

***Analisis Dajare Pada TV Series
Tokusatsu Kamen Rider Zero One***



SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pada Departemen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin*

Oleh:

SULTAN ABDUSSALAM ARIF

F91114303

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

SKRIPSI
ANALISIS DAJARE PADA TV SERIES
TOKUSATSU KAMEN RIDER ZERO ONE

Disusun dan diajukan oleh:

SULTAN ABDUSSALAM ARIF

No Pokok: F91114303

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 19 Agustus 2021

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat



Konsultan I

Tagdir, S.Pd., M.Hum
NIP. 19810924200801 1 009

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Konsultan II

Nursidah, S.Pd., M.Pd
NIK. 19760505200912 2 003

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A
NIP. 19640716199103 1 010

Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19710903200501 2 006

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 5767/UN4.9.7/TD.06/2020 pada tanggal 20 Oktober 2020, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Analisis Dajare Pada TV Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One”** yang disusun oleh Sultan Abdussalam Arif dengan Nomor Induk Mahasiswa F91114303, untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

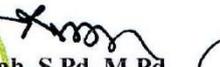
Makassar, 27 Juli 2021

Konsultan I

Konsultan II



Taqdir, S.Pd., M.Hum
NIP. 19810924200801 1 009



Nursidah, S.Pd., M.Pd
NIK. 19760505200912 2 003

**Disetujui untuk Diteruskan kepada
Panitia Ujian Skripsi**

Ketua Departemen Sastra Jepang



Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19710903200501 2 006

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Pada hari Kamis tanggal 19 Agustus 2021, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul:

“Analisis *Dajare* Pada TV Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One”

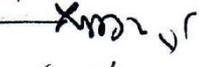
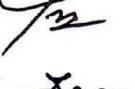
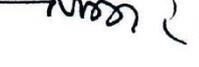
Yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



Makassar, 19 Agustus 2021

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua : Taqdir, S.Pd.,M.Hum
2. Sekretaris : Nursidah, S.Pd.,M.Pd
3. Penguji I : Kasmawati, S.S.,M.Hum
4. Penguji II : Rudy Yusuf, S.S., M.Phill
5. Konsultan I : Taqdir, S.Pd.,M.Hum
6. Konsultan II : Nursidah, S.Pd.,M.Pd

()
()
()
()
()
()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sultan Abdussalam Arif
NIM : F91114303
Fakultas : Ilmu Budaya
Program Studi : Sastra Jepang
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul:

**ANALISIS *DAJARE* PADA TV SERIES
TOKUSATSU KAMEN RIDER ZERO ONE
STUDI TAHUN 2020**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 19 Agustus 2021

Yang Menyatakan,



(Sultan Abdussalam Arif)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillahirobbil'alamin, atas limpahan rahmat dan karunia Allah Subhanahuwata'ala sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Analisis Dajare Pada TV Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One* sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata 1 (satu). Tak lupa pula penulis mengirimkan sholawat dan salam kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihiwasallam yang menjadi asbab kita semua dapat menuntut ilmu dengan adab dan tualadan yang baginda ajarkan kepada kita semua sampai jaman sekarang, sehingga kita terhindar dari kejahiliaan.

Tereselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Yayahanda Muh. Arifuddin dan Ibunda Sitti Aminah yang sangat saya cintai dan hormati, yang selama ini tak pernah berhenti memanjatkan doa, dukungan, materi, nasehat, kasih sayang dan motivasi hingga sampai saat ini peneliti tetap bersemangat dalam menyelesaikan studi.
2. Saudari dan saudaraku Kakak Mutmainnah Nur Arif, Kakak Muhlisa Amalia Arif dan Adik Pangeran Abdurrahman Arif yang selalu memberikan doa, bantuan dan motivasi baik secara langsung maupun tidak langsung sejak kami tumbuh bersama-sama.

3. Tante Sitti Hidayah yang sudah seperti orang tuaku sendiri yang saya sangat cintai dan hormati, yang selalu mendorong saya dengan tegas dan lugas, selalu memberikan dukungan terutama materi, nasehat, kasih sayang, dan tempat berteduh hingga saat ini peneliti tetap dapat menyelesaikan studi.
4. Orang tua sahabat saya Bapak Nawir dan Ibu Hafsa yang juga saya sangat cintai dan hormati, yang sudah menganggap saya seperti anaknya sendiri dan juga sudah saya anggap seperti orang tua saya sendiri, yang selama ini tidak pernah berhenti memberikan segala dukungan terutama motivasi, pengalaman dan pelajaran hidup. yang sangat mendukung kejiwaan saya semenjak saya mengenal anaknya, hingga sampai saat ini.
5. Bapak Taqdir, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I, yang telah memberi izin atas penulisan skripsi ini, telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Nursidah, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II, beliau sudah seperti orangtua saya sendiri di kampus yang selalu memperhatikan perkembangan perkuliahan saya, memberikan izin atas penulisan skripsi ini, telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini dan memberikan berbagai macam motivasi.
7. Sahabat saya A M Nurfitriah Insan Aldin, yang sudah seperti saudara saya sendiri, yang selama ini memberikan banyak dukungan yang juga berpengaruh dalam kehidupan perkuliahanku, sehingga saya dapat menyelesaikan studi selama 7 tahun ini.

8. Ibu Yunita El Risman, SS.,M.A selaku Sekretaris Departemen Sastra Jepang sekaligus *sensei* yang sudah seperti orangtua saya sendiri dikampus yang selalu memperhatikan perkuliahan saya, memberikan bantuan akademik dan benar-benar mendorong saya sampai kami angkatan 2014 yang tersisa, melaksanakan yudisium.
9. Junior saya Athalarik Aditya Firmansyah yang sudah membantu saya selama perkuliahan disisa semester yang saya jalani bersamanya dan memberikan saran judul skripsi.
10. Segenap *Sensei* di Departemen Sastra Jepang yang tidak pernah lelah berbagi ilmu dan memperhatikan saya selama masa perkuliahan di Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, Serta Pak Suardi, Ibu Mayang, Ibu Rugayya dan Ibu Ester yang senantiasa memberi berbagai macam bantuan kepada peneliti.
11. Senpai-tachi dan kohai-tachi di HIMPASPA KMFIB-UH yang telah memberi banyak bantuan dan motivasi baik secara langsung maupun tidak langsung, serta pengalaman yang mungkin tak akan bisa penulis dapatkan di tempat lain.
12. Keluarga besar 蜂 (*HACHI*) 2014 yang telah berbagi suka dan duka, senang maupun susah, terutama Dhea dan Selsi yang telah bersama menemani peneliti sampai di hari yudisium.
13. Teman-teman di Japan Lovers Community yang telah memberikan pengalaman yang berharga walaupun memberi pelajaran yang tak terlupakan berupa kesabaran dan ketabahan.

14. Sahabat-sahabatku lainnya, Johanes Alexander Rumlus, Richard Mario, Kak Ayu Ningsih yang memberikan motivasi-motivasi, berbagi canda, susah senang dan lain-lainnya.
15. Seluruh staf Circle Key Losari kak Tono, Kak Anti, Kak Dendi dan kak Ichal yang telah membantu peneliti dalam memberikan fasilitas tempat, berbagi cerita, berbagi pengalaman dan memberikan motivasi selama saya menulis skripsi.
16. Pihak-pihak lainnya yang belum sempat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Subhanahuwata'ala membalas kebaikan kalian semua. Amin ya robbal alamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan berkaitan dengan penelitian ini demi penyempurnaan penulisan serupa di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat bernilai positif bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Makassar, Agustus 2021
Peneliti

Sultan Abdussalam Arif

ABSTRAK

Sultan Abdussalam Arif, 2021. “Analisis Analisis *Dajare* Pada TV Series *Tokusatsu Kamen Rider Zero One*”. Skripsi: Departemen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin. Dibimbing oleh Taqdir, S.Pd.,M.Hum. dan Nursidah, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk merepresentasikan bentuk *dajare* yang terdapat dalam *Tokusatsu Kamen Rider Zero One* dan mengklasifikasikan jenis *dajare* dalam *Tokusatsu Kamen Rider Zero One*.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian ini adalah *dajare* yang muncul pada percakapan antar karakter dalam film aksi drama. Sumber data penelitian ini adalah *TV Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One* episode 1 sampai dengan episode 25. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat. Teknik analisis data yang digunakan berupa pengumpulan data *dajare*, menganalisis terjadinya *dajare* pada setiap data, mengelompokkan berdasarkan klasifikasi dan menyimpulkan hasil penelitian.

Hasil penelitian ini, dari 12 jenis *dajare* dalam teori Dybala dkk (2012:34), terdapat 9 jenis *dajare* yang ditemukan, diantaranya yaitu: (1) *Homphony* terdapat 6 data, (2) *Internal Mora Addition* terdapat 2 data, (3) *Final Mora Addition* terdapat 2 data, (4) *Final Mora Ommision* terdapat 1 data, (5) *Internal Mora Ommision* terdapat 1 data, (6) *Consonant Transformation* terdapat 2 data, (7) *Vowel Transformation* terdapat 3 data, (8) *Blend* terdapat 1 data, dan (9) *Mix of Languages* terdapat 2 data.

Kata kunci: *dajare*, pembentukan, klasifikasi *dajare*

ABSTRACT

Sultan Abdussalam Arif, 2021. "Analysis of *Dajare* on Tokusatsu TV Series *Kamen Rider Zero One*". Thesis: Department of Japanese Literature, Department of Cultural Science, Hasanuddin University. Supervised by Taqdir, S.Pd.,M.Hum. and Nursidah, S.Pd.,M.Pd.

The purpose of this research was to representing the forms of *dajare* that appeared on Tokusatsu TV Series *Kamen Rider Zero One* and classifying the forms of *dajare* on Tokusatsu TV Series *Kamen Rider Zero One*.

This research was qualitative descriptive research. The data of this research was the *dajare* that appeared on the dialogues between the characters in the television series. The source of this research was the Tokusatsu TV Series *Kamen Rider Zero One* from the 1st Episode until the 25th episode. The data gathering was done by watch and notes method. The steps are gather the datas of *dajare*, analyze the *dajare* that happened on every data, sort the datas based on classifications, and conclude the results.

The results are from the 12 types of *dajare* that theorized by *Dybala and Co. (2012:34)*, 9 had been discovered on the data. Among those are: (1) 6 datas of *Homophony*, (2) 2 datas of *Internal Mora Addition*, (3) 2 datas of *Final Mora Addition*, (4) a data of *Final Mora Ommision*, (5) a data of *Internal Mora Ommision*, (6) 2 datas of *Consonant Transmission*, (7) 3 datas of *Vowel Transformation*, (8) a data of *Blend*, (9) 2 datas of *Mix of Languages*.

Keywords: *dajare, forming, dajare classifications*

要約

2021年スルタン・アブドゥサラーム・アリフ。TVシリーズ「特撮の仮面ライダーゼロワン」のダジャレ解析研究:ハサヌディン大学文化学部日本文学科タクディル、S.Pd.、M.Hum とヌルシダ、S.Pd.、M.Pd.によって導かれました。

この研究は、特撮の仮面ライダーゼロワンに含まれるダジャレの形を表し、特撮の仮面ライダーゼロワンのダジャレの種類を分類することを目的としています。

この研究は質的記述的研究である。この研究データは、アクションドラマ映画のキャラクター間の会話に現れるダジャレです。本研究データはTVシリーズ特撮の仮面ライダーゼロワン第1話から25話までです。データ収集は、リスニングおよび記録技術で行われます。ダジャレのデータ収集の形で用いられるデータ解析技術は、各データにおけるダジャレの発生を分析し、分類に基づいてグループ化し、研究結果を結論づけている。

本研究の結果、12種類のダイバラの理論(2012:34)の、9種類のダジャレが見つかり、を含む:(1)ホモニーは6データあり、(2)内部モラ追加は2つのデータがあり、(3)ファイナルモラ追加は2つのデータがあり、(4)最終モラオMISSIONは1つのデータがあり、(5)内部モラオMISSIONは1つのデータがあり、(6)共振変換は2つのデータがあり、(7)母音変換には3つのデータがあり、(8)ブレンドには1つのデータがあり、(9)言語の混合には2つのデータがある。

キーワード:ダジャレ、フォーメーション、ダジャレの分類

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
要約	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Konsep Humor Menurut Orang Jepang	10
2.1.2 Konsep Permainan Kata.....	11
2.1.3 Fonologi.....	11
2.1.4 Konsep Mora.....	14
2.1.5 <i>Dajare</i>	16
2.1.6 Teori Klasifikasi <i>dajare</i>	17
2.1.7 Jenis Morfem dan Pembentukan Kata.....	26
2.1.8 Teori Makna Kontekstual.....	30
2.1.9 Teori Teknik Analisis Komponen Makna Kata	31
2.2 Teori Penelitian Relevan.....	33
2.3 Kerangka Pikir	36
BAB III	37
METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Jenis Penelitian.....	37

3.2	Sumber Data.....	37
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.4	Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV		40
PEMBAHASAN.....		40
4.1	<i>Homophony</i>	40
4.2	<i>Internal Mora Addition</i>	58
4.3	<i>Final Mora Addition</i>	65
4.4	<i>Final Mora Ommision</i>	70
4.5	<i>Internal Mora Ommision</i>	72
4.6	<i>Consonant Transformation</i>	75
4.7	<i>Vowel Transformation</i>	81
4.8	<i>Blend</i>	89
4.9	<i>Mix Of Languages</i>	92
BAB V		99
PENUTUP		99
5.1	Simpulan	99
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN.....		105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini masyarakat petutur Bahasa mulai mendalami pemakaian Bahasa. Di samping sebagai alat berkomunikasi untuk menyampaikan informasi, masyarakat juga mulai menyadari dan menggunakan Bahasa untuk menciptakan suatu permainan kata. Permainan kata dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah “*pun*”. *“All puns play with the interpretation of sentences, creating ambiguity, by making use of similarity (paronyms) or identity (homonyms) between sound sequences (Partington dan Attardo dalam Gustafsson, 2010:7).* Artinya. Semua permainan kata bermain dengan interpretasi kalimat, menciptakan keambiguitasa, dengan menggunakan persamaan (paronym) atau (homonim) yang ada di antara urutan bunyi.

Dalam Bahasa Indonesia, salah satu contoh permainan kata yang biasa ditemui yakni berupa plesetan kata. Plesetan cukup lama dikenali oleh masyarakat Indonesia. Pada tahun 1970-an, plesetan mulai banyak dipraktikkan oleh pelawak-pelawak Indonesia. Salah satu pelawak tahun 1970 yang sering menggunakan plesetan dalam lawaknya adalah Basiyo, seorang pelawak dari Yogyakarta yang terkenal karena plesetannya. Lalu ada juga pelawak yang terkenal dalam dunia plesetan Indonesia hingga saat ini yaitu Raden Kelik Sumaryoto. Pelawak yang lebih akrab dikenal dengan nama Kelik Pelipur Lara ini menciptakan plesetan-plesetan yang bersifat mengkritik dan menyindir. Pria

yang memiliki julukan king of plesetan ini telah membukukan lawakan plesetannya, meliputi: “*Please Edan, Plesetan denga kau, plesetan republik Indonesia*”. Namun, pada kenyataannya plesetan tidak hanya digunakan oleh para pelawak saja. Plesetan sering muncul dalam pembicaraan masyarakat pada umumnya. Plesetan biasanya muncul pada situasi informal atau keseharian, tetapi plesetan bisa juga muncul pada situasi yang formal. Karena sifatnya yang biasanya mengundang tawa, plesetan menjadi pelumas dalam komunikasi dan sering dimanfaatkan untuk mencairkan suasana.

Selain di Indonesia, permainan kata juga terdapat di negara-negara lain. Salah satunya yakni di negara Jepang. Salah satu hal yang mendasari munculnya permainan kata ini karena dalam Bahasa Jepang terdapat banyak kosakata yang memiliki kemiripan bunyi. Hal tersebut dipertegas oleh Renold (2013:16), Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa di dunia yang sering diteliti perkembangan kebahasaanya khususnya dalam bidang semantik, hal ini disebabkan karena Bahasa Jepang memiliki banyak huruf tetapi bunyi yang dihasilkan oleh huruf-huruf tersebut terkadang sama. Hal ini menjadi salah satu pemicu diciptakannya sebuah permainan kata dalam Bahasa Jepang, yang dikenal dengan istilah **Dajare** 駄洒落. Menurut Hayashi (1989:1197) *dajare* 駄洒落 berarti *tsumaranai share* “lawakan yang hambar”. Dalam *Sanseido Kakugo Jiten Dajare* (駄洒落 atau だじゃれ) adalah paronomasia dalam bahasa Jepang berupa transformasi kata, nomina, atau peribahasa menjadi kata atau serangkaian kata yang hampir serupa dengan maksud berkelakar. Arti

harfiah *dajare* adalah lelucon buruk, berasal dari kata *da* 駄 buruk, ditambah kata *share* 洒落 lelucon. *dajare* dikenal dengan sebutan “*oyashi gyagu*” (親氏 ぎゃぐ) atau ‘lelucon pria tua’ yang dianggap sering melakukan lelucon untuk mengundang tawa spontan. Sebagian orang Jepang berpendapat bahwa *dajare* tidak sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, tidak heran banyak anak muda Jepang yang tidak mengerti lucunya sebuah *dajare*. Menurut mereka, *dajare* bukanlah sesuatu yang populer di kalangan anak muda.

Di sisi lain, kamus super Daijirin (dalam Dybala, Rzepka, & Sayama, 2012) menyebutkan *dajare* adalah ‘Hatena share’. Apabila diartikan, *dajare* merupakan *share* yang buruk atau membosankan. Sedangkan istilah *share* jika dilihat dalam kamus *The Wisdom English-Japanese* (Dybala, Rzepka & Sayama, 2012) merupakan sebuah *joke* atau *pun*. Namun beberapa peneliti berpendapat seperti yang diungkapkan Kobayashi dalam Zakiyya (2014:2) :

駄洒落とは、同じ音から多数のイメージを生成して笑いを誘う、高度な言葉遊びである。

dajare to wa, onaji Oto kara tasuu no imeeji o seisei shite warai o sasou, koudona kotoba asobidearu.

“*dajare* adalah permainan kata tingkat tinggi dengan mengkreasikan kata-kata yang mempunyai bunyi sama, membuat kesan yang bermacam-macam dan mengundang tawa”.

Permainan kata khususnya *dajare* memberikan warna tersendiri bagi kehidupan bermasyarakat, khususnya di Jepang, hal ini diperkuat oleh pendapat

Pulvers dalam Gustafsson (2010:1) “siapa pun yang berkata bahwa permainan kata merupakan level terendah dalam bentuk humor, sudah dipastikan dia tidak berbahasa Jepang”. Melihat pendapat-pendapat mengenai *dajare* dan *pun* yang sudah disebutkan sebelumnya, permainan tersebut mengandalkan kata-kata yang memiliki sifat homonim atau homofon. Untuk mengaplikasikannya ke dalam percakapan maupun pembelajaran, seorang individu membutuhkan jumlah kosakata yang memadai. Jika permainan kata seperti *dajare* dapat dikuasai oleh seseorang, maka kesempatan pembendaharaan kata yang dimiliki akan bertambah serta bervariasi. Viera (2017) mengatakan bahwa pengetahuan mengenai kosakata dilihat sebagai alat yang esensial untuk menguasai kemampuan Bahasa apapun. Ia menyebutkan pula bahwa kosakata adalah aspek yang berkontribusi dalam memahami teks tertulis atau percakapan. Kesulitan-kesulitan dalam mengumpulkan berbagai kosakata dapat diminimalisir dengan berbagai alternatif, salah satunya adalah *dajare* yang diperuntukkan bagi pembelajar Bahasa Jepang.

Tokusatsu (特撮) adalah istilah dalam Bahasa Jepang untuk efek spesial (efek khusus / efek visual) dan seringkali digunakan untuk menyebut film sci-fi/fantasi/horror/live-action produksi Jepang. Dulu di Jepang, tokusatsu sangat populer terutama di kalangan anak-anak. Tapi seiring berjalannya waktu, tokusatsu sempat mulai ditinggalkan. Banyak kalangan menilai, tokusatsu merupakan film yang ditujukan kepada anak-anak, meski realitanya, sebagian tokusatsu memiliki jalan cerita yang cukup kompleks yang sulit dipahami anak-anak. Selain itu, pamor tokusatsu kalah dibanding anime dan manga yang

sekarang sudah sangat populer di seluruh dunia. Akan tetapi, hal itu tidak membuat para perusahaan pembuat tokusatsu menyerah. Mereka mengubah jalan cerita tokusatsu itu menjadi lebih lucu dan menarik untuk menggairahkan kembali tokusatsu yang sempat meredup. Misalnya demografi penonton Kamen Rider pada tahun 2011 dan 2012 meliputi anak-anak, remaja, dewasa, pria dan wanita dengan target anak-anak menempati perolehan tertinggi.

Tv Series Tokusatsu “*Kamen Rider Zero One*” merupakan salah satu serial Tokusatsu Kamen Rider yang menjadi pembuka di era Reiwa di Jepang yang mengisahkan seorang pria bernama Hiden Aruto, yang awalnya hanya seorang komedian di taman hiburan yang kehidupannya berubah setelah menjadi Kamen Rider Zero One. Pada TV Series ini, salah satu jargon andalan dari sang karakter utama adalah *dajare* yang berkaitan dengan tema dari kamen rider zero one sendiri sebagai pembuka era Reiwa yang disebut *Hatsuwarai* 初笑い atau senyuman pertama. Sebagai permulaan tahun yang baru, bukan hanya satu hal saja yang dilakukan pada tanggal 1 Januari, tetapi seluruh kegiatan yang dilakukan pertama kali pada tahun tersebut akan menjadi ‘Pertama’. Misalnya, setelah tahun baru datang, Anda pertama kali tertawa. Kegiatan tersebut akan terasa spesial dengan disebut "Hatsu Warai (Tawa Pertama)".

Maka dari itu peneliti sangat ingin mengangkat tema permainan kata ini khususnya permainan kata di Jepang yang dikenal dengan sebutan *dajare* untuk dijadikan sebagai bahan penelitian, dengan judul “Analisis *dajare* 駄洒落 pada

dan *shiin* シーン adalah kata serapan dari Bahasa Inggris yang berarti *scene*. Untuk mendapatkan Target kata, Aruto menyatukan 2 kata tersebut menjadi *meishiin* 名シーン, selain memiliki bunyi yang mirip, jika kita simak dengan teliti, kata itu terdengar seperti kata dalam Bahasa Inggris yang berbunyi seperti *my scene*, maka dari itu peneliti menarik kesimpulan, pada Target kata Aruto ingin mengatakan *my scene* dengan menggunakan kanji *mei* 名 yang memiliki bunyi yang mirip dengan ‘My’ lalu ditambahkan dengan kata *shiin* シーン, jika disatukan memiliki bunyi yang hampir mirip dengan Referensi kata *meishi* 名 刺 Tidak memiliki kaitan makna tetapi tetap menyatu dengan konteks kalimat.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, Peneliti memberikan batasan masalah yang akan dikaji, demi memudahkan Peneliti untuk menguraikan masalah-masalah yang akan dibahas sehingga penelitian ini dapat terarah. oleh karena itu Peneliti membatasi penelitian ini hanya pada beberapa bentuk dan bunyi transformasi kata, hingga peletakan kata yang digunakan dalam dajare sesuai dengan jenisnya dari teori dajare, serta keterkaitannya dengan hal-hal yang ada di dalam Tv Series Tokusatsu “*Kamen Rider Zero One*”. Dari 45 episode yang ada, Peneliti hanya meneliti episode 1 sampai episode 35 saja.

1.3 Rumusan Masalah

Berhubungan dengan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, maka masalah selanjutnya akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan

yaitu Bagaimanakah pembentukan *dajare* dalam *Tv Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengklasifikasikan beberapa jenis *dajare* yang terjadi lalu mendeskripsikan pembentukan kata *dajare* yang ada dalam *Tv Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini:

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini berguna untuk memberikan sumbangan pemikiran mengenai penggunaan *dajare* terhadap orang Jepang dan teknik yang orang Jepang lakukan dalam melakukan *dajare* di kehidupan sosial mereka. terhadap mahasiswa program studi Sastra Jepang sebagai pembelajar bahasa kedua. Selain itu juga bermanfaat bagi peneliti dalam memperoleh pengalaman, memperoleh wawasan ilmu pengetahuan.
 - b. Dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu pada bidang Morfologi dan Semantik khususnya di Fakultas Ilmu Budaya pada umumnya dan Sastra Jepang pada khususnya.
2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai *dajare* dalam interaksi di kehidupan sosial. Selain itu, karena *dajare* adalah permainan mengandalkan kata-kata yang memiliki sifat homonim dan homofon. Untuk mengaplikasikannya ke dalam percakapan maupun pembelajaran seorang individu membutuhkan jumlah kosakata yang memadai, maka dari itu peneliti berharap penelitian ini menjadi pemicu dan alternatif dalam mempelajari kosakata lebih dalam lagi yang tentunya sangat diperuntukkan bagi pembelajar Bahasa Jepang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Konsep Humor Menurut Orang Jepang

Kuipers (2011: 4) menyimpulkan bahwa ada satu definisi yang disetujui oleh para pemikir sejak dulu mengenai humor, bahwa humor adalah pengalaman yang menyenangkan, yang seringkali disertai dengan tawa. Humor bukan semata-mata sebuah hiburan; humor bisa membawa orang-orang menjadi lebih dekat dengan satu sama lain, mempermalukan, mengejek, membuat seseorang merenung, meredakan suasana yang tegang, atau memberikan suatu perspektif pada masalah serius.

Humor merupakan hal yang banyak sekali ditemukan di kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali untuk orang Jepang. Menurut Wiseman dalam Neff (2017) orang Jepang dianggap oleh orang barat terlalu serius. Namun menurut Oshima (2013) orang Jepang memiliki selera humor yang cukup tinggi. Orang Jepang sendiri juga masih lebih suka untuk menceritakan pengalaman lucu yang dialami keluarga maupun kerabatnya (Oshima:2013).

Lalu menurut Oda dalam Neff (2017) dikatakan bahwa budaya humor orang Jepang sangat berbeda dibandingkan dengan budaya humor barat. Oda lalu menambahkan bahwa orang Jepang menetapkan mana tertawa dan mana

tempat untuk bersikap serius dan membarikan istilah “warai no ba” yang berarti tempat untuk tertawa.

2.1.2 Konsep Permainan Kata

Permainan kata, dalam Bahasa Inggris, disebut dengan *wordplay*. Delabastita (2016: 128) mendefinisikan *wordplay* sebagai nama umum untuk berbagai fenomena tekstual dimana fitur struktural bahasa yang digunakan dieksploitasi guna memberikan pertentangan yang signifikan secara komunikatif dari dua atau lebih struktur linguistik dengan bentuk yang kurang lebih sama dan makna yang kurang lebih berbeda. Dalam Bahasa Jepang permainan kata seperti diatas disebut *dajare*. Menurut Otake (2010: 79), *dajare* didefinisikan sebagai “humor permainan kata yang rendah”, dengan kata *dajare* tersebut yang terdiri dari dua morfem, yaitu “*da*” (駄; buruk, rendah) dan “*share*” (洒落; lelucon, puns, permainan kata). *dajare*, dalam Bahasa Inggris, disebut dengan pun, yang menurut Maynard dalam Simpson (2007: 143) adalah sebuah bentuk permainan kata dimana beberapa fitur struktur linguistik menggabungkan dua makna kata yang tak berkaitan dengan sekaligus”.

2.1.3 Fonologi

Fonologi adalah ilmu tentang bunyi bahasa yang dibagi menjadi 2 bagian seperti di bawah ini:

2.1.3.1 Fonetik (*Onseigaku*)

Menurut Tanaka (1984:13 dalam Sutedi, 2003:10-11) *Onseigaku* adalah bagian ilmu yang hanya membahas bunyi bahasa dari segi ilmu alam yang di dalamnya dibahas ilmu-ilmu mengenai *onkyoo onseigaku* ‘acoustic phonetics’, *choo'on onseigaku* ‘articulatory phonetics’, dan *chookaku onseigaku* ‘auditory phonetics’.

Onseigaku secara sederhana dapat dikatakan sebagai sebuah ilmu yang meneliti bunyi bahasa manusia secara umum. Apabila membahas bunyi bahasa tertentu seperti dalam bahasa Indonesia, maka istilah khusus yang cocok dengan kajian ini adalah *Indonesia go onseigaku* atau fonetik bahasa Indonesia.

2.1.3.2 Fonologi (*On'inron*)

On'inron adalah bidang linguistik yang meneliti bunyi bahasa berdasarkan artinya (Sutedi, 2004:35). Kajian fonologi meliputi *onso* ‘fonem’, aksentuasi, dan tinggi nada (Kashima dalam Sutedi, 2004:35).

Kesimpulan dari beberapa pendapat, fonem merupakan satuan bunyi terkecil yang berfungsi untuk membedakan arti. Richard et al (1992:279 dalam Sutedi, 2004) memberi contoh misalnya kata *pan* dan *ban* dalam Bahasa Inggris. Kedua kata tersebut memiliki perbedaan yaitu kata yang pertama diawali dengan /p/ dan kata yang kedua diawali dengan /b/. Kemudian pada kata *ban* dan *bin* yang memiliki perbedaan vocal /æ/ dan /i/. Perbedaan-perbedaan tersebut menyebabkan perbedaan pula pada arti.

Aksen merupakan perubahan tinggi rendah pengucapan setiap mora. Misalnya pada kata *ame* (雨) dan *ame* (飴), *ame* (雨) diucapkan tinggi rendah sedangkan *ame* (飴) diucapkan rendah tinggi (Iori, 2001:2006).

Mora disebut juga dengan sebutan haku, atau clapping hand, tepukan tangan. Dalam Bahasa Jepang, setiap huruf kana (hiragana dan katakana), satu-satu hurufnya dianggap satu mora, atau satu tepukan tangan, demikian juga dengan yo'on, seperti kya, kyu, kyo, 'きゃ、きゅ、きょ' dsb, dihitung satu mora (Sutedi 2008: 39).

Contoh:

びょういん「病院」

Kata ini terdiri dari 5 huruf / fonem : [び], [よ], [う], [い], [ん]

4 mora : /びよ/, /う/, /いん/

びょういん「美容院」

Kata ini terdiri dari 5 huruf/ fonem : [み], [よ], [う], [い], [ん]

5 mora : /み/, /よ/, /う/, /いん/

Kemudian terakhir ada aksen, contohnya Ame (雨) dan ame (飴) apabila dilihat dari hurufnya jelas berbeda dan berbeda pula artinya. Akan tetapi, apabila diucapkan, kita akan bisa membedakan arti dari aksennya.

Pada bahasa Indonesia tidak dikenal sistem aksen. Misalnya kata 'bisa' yang berarti racun dan 'bisa' yang berarti dapat, keduanya diucapkan dengan aksen yang sama (Sudjianto, 2004:50). Kita dapat membedakan artinya berdasarkan konteksnya dalam kalimat.

Selain fonem dan aksen, unsur lain yang dapat membedakan arti dalam kajian fonologi adalah intonasi. Contohnya seperti berikut ini.

(1) 帰ります。↗

Kaerimasu

(2) 帰ります。↘

Kaerimasu

Pada kalimat (1) kalimat diakhiri dengan intonasi naik yang menunjukkan kalimat Tanya, sedangkan pada contoh (2) diakhiri dengan intonasi menurun yang menunjukkan kalimat berita (Sutedi, 2004:29).

2.1.4 Konsep Mora

Insup Taylor dan Maurice Martin Taylor (1995: 259) menjelaskan bahwa sistem bunyi dalam Bahasa Jepang menggunakan satuan yang disebut dengan mora, yang merupakan bunyi irama berwaktu pendek untuk mengucapkan suku kata yang pendek, seperti huruf vokal え (*e*) atau suku kata berhuruf konsonan-vokal で (*d*). Artinya, panjangnya waktu untuk mengucapkan satu mora, baik itu *e* maupun *de*, adalah konstan atau tetap. Huruf vokal yang dipanjangkan, seperti おお / おう (*oo / ou*) atau rangkaian dari dua huruf vokal, seperti pada kata いえ (*ie*) (diucapkan sebagai dua huruf vokal terpisah, *i* lalu *e*), dihitung sebagai dua mora. Suku kata (contoh: *ka, ne*) biasanya mencakup setidaknya satu huruf vokal, sedangkan, mora tidak. Sehingga, huruf sengau akhir ん (*n*), yang disebut sebagai *moraic nasal*, dan konsonan ganda yang ditulis dalam bentuk yang sama つ atau っ pada konsonan

- k, t, s atau p - secara teknis disebut *geminate consonant* yang hanya muncul pada posisi tengah kata Bahasa Jepang, terhitung sebagai satu mora. Jika kita bertepuk tangan dengan irama yang sama, kita akan bertepuk tangan sebanyak empat kali untuk menandakan empat mora sambil mengucapkan kata berikut:

- そのまま
So.no.ma.ma
Sonomama: Apa adanya
- しんけん 「真剣」
Shi.n.ke.n
Shinken: Serius
- がっかり
Ga.k.ka.ri
Gakkari: Kecewa

Nomura (2010: 1) juga mendeskripsikan mora sebagai satuan bunyi ujaran berdurasi, atau satuan dengan ritme mengenai panjang dari sebuah bunyi. Jika kita bertanya “berapa banyak satuan bunyi yang ada pada kata shinkansen (新幹線; kereta laju cepat di Jepang)?” pada penutur berBahasa Inggris, mereka akan menjawab tiga ([shin-kan-sen]), karena bunyi ujaran dalam Bahasa Inggris diatur dalam satuan suku kata. Sedangkan, penutur berBahasa Jepang akan menjawab bahwa ada enam satuan bunyi ([shi-n-ka-n-se-n]). Masing-masing keenam mora disebutkan dengan panjang bunyi yang sama. Dalam *NLP Oriented Japanese Pun Classification* (2012) juga mengatakan, satuan suara yang paling tepat dalam Bahasa Jepang adalah Mora.

2.1.5 *Dajare*

Menurut Kobayashi (2004), peneliti dari Tokyo University of Foreign Studies:

駄洒落とは、同じ音から多数のイメージを生成して笑いを誘う、高度な言葉遊びである。

dajare to wa, onaji oto kara tasuu no imeeji o seisei shite warai o sasou, koodona kotoba asobi de aru.

Yang berarti, *dajare* adalah permainan kata tingkat tinggi yang mengkombinasikan kata-kata dari bunyi yang sama, membuat gambaran yang bermacam-macam dan mengandung tawa.

Pengertian *dajare* menurut Dybala, dkk. (2012:34). Dalam “NLP Oriented Japanese Pun Classification”:

“Joke: something, such as an amusing story or trick, that is said or done in order to make people laugh.”. (Dybala, dkk. 2012:34). Artinya “Lelucon: suatu cerita, menarik dan mengesankan yang diceritakan atau trik yang dilakukan untuk membuat orang lain tertawa”

dajare adalah paronomasia dalam Bahasa Jepang berupa transformasi kata, nomina, atau pribahasa menjadi kata atau serangkaian kata yang hampir serupa dengan maksud berkelakar.

dajare adalah salah satu jenis humor yang sangat umum dikalangan orang Jepang yang menciptakan suatu kalimat atau frase yang identic atau kata-

kata yang sama (Shinohara: 2009). Shigeto (2009) juga memaparkan bahwa ada beberapa pola lain untuk membentuk *dajare*, yaitu dengan menggunakan konsonan yang sepadan, metathesis (merubah mora), dan perubahan suku kata atau silabel.

Bagi pembelajar Bahasa Jepang, *dajare* juga bisa dimanfaatkan sebagai metode belajar yang menarik dan menyenangkan. *dajare* dibentuk dengan mengasosiasikan dua kata atau lebih yang memiliki kesamaan bunyi dengan arti yang berbeda sehingga *dajare* juga bisa digunakan sebagai metode untuk menghafal kosakata-kosakata dalam Bahasa Jepang. Permainan kata (*dajare*) ini digunakan sebagai metode *Total Word Technique* untuk menghafal kosakata Bahasa Jepang. Dengan memahami pembentukan *dajare* diharapkan pembelajar Bahasa Jepang dapat merealisaasikan pengetahuannya dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Pembelajar Bahasa Jepang dapat mengasosiasikan kata-kata dan pembentukannya dalam satu kalimat.

2.1.6 Teori Klasifikasi *dajare*

Seperti yang telah dijelaskan di atas, *dajare* adalah bentuk permainan kata di mana beberapa fitur struktur linguistik menggabungkan dua makna kata yang tak berkaitan dengan sekaligus. Untuk memudahkan pemahaman klasifikasi *dajare* Peneliti menggunakan pendefinisian dari Dybala, dkk. (2012:34), membagi istilah dalam proses pembentukan *dajare* menjadi dua, yaitu *base phrase* (Asal *dajare*) dan *punning phrase* (Target *dajare*).

Base Phrase (Asal dajare) adalah frase sebelum transformasi menjadi *pun* dan *Punning Phrase* (Target dajare) adalah frase setelah transformasi *pun* terjadi. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut:

メイドの 姪 どう？

Meido no Mei dou? (Bagaimana keponakan seorang pembantu ?)

Asal dajare dari *dajare* ini adalah *Meido* メイド (Pembantu), dan Target dajare-nya adalah *Mei* 姪 (keponakan) + *dou* どう (bagaimana?). Pada proses perubahan *dajare* ini, kata yang muncul terlebih dahulu diubah menjadi demikian dengan menambahkan bunyi diujung kata. Ini merupakan salah satu dari segala macam cara pembentukan *dajare*.

Berdasarkan klasifikasi oleh Dybala, dkk. (2012:34), jenis pembentukan permainan kata dibagi menjadi 12 kelompok dan pada kelompok 2, 3, dan 4 juga dibagi menjadi subkelompok yakni sebagai berikut:

2.1.6.1 Homofony (Homofon)

dajare dalam kelompok ini berdasarkan pada homofoni yang sempurna, dalam kata lain, tidak ada perubahan mora pada Asal dajare dan Target dajare.

Contoh :

背信の 配信

Haishin no Haishin (Pengiriman Terpercaya)

Asal dajare : ***Haishin*** 背信 (Terpercaya)

Frase *puinng* : *Haishin* 配信 (Pengiriman)

2.1.6.2 *Mora Addition* (Penambahan Mora)

Pada kelompok ini, Asal dajare diubah menjadi Target dajare dengan menambahkan satu atau lebih mora. Pembentukan dajare pada kelompok ini dibagi lagi menjadi tiga unit grup, berdasarkan posisi dimana mora ditambahkan. Yaitu:

2.1.6.2.1 *Initial Mora Addition* (Penambahan Mora pada Awal Frasa)

Mora ditambahkan di awal Asal dajare.

Contoh:

スイカは安いか。

Suika wa 'ya'sui ka? (apakah semangka murah?)

Asal dajare : *suika* (semangka)

Target dajare : *yasuika* (apakah murah?)

Mora tambahan : *ya-*

2.1.6.2.2 *Final Mora Addition* (Penambahan Mora pada Akhir Frasa)

Mora ditambahkan di Akhir Asal dajare.

Contoh:

カバの鞆。

Kaba no kaba'n' (tas milik kudaniil)

Asal dajare : *kaba* (kudaniil)

Target dajare : *kaban* (tas)

Mora tambahan : **-n**

2.1.6.2.3 *Internal Mora Addition (Penambahan Mora pada Tengah Frasa)*

Mora ditambahkan dengan cara dimasukkan ke dalam Asal dajare.

Contoh:

きちん^{かたづ}と片付いたキッチン。

Ki'c'hin to katazuita ki'cc'hin (dapur yang telah dibersihkan secara rapi)

Asal dajare : *kichin* (Rapi)

Target dajare : *kicchin* (dapur)

Mora tambahan : **-t-**

2.1.6.3 *Mora Omission (Penghilangan Mora)*

Pada kelompok ini, Asal dajare diubah menjadi Target dajare dengan menghapus satu atau lebih mora. Kelompok ini dibagi lagi menjadi 2 kelompok, yaitu:

2.1.6.3.1 *Final Mora Omission (Penghilangan Mora pada Akhir Frasa)*

Mora dihilangkan pada akhir Asal dajare.

Contoh:

スキーが好き。

Suk'ü' ga suk'i' (saya suka bermain ski)

Asal dajare : *sukii* (bermain ski)

Target dajare : *suki* (suka)

Mora yang hilang : *-i*

2.1.6.3.2 *Internal Mora Omission (Penghilangan Mora pada Tengah Frasa)*

Dihilangkan dengan cara menghapus mora dari dalam Asal dajare.

Contoh :

ステーキがすてき。

Sut'ee'ki ga sut'e'ki (steak itu bagus)

Asal dajare : *suteeki* (steak)

Target dajare : *suteki* (bagus)

Mora yang hilang : *-e-*

2.1.6.4 *Mora Transformation (Perubahan Mora)*

Asal dajare pada kelompok ini diubah menjadi Target dajare dengan mengubah satu atau lebih mora menjadi mora lain. Kelompok ini dibagi lagi menjadi 2 kelompok, yaitu:

2.1.6.4.1 *Consonant Transformation (Perubahan Konsonan)*

Satu huruf konsonan diubah menjadi huruf konsonan lain.

Contoh:

トマトを食べると戸惑う。

Toma't'o wo taberu to toma'd'ou (aku menjadi bingung kalau aku makan tomat)

Asal dajare : *tomato* (tomat)

Target dajare : *tomadou* (bingung)

Mora yang berubah : **-t-** menjadi **-d-**

*tambahan mora akhir : **-u**

2.1.6.4.2 *Vowel Transformation (Perubahan Vokal)*

Satu huruf vokal diubah menjadi huruf vokal lain.

Contoh:

珍しい、水らしい

M'e'zurashii, m'i'zurashii (langka, seperti air)

Asal dajare : **mezurashii** (langka)

Target dajare : **mizurashii** (seperti air)

Mora yang hilang : **-e-** menjadi **-i-**

2.1.6.5 *Mora Metathesis (Metatesis Mora)*

Pada kelompok ini, Asal dajare ditransformasikan menjadi Target dajare dengan menukar posisi dari satu atau dua mora.

Contoh:

ダジャレを言うのは誰じゃ？。

dajare o iu no wa dare ja? (siapa yang mengatakan puns itu?)

Asal dajare : **dajare** (pun)

Target dajare : **dare ja** (siapa?)

Mora yang ditukar : **-ja-** dan **-re-**

2.1.6.6 *Morpheme Metathesis (Metatesis Morfem)*

Pada kelompok ini, Asal dajare diubah menjadi Target dajare dengan menukar posisi dari dua morfem (bukan mora) di dalam Asal dajare.

Contoh:

男を売る思い出。

Otoko wo uru omoide (kenangan menjual seorang lelaki)

Asal dajare : *omoide* wo uru *otoko*

Target dajare : *otoko* wo uru *omoide*

Morfem yang ditukar : *otoko* dan *omoide*

2.1.6.7 *Kanji Readings Change (Perubahan Cara Baca Kanji)*

Pada kelompok ini, Asal dajare diubah menjadi Target dajare dengan mengubah standar membaca karakter *kanji* menjadi suatu bacaan yang tidak biasa digunakan.

Contoh:

食王グ

食王 = *shokkinggu* (shocking; mengejutkan)

Asal dajare : 食 (*shoku*) + 王 (*ou; king; raja*) → *shoku + king*

Target dajare : ショッキング *shokkinggu* (shocking)

2.1.6.8 *Blend (Pencampuran)*

Pada kelompok ini, *dajare* dibangun atau disusun dengan cara menggabungkan dua Asal *dajare* menjadi satu, dengan aturan kedua Asal *dajare* tersebut masih dapat dikenal.

Contoh:

老いてはことを仕損ずる。

Oite wa koto o shisonzuru (Begitu kamu menjadi tua, kamu akan banyak melakukan hal yang buruk.)

Asal *dajare* : *oite wa koto ni shitagae*

Target *dajare* : *seite wa koto o shisonzuru*

(*dajare* ini merupakan gabungan dari pepatah *oite wa ko ni shitagae*

老いては子に従え yang berarti apabila kamu sudah tua, ada

baiknya untuk mendengarkan anak-anakmu dan *seite wa koto o*

shisonzuru 急いては事を仕損ずる yang memiliki arti peribahasa

(sesuatu yang dikerjakan buru-buru tidak menghasilkan sesuatu yang buruk).

2.1.6.9 *Division (Pembagian)*

Di kelompok ini, Target *dajare* disusun dengan cara membagi satu Asal *dajare* menjadi dua (berlawanan dengan teknik pencampuran).

Contoh:

ゆで卵を茹でたのは孫

Yudetamago o yudeta no wa mago (si cucu yang merebus telurnya)

Asal dajare : *yudetamago* (telur rebus)

Target dajare : *yudeta* (merebus) dan *mago* (cucu)

2.1.6.10 Riddles (Tebakan)

Permainan kata dalam kelompok ini terjadi dalam bentuk tebak-tebakan atau teka-teki.

Contoh:

日中、車を壊してばかりいる人って誰でしょう？。

答え：ハイシャじゃ！。

Nicchuu, kuruma wo kowashite bakari iru hito tte dare deshou?

Kotae: haisha ja!. (Siapakah orang yang menghabiskan hari-harinya merusak mobil? Jawabannya adalah dokter gigi.)

Asal dajare : *kuruma wo kowashite* 車を壊して (Merusak mobil)
=*haisha* 廃車 (mobil bekas)

Target dajare : ハイシャ=*haisha* 歯医者 (dokter gigi)

Asal dajare yang menjadi pertanyaan dari dajare tersebut adalah *kuruma wo kowashite* 車を壊して (Merusak Mobil) yang di mana kalau merusak mobil itu menghasilkan mobil bekas, kalau dalam Bahasa Jepang yaitu *haisha* 廃車 (mobil bekas). Karena pertanyaannya ini “siapa?”, jadi ditemukanlah jawaban yang tepat untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan Target dajare yang memiliki bunyi yang sama yaitu *Haisha* 歯医者 (Dokter Gigi).

2.1.6.11 *Mix of Languages (Pencampuran Bahasa)*

dajare di kelompok ini menggunakan kata atau frase Bahasa Jepang dan Bahasa Asing (biasanya adalah Bahasa Inggris).

Contoh:

総理大臣が謝った：アイムソウリ

Souri daijin ga ayamatta: "Aimu souri" (Perdana menteri itu meminta maaf: "I'm sorry")

Asal *dajare* : *Souri* (perdana [menteri])

Target *dajare* : *Souri* (sorry)

2.1.6.12 *Pause Transference (Pemindahan Jeda)*

Pada kelompok ini, Asal *dajare* diubah menjadi Target *dajare* dengan memindahkan jeda (koma) pada Asal *dajare*.

Contoh:

“金をくれ、頼む。金をくれた、飲む！”

Kane wo **kure**, **tanomu**. Kane wo **kureta**, **nomu!** (Kumohon, berikan aku uang. Kau memberikan aku uang, kita minum-minum!)

Asal *dajare* : *kure, tanomu* (-berikan, kumohon-)

Target *dajare* : *kureta, nomu* (-kau memberikan, minum-minum-)

2.1.7 **Jenis Morfem dan Pembentukan Kata**

Tsujimura (2004:141) mengemukakan bahwa terdapat beragam tipe morfem yang dibedakan menjadi dua kelompok, berdasarkan morfem yang dapat berdiri sendiri (free morphemes) atau morfem yang harus berdampingan

dengan morfem yang lain (bound morphemes). Tsujimura (2004:141-143) membedakan lagi jenis bound morphemes menjadi derivational morphemes dan inflectional morphemes.

- a. Derivational Morphemes ialah jenis bound morphemes yang memungkinkan perubahan pada arti dan/atau kategori kata. Contohnya, morfem su-/kosong dapat ditambahkan pada kategori/kelas kata noun yang kemudian dapat merubah makna kata yang didampinginya.
- b. Inflectional Morphemes merupakan morfem yang memiliki variasi dari kata yang sama. Banyak dari morfem yang termasuk ke dalam kelas kata verba dan adjektiva konjugasi bisa menjadi contoh dari inflectional morphemes.

Dari berbagai jenis morfem yang ada tersebut, kemudian dapat dikombinasikan menjadi sebuah kata dengan menggunakan beberapa cara/pembentukan. Menurut Tsujimura (2004:148), dalam Bahasa Jepang terdapat lima jenis pembentukan kata, yaitu:

1. *Affixation* (Afiksasi/ Imbuhan)

Proses ini merupakan proses yang seringkali atau umum terjadi dalam pembentukan kata. Menurut Tsujimura (2004:149), “In affixation, subsumes prefixation and suffixation. These are processes that prefix or suffix a morpheme to a base form”. Artinya, pada proses ini terjadi pengimbuhan (awalan atau akhiran) pada morfem menjadi bentuk dasar.

Contoh:

(1) a. Kak-i-te “writer” (Peneliti) Write

2. *Compounding* (Penggabungan)

“*Compounds are formed by combining two or more words*” (Tsuji-mura, 2004:150). Artinya, pada proses ini terjadi penggabungan dua atau lebih kata. Penggabungan yang terjadi dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yakni *native compounds*, *Sino-Japanese compounds*, dan *hybrid compounds*. Kemudian Shibatani dalam Tsujimura (2004:150) memberikan contoh kata yang termasuk dalam pembentukan compounding sebagai berikut:

1) Native Compounds (gabungan bahasa asli, Bahasa Jepang).

Contohnya:

a) Noun-noun: aki-zora “autumn sky” (langit musim gugur).

Kata tersebut berasal dari kata aki (musim gugur) dan sora (langit), yang kemudian membentuk kata baru akizora.

b) Verb-noun: nomi-mizu “drinking water” (minum air)

2) Sino-Japanese Compounds (gabungan Sino dan Bahasa Jepang).

Contohnya:

a) Ki-soku “rule” (aturan)

b) b. Koo-ri “high interest” (ketertarikan tinggi)

3) Hybrid Compounds (Gabungan Bahasa asing/serapan dengan Bahasa Jepang). Contohnya:

a) Sino-Japanese + native: dai-dokoro “kitchen” (dapur)

- b) Sino-Japanese+foreign: sekiyu-sutoobu “oil stove”
(kompor minyak)

3. *Reduplication* (Reduplikasi / Pengulangan)

Tsujimura (2004:152) menyatakan bahwa “reduplication is a process in which a part of a word or a whole word is repeated to create a new word). Artinya, reduplikasi adalah proses dimana sebagian atau keseluruhan dari sebuah kata diulang untuk membentuk suatu kata baru. Reduplikasi dalam Bahasa Jepang dibedakan lagi menjadi dua, yakni reduplikasi mimetics (peniruan), dan reduplikasi renyoukei (bentuk yang menyatakan kelanjutan suatu aktivitas) (Tsujimura, 2004:152).

1) Contoh reduplikasi mimetics:

- a) Pota-pota “dripping” (jatuh setetes demi setetes)
- b) Hena-hena “weak” (kehilangan kekuatan)

2) Contoh reduplikasi renyoukei (Tsujimura, 2004:152):

- a) Hanashi-o sii-sii tabe-ta Talk-Acc do-do eat-past “We ate and talked at the same time” (Kami makan dan bicara di waktu yang bersamaan)

4. *Clipping* (Pemotongan)

“Another type of word formation is clipping, which is a process that shortens words” (Tsujimura, 2004:153). Pada kelompok ini, sebuah kata dibentuk dengan cara memendekkan kata. Salah satu contoh yang diberikan oleh Shibatani dalam Tsujimura (2004:153) yakni:

- 1) Denki takuzyooki “electric calculator” → dentaku (kalkulator elektrik)
- 2) Seiyoo-siki “Western-style” → yoo-siki (gaya Barat)

Pada contoh tersebut, kata-kata dibentuk dengan cara mengalami pemotongan dengan cara menyisakan bagian kata yang lain.

5. *Borrowing* (Peminjaman)

“All the loan words, including Sino-Japanese compounds, belong to this group. When words are borrowed from another language, some phonological changes are observed so that the pronunciation of borrowed words is consistent with the phonological system of Japanese” (Tsuji-mura, 2004:154). Pembentukan ini terjadi saat sebuah kata mendapatkan kata pinjaman dari bahasa lain. Kata-kata pinjaman ini mengalami penyesuaian, seperti penyesuaian bunyi atau gramatikal. Contohnya yakni kata three yang menjadi suri (tiga) dan kata panikuru yang mendapatkan kata pinjaman dari Bahasa Inggris, yaitu ‘panic’ (panik).

2.1.8 Teori Makna Kontekstual

Untuk memahami makna kontekstual, pertama peneliti harus mengetahui makna dari konteks itu sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua (1995), kata konteks berarti bagian dari suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna.

Chaer (2007:81) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan makna kontekstual adalah makna penggunaan sebuah kata (atau gabungan kata) dalam konteks kalimat tertentu, serta makna keseluruhan kalimat (ujaran) dalam konteks situasi tertentu. Contoh kalimat yang dikemukakan oleh Chaer (2007:81), yakni sebagai berikut.

- 1) Semester ini saya tidak mengambil mata kuliah kewiraan (kata mengambil dalam kalimat ini bermakna ‘mengikuti’).
- 2) Tahun depan perusahaan kami akan mengambil 20 orang pegawai baru (kata mengambil dalam kalimat ini bermakna ‘menerima’).

2.1.9 Teori Teknik Analisis Komponen Makna Kata

Untuk menganalisis komponen makna kata, peneliti menggunakan teknik dari Nida (1975) yang mengatakan bahwa untuk menganalisis komponen makna diperlukan 6 langkah, yaitu:

1. Menyeleksi sementara makna yang muncul dari sejumlah komponen yang umum dengan pengertian makna yang dipilih masih berada di dalam makna tersebut.
2. Mendaftar semua ciri spesifik yang dimiliki oleh rujukannya.
3. Menentukan komponen yang dapat digunakan untuk kata yang lain
4. Menentukan komponen diagnostic yang dapat digunakan untuk setiap kata.
5. Mengecek data yang dilakukan pada langkah pertama.
6. Mendeskripsikan komponen diagnostiknya.

Setelah didapatkan komponennya, Nida (1975:64) menyebutkan empat teknik dalam menganalisis komponen makna yakni penamaan, parafrasis, pendefinisian, dan pengklasifikasian.

1. *Naming* (Penamaan)

Proses penamaan ini berkaitan dengan tindakan spesifik yang menunjukkan kepada sebuah referen.

2. *Paraphrasing* (Parafrasis)

Parafrasis adalah Kemampuan sistem untuk menentukan tiap bagian sistem tersebut dalam bentuk analitis yang lebih lanjut, yang berarti bahwa seseorang dapat menjelaskan bentuk-bentuk yang berbeda dari tiap unit semantis dengan menggunakan berbagai jenis parafrasa.

3. *Defining* (Pendefinisian)

Proses pendefinisian merupakan bentuk lain dari parafrasis. Akan tetapi pendefinisian adalah bentuk parafrasa tingkat tinggi dan jarang digunakan dalam situasi bahasa yang sebenarnya.

4. *Classifying* (Pengelompokan)

Proses terakhir yang diuraikan Nida dalam menentukan komponen-komponen makna dari tiap unit linguistik adalah klasifikasi. Dalam ini terdapat 3 langkah kerja, (1) mengumpulkan unit-unit yang memiliki ciri-ciri tertentu yang sama (2) Memisahkan unit-unit yang memiliki perbedaan dari satu sama lain (3) Menentukan dasar dari pengelompokan tersebut.

2.2 Teori Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini Peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, Peneliti juga menggali informasi skripsi dan jurnal dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

- *Anlisis Permainan Kata dajare Pada Wacana Iklan Jepang (Kajian Semiotik)*. Skripsi oleh Yuyun Inzana pada tahun 2016 (Universitas Hasanuddin)

Skripsi ini membahas permainan kata dajare pada wacana produk makanan dan minuman Jepang dan dari dajare yang telah ditemukan pada produk tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam jenis-jenis dajare, sehingga dapat diketahui bahwa garis besar dari permainan kata dajare yaitu pemanfaatan homofon dan manipulasi bunyi mora atau huruf dan ditemukan pula makna tersirat dari wacana iklan yang terdapat pada produk makanan dan minuman Jepang tersebut, mulai dari makna penanda (signifier) dan petanda (signified), makna secara leksikal, dan makna secara denotasi dan konotasi.

- *Analisis Jenis dajare dan Faktor Pencetusnya dalam Drama “99.9 –Keiji Senmon Bengoshi– Season II”*. Jurnal oleh Nadia Amanda Putri pada tahun 2018 (Universitas Bina Nusantara)

Skripsi ini membahas permainan kata *dajare* pada Drama Jepang kemudian diklasifikasikan ke dalam jenis-jenis *dajare*, untuk memahami lebih mengenai *dajare*, jenis perubahannya, pencetus sebuah *dajare*, terutama bagi para pelajar Jepang agar dapat memahami dan bisa menerapkannya untuk menciptakan keakraban dengan teman sesama pelajar Bahasa Jepang, juga pada teman orang Jepang. Untuk mencari unsur humor permainan kata, penelitian ini mencocokkan data dengan teori jenis *dajare*, serta mencari faktor pencetusnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis untuk mendeskripsikan hasil analisis penelitian.

Penelitian yang peneliti sebutkan di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penelitian pertama adalah penelitian berupa permainan kata *dajare*. Kemudian yang membedakannya adalah objek kajian dan landasan teori. Penelitian pertama menggunakan produk makanan dan minuman sebagai objek penelitiannya dan penelitian pertama menggunakan landasan teori kajian semiotika. Sedangkan peneliti menggunakan objek kajian acara hiburan anak (TV Series Tokusatsu) yang diambil dari internet dengan meneliti secara langsung acara yang telah didapatkan dari internet. Selain itu, penelitian di atas menggunakan teori kajian semiotik dan teori Otake (2010) untuk membagi jenis-jenis *dajare* berbeda dengan peneliti yang menggunakan teori morfologi, lalu menggunakan teori Araki dan Dybala (2012) untuk mengklasifikasi *dajare*.

Persamaan pada penelitian kedua adalah penelitian berupa permainan kata *dajare* dan menggunakan teori Araki untuk klasifikasi jenis *dajare*.

Sedangkan perbedaan penelitian kedua dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah objek kajian pada teori kedua menggunakan Drama Jepang, sedangkan peneliti menggunakan objek acara hiburan anak TV Series Tokusatsu. Perbedaan dari penelitian kedua dengan peneliti adalah teori yang digunakan untuk klasifikasi dajare, peneliti menambahkan teori Dybala untuk klasifikasi jenis dajare lalu peneliti menggunakan teori Tsujimura (2004) dan menggunakan teori Nida (1975) untuk klasifikasi makna. Sedangkan pada penelitian kedua tidak menggunakan teori tersebut.

2.3 Kerangka Pikir

