penonton mungkin mengira Kumara akan segera bangun, tetapi yang terjadi justru sebaliknya. Dia berganti posisi secara aneh, bahkan kepalanya menimpa bantal, menunjukkan betapa enggannya dia untuk bangun. Ketidaksesuaian semakin diperkuat ketika ia hanya menolehkan kepala menjauhi ibunya tanpa memberikan respons berarti, sementara air liurnya tetap mengalir. Momen ini sudah mulai membangun ekspektasi komedi yang mengindikasikan ada sesuatu yang tidak beres dengan cara Kumara menghadapi pagi. Saat ibunya menarik selimutnya, penonton mungkin mengira dia akan akhirnya bangun, tetapi yang terjadi justru lebih ekstrem. Ibunya marah dan langsung menyeretnya ke kamar mandi dalam keadaan masih setengah sadar, dengan hidung ingusan yang memperparah keadaannya. Puncak humor terjadi ketika ia disemprot dengan air *shower* secara tiba-tiba. Ketidakcocokan antara harapan penonton bahwa adegan ini akan berakhir dengan Kumara bangun secara normal dan kenyataan bahwa ia malah dipaksa bangun dengan cara dramatis menciptakan efek komedi. Transformasi dari suasana santai menjadi penuh kekacauan secara mendadak mempertegas unsur inkongruitas dalam adegan ini. Secara keseluruhan, humor dalam adegan ini tidak hanya menghadirkan kelucuan, tetapi juga merefleksikan situasi yang akrab dalam keseharian. Momen-momen seperti ini sering dialami banyak orang, terutama saat masih kecil, ketika rasa malas dan keinginan untuk tetap nyaman berbenturan dengan ketegasan orang tua. Kombinasi reaksi spontan, ekspektasi yang dipatahkan, dan penyelesaian yang tak terhindarkan membuat adegan ini terasa dekat dan mengundang tawa.

Dalam adegan terakhir, Kumara baru saja pulang ke rumah dan disambut oleh ibunya dengan pertanyaan sederhana, “*Mara mulih?*” (“Baru pulang?”). Namun, suasana segera berubah ketika Kumara melihat ibunya membawa sapu dan dengan polosnya bertanya, “*Ma-ma-re Buk, ngudiang ngabe sampat Buk?*” (“Baru Buk, ngapain bawa sapu Buk?”). Ibunya dengan nada tegas namun tetap mengandung unsur humor menjawab, “*Kel anggon ngelempag anak cenik ane kereng nguluk-nguluk reramane*” (“Mau dipakek buat mukul anak kecil yang sering membohongi orang tuanya”),

sambil mengangkat sapu dengan gestur mengancam. Mendengar hal itu, Kumara langsung ketakutan dan berkata, “*Ampun, Bukk!*”. Kelucuan dalam adegan ini muncul dari kombinasi kontras antara ekspektasi dan kenyataan serta reaksi spontan dari Kumara. Awalnya, pertanyaan ibunya terdengar seperti sapaan biasa, tetapi kemudian berkembang menjadi situasi yang menegangkan sekaligus lucu ketika ibunya mengungkapkan niatnya dengan candaan yang tegas. Respons Kumara yang langsung ketakutan semakin memperkuat efek komedi. Dari perspektif teori humor, adegan ini dapat dikategorikan sebagai humor inkongruitas karena adanya elemen ketidaksesuaian antara harapan Kumara dan kenyataan yang terjadi. Ia mungkin mengira sapu tersebut digunakan untuk bersih-bersih, tetapi justru mendapati bahwa ibunya menggunakannya sebagai “alat peringatan” atas kebiasaannya yang suka berbohong. Selain itu, adegan ini juga memiliki unsur *slapstick* secara implisit, di mana ancaman fisik (meskipun tidak benar-benar terjadi) menjadi bagian dari komedi. Secara keseluruhan, humor dalam adegan ini tidak hanya menghibur tetapi juga menggambarkan dinamika dalam hubungan orang tua dan anak, di mana teguran sering kali disampaikan dengan cara yang dramatis tetapi tetap dalam batas yang jenaka.

b. Humor yang berasal dari pengamatan terhadap kejadian atau kebiasaan sehari-hari

Dalam adegan Kumara yang hendak makan tanpa mencuci tangan terlebih dahulu, ibunya memperhatikannya dan segera memberikan teguran. Alih-alih memarahinya secara langsung, ibunya justru menggunakan cara yang lebih halus namun tetap efektif dengan mengetok ringan tangan Kumara sambil berkata, “Basehin malu limane mekere ngajeng” (“Cuci dulu tanganmu sebelum makan”). Kelucuan dalam adegan ini muncul dari cara penyampaian teguran yang tidak hanya bersifat mendidik tetapi juga mengandung unsur humor. Alih-alih memberikan perintah tegas atau menunjukkan kemarahan, ibunya memilih menegur Kumara dengan cara yang lebih spontan dan khas dalam interaksi keluarga. Ketukan ringan di tangannya semakin memperkuat kesan komedi, karena mencerminkan kebiasaan orang tua dalam menegur anak dengan gestur kecil yang bermakna. Dari perspektif teori humor, adegan ini dapat dikategorikan sebagai humor observasional, yaitu humor yang muncul dari pengamatan terhadap kebiasaan sehari-hari. Situasi ini terasa lucu karena banyak orang, terutama anak-anak, mungkin pernah mengalami teguran serupa dari orang tua mereka. Selain itu, adegan ini juga berfungsi sebagai refleksi dari norma sosial

dan nilai edukatif yang diajarkan dalam keluarga, di mana kebersihan sebelum makan merupakan kebiasaan yang harus diterapkan sejak dini.

c. Humor sebagai manifestasi rasa superior terhadap orang lain

Salah satu bentuk humor yang muncul dalam kartun *Kumara* adalah humor yang didasarkan pada rasa superioritas penonton terhadap tokoh utama. Dalam salah satu adegan, Kumara berhasil melarikan diri dari tugas menyapu halaman dan bergegas pergi bermain bersama teman-temannya. Namun, tanpa sepengetahuannya, ibunya segera menyadari bahwa pekerjaan rumah yang seharusnya ia selesaikan masih terbengkalai. Puncak humor terjadi ketika, di tengah keceriaan Kumara yang sudah merasa bebas, suara lantang ibunya tiba-tiba menggema, meneriakan namanya, “Kumara...!”. Adegan ini menjadi lucu karena memberikan kejutan yang tidak terduga bagi Kumara, sekaligus menciptakan momen yang bisa dirasakan oleh banyak orang, terutama anak-anak yang pernah mencoba menghindari tugas rumah tangga. Penonton, yang berada di luar situasi tersebut, merasa lebih unggul karena mereka tidak mengalami langsung konsekuensi dari kelalaian seperti yang dialami Kumara. Alih-alih ikut merasakan kepanikan, mereka justru menertawakan nasibnya yang sial. Selain itu, unsur humor dalam adegan ini diperkuat oleh ironi situasi dari Kumara merasa telah berhasil kabur, tetapi ternyata kesalahannya tetap terungkap. Penonton mungkin awalnya mengira akal bulusnya tidak akan diketahui, namun justru akhirnya tertangkap basah oleh ibunya. Elemen kejutan ini menambah daya tarik komedi dalam cerita, karena mempermainkan ekspektasi dan mencerminkan pengalaman sehari-hari yang akrab dengan banyak orang. Secara keseluruhan, humor dalam adegan ini tidak hanya menghibur tetapi juga mencerminkan dinamika kehidupan sehari-hari. Banyak orang dapat mengenang pengalaman serupa saat kecil, di mana mereka mencoba menghindari pekerjaan rumah, hanya untuk akhirnya ketahuan dan harus menghadapi konsekuensinya.

d. Humor sebagai Pelepasan Tekanan Tertentu pada Sistem Saraf (Spencer)

Humor dalam adegan ini muncul sebagai bentuk pelepasan ketegangan yang dialami oleh tokoh-tokohnya, sesuai dengan teori Spencer tentang humor sebagai mekanisme pelepasan tekanan dalam sistem saraf. Dalam adegan ini, Kumara dan Gedur diberi tugas oleh kakeknya untuk menangkap seekor bebek bernama Darma, yang dikenal galak dan sulit ditangkap. Kakeknya memberi perintah dengan penuh harapan, “*Cening Kumara, Cening Gedur, nah jani tulungin je pekak biin. Juk jep bebek pekak I Darma. Uling tuni suba leb.*” (“Nak Kumara, Nak Gedur, sekarang

tolong bantu kakek. Tangkap bebek kakek, Darma. Dari tadi sudah lepas.”). Namun, Kumara dan Gedur tidak langsung bergerak, melainkan saling berpandangan dengan ragu. Mereka mendengar cerita bahwa Darma adalah bebek yang galak, dan tugas ini terasa cukup menegangkan bagi mereka. Dengan sedikit keberanian, mereka mulai mencari Darma dan menemukan sesuatu yang tidak mereka duga. Bebek tersebut ternyata berada di atas pohon yang cukup tinggi. Kejanggalan ini tidak hanya membuat mereka bingung, tetapi juga menambah ketegangan karena kini tugas mereka menjadi lebih sulit dari yang diperkirakan. Namun, dengan usaha keras, mereka akhirnya berhasil menangkap Darma. Sayangnya, momen kemenangan itu tidak bertahan lama. Tanpa mereka sadari, dalam proses menangkap Darma, mereka juga menyentuh sarang tawon yang tersembunyi di pohon. Tiba-tiba, segerombolan tawon keluar dari sarangnya, siap menyerang mereka. Kepanikan langsung melanda, dan tanpa berpikir panjang, Kumara dan Gedur berteriak serta berlari terbirit-birit menghindari serangan tawon. Momen humor dalam adegan ini muncul dari ketegangan yang awalnya terbangun, yakni kekhawatiran mereka terhadap bebek yang sulit ditangkap yang kemudian dilepaskan secara tiba-tiba melalui kejadian tak terduga, yaitu serangan tawon. Penonton awalnya mungkin mengira tantangan utama adalah menangkap Darma, tetapi justru masalah yang lebih besar datang dari hal yang sama sekali tidak mereka duga. Ironi situasi ini menciptakan efek komedi yang kuat. Kumara dan Gedur awalnya begitu fokus pada Darma, tetapi akhirnya mereka malah harus menghadapi bahaya yang jauh lebih besar. Perpindahan dari ketegangan ke humor ini menciptakan pelepasan emosi yang menghibur bagi penonton. Secara keseluruhan, adegan ini menunjukkan bagaimana humor dapat terbentuk dari situasi yang awalnya penuh tekanan, tetapi kemudian dilepaskan melalui kejadian yang mengejutkan dan mengundang tawa. Elemen kejutan, ironi, dan kepanikan yang berlebihan dari para tokoh memperkuat daya tarik komedi, menjadikan adegan ini sebagai hiburan yang segar dan menyenangkan.

4. Simpulan

Fokus pada penelitian adalah mengungkap peran-peran yang ada pada video Kumara terhadap pemertahanan bahasa Bali di tengah gempuran era digital. Melalui video tersebut ditemukan bahwa pembuat video (kreator) memenuhi aspek-aspek peran disertai humor yang sangat penting terhadap tujuan awal dibuatnya video tersebut. Aspek yang dimaksud dapat dilihat pada peran yaitu mengajak penonton untuk lebih giat berbahasa Bali (sosialisasi), membiasakan diri memulai aktivitas sedari awal

(tradisi, nilai, pengetahuan), serta menjalin kerja sama yang baik di level kolektif dan/atau masyarakat. Ketiga hal tersebut sangat menonjol dan dijadikan sebagai keunggulan dari konten video Kumara ini.

Penonton tidak hanya disajikan konten pembelajaran di dalam video ini, tetapi juga sajian humor menemani dan memanjakan mata sepanjang video dari awal hingga akhir tanpa mengaburkan maksud pembelajaran yang ditujukan. Adapun aspek humor yang dimaksud adalah inkongruitas dari ekspektasi dan realita terhadap sesuatu di dalam video Kumara, serta *stress release* dari sajian hiburan di dalamnya.

5. Daftar Pustaka

- Alek, D. (2018). *LINGUISTIK UMUM* (N. I. Sallama (ed.)). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Aziz, M. A. (2019). *Public speaking: Gaya dan teknik pidato dakwah*. Jakarta: Prenada Media.
- Faidah, Z. S. (2024). *Strategi pelestarian bahasa Jawa pada komunitas Karang Taruna Renata* (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga).
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryani, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In Y. NOVITA (Ed.), PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI (Issue March). Padang.
- Nahak, H. M. I. (2019). *Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi*. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–78
- Narwoko, J. D., & Suyanto, B. (2010). *Sosiologi: Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ni Made Sukerni, I. G. A. B. A. Widnyana, I. W. Mandra, Ni N. Metayanti, Ni G. A. A. Nerawati, Ni P. O. R. Dewi, L. D. N. R. Permita, Ni N. A. K. Dewi, Ni K. D. T. Natasya, Ni K. D. P. Dewi, Ni W. Budiasih, Komang C. Gita, & Dewa M. Sudiarta. (2025). *Harmoni Tat Twam Asi dalam Filsafat, Cerita, dan Ritual* (p. 46). Nilacakra.
- Rahmanadji, Didiek (2007). *Humor dan Dunia Manusia*. *Journal Extension Course Filsafat*
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistis* (1st ed.). Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19th ed.). Bandung: CV. Alfabeta.