

DAFTAR PUSTAKA

- Attardo, S. (2014). *Encyclopedia of Humor Studies*.
California: SAGE Publications.
- Araki, K., Dybala, P., Rzepka, R., & Sayama, K. (2012). NLP Oriented Japanese
Pun Classification, 33-36.
- Alwasilah, A. Chaedar. (1993). *Pengantar Sosiologi Bahasa*.
Bandung: Angkasa.
- Asahi Television, Inc. (2019). 仮面ライダーゼロワン
Retrieved October 2020, from
(<https://www.kamen-rider-official.com/riders/21>)
- Bono, E. d. (2008). *How to Have a Beautiful Mind: Cara Hebat Melakukan
Extreme Makeover Terhadap Pikiran Anda untuk Memikat Semua Orang*.
Bandung: Penerbit Kaifa.
- Chaer, Abdul. (2007). *Kajian Bahasa Struktur Internal, Pemakaian, dan
Pemelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leoni. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal
(Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Delabastita, D. (2016). *Wordplay and Translation:
Special Issue of 'The Translator'
2/2 1996*. Abingdon: Routledge.
- Dybala, Pawel dkk. (2012). *NLP Oriented Japanese Pun Classification. 2012
International Conference on Asian Language Processing, (Online)*.
(<http://arakilab.media.eng.hokudai.ac.jp/~araki/2012/2012-A-13.pdf>
diakses 2 Desember 2016).
- Gustafsson, Johan. (2010). "Puns in Japanese advertisements
(A serious approach on Japanese humour)". Lund University (Online).
(<http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/1621551> diakses 2 Desember
2016).

- Hidetoshi, Kenbō. (1982). *Kokugo Jiten*.
Tokyo: Sanseido.
- Inzana, Y. (2016). *Anlisis Permainan Kata dajare Pada Wacana Iklan Jepang (Kajian Semantik)*.
- Latta, R. L. (2011). *The Basic Humor Process: A Cognitive-Shift Theory and the Case against Incongruity*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Martin, R. A. (2010). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*.
Amsterdam: Elsevier.
- Maynard, S. K. (2007). *Linguistic Creativity in Japanese Discourse: Exploring the Multiplicity of Self, Perspective, and Voice*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Otake, Takashi. 2010. *dajare is more Flexible than Puns: Evidence from Word Play in Japanese*. *Journal of The Phonetic Society of Japan*, (Online), Vol. 14, No. 1. (<http://ci.nii.ac.jp/naid/110008712258> diakses 8 Desember 2016)
- Shohov, S. P. (2003). *Advances in Psychology Research (Vol. 24)*.
New York: Nova Publishers.
- Sutedi, Dedi. (2003). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*.
Bandung: Humaniora Utama Press
- Tsujimura, Natsuko. (2004). *An Introduction to Japanese Linguistics*.
Australia: Blackwell Publishing.
- Taylor, I., & Taylor, M. (2014). *Writing and Literacy in Chinese, Korean and Japanese: Revised edition*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

LAMPIRAN

Data di bawah ini merupakan data keseluruhan dari episode 1 sampai dengan episode 40 dalam *TV Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One*. Data-data ini telah diklasifikasi menjadi 9 jenis *dajare*, yaitu (1) *Homphony*, (2) *Internal Mora Addition*, (3) *Final Mora Addition*, (4) *Final Mora Ommision*, (5) *Internal Mora Ommision*, (6) *Consonant Transformation*, (7) *Vowel Transformation*, (8) *Blend*, dan (9) *Mix of Languages*.

1. *Homophony*

Data 4 Episode 4 (22:45)

Fuwa : 確かに 隠蔽しないという言葉にウソはないようだな。

Aruto : 最後まで アンナを壊さないでいてくれたおかげだ。

: オンに…着るよ!

: はい、或人じゃないと!?

Izu : 今のは感謝の意味の「恩に着る」と、洋服を上に着るという意味の「オンに着る」おかけたユニークなジョークで…。

Data 6 Episode 6 (22:31)

Aruto : 人は心の支えがないと生きていけない。

: AIはそれをもたらしてくれる。

: つまりは… 愛だな。

: ええ愛だ!

Izu : ええ愛だ!。

二人 : 或人じゃないと! ?

Data 9 Episode 9 (22:31)

Aruto : 無理すんなよ! 病み上がりなんだから。

Fuwa : どうやら、俺には二つの記憶ができちまったようだ。
ヒューマギアに襲われた記憶と…。救われた記憶だ。

Aruto : じゃあこれで少しは気持ちの多分わかったかな。

Fuwa : まあ、だからといってヒューマギアを許すとか
そういうあれじゃないか。

Aruto : なんか、言い方フワッてしてんな! … 不破さんだけに!

Data 12 Episode 16 (05:05)

Aruto : 何が… 起きた?。

Izu : 或人鎖長。

Aruto : イズ!。

Izu : シャイニングアサルトホッパーの性能を最大限に引き出す
ためにシャインシステムの起動を提案します。

Aruto : シャイン システム?。

Izu : 或人社長の意志をあらゆる面からサポートする、攻守一体
のシステムです。

Aruto : そっか?。つまり社長は社員に支えられてこそ
頑張れる。

Berdua : はい、或人じゃないと!?

Izu : 今のは会社の「社員」と輝くという意味の「シャイン」
をかけた非常に面白いジョークですね。

Data 13 Episode 17 (00:42)

Aruto : 新年あけまして…

Izu : あけまして…

Aruto & Izu : …おめでとうございます。

Jun & tim : …おめでとうございます。

Jun : いや、のんきに新年を祝ってる場合か!。

: Z A I Aが我が社を買収しようとしてるんだぞ!。

Shesta : Z A I Aエンタープライズ。

: 世界中で事業を拡大する多国籍テクノロジー

企業で、その日本支社であるZ A I Aエンタープ

ライズジャパンの社長が、天津埃。

Aruto : Z A I Aにうちの会社は渡さないよ…。

Aruto : それが新年の…俺の信念だーっ!。

: はい、或人じゃないと!?

Izu : よっ!、初笑い〜!。

Data 14 Episode 17 (06:50)

Ichirin : カランコエは鮮やかな花色が魅力の多肉植物で…

: 或人社長に贈りたい言葉は「幸福を告げる」です。

Aruto : 「幸福を告げる」か…。
: ありがとう。

Ichirin : 見てのとおりお花自体の知識はありますが、生け花
の専門的な知識はありません。

Aruto : 私で大丈夫でしょうか？。

Izu : 問題ありません、衛星ゼアに…行けばな。

Aruto : えっ…？、イズ…？、もしかして「生け花」と
「行けばな」をかけた？

Izu : アルトじゃないと！？。

Aruto : イズがどんどん俺色に染まってく～！。

2. *Internal Mora Addition*

Data 3 Episode 3 (22:19)

Aruto : すいませんね 大将。新品の状態から やり直しで。

Pemilik : 構わねえよ。ゼロから徹底的多大込んでやるから、
笑笑笑。

Nigiro : はい、魂の一貫、イカ一丁。

Aruto : 大将がそう言うなら、いつか…。

Izu : 今のは「イカ」と「いつか」をかけた面白いジョーク。

Aruto : ええ…！？。

Izu : はい、アルトじゃないと！？。(指さしながら)

Aruto : いや、今のは偶然だから、っていうかここまで

しないで！？。

Data 15 Episode 19 (01:14)

Gai : 次の勝負だがお題は住宅販売です。

Aruto : じゅ じゅ じゅ… 住宅販売！？。

Yua : 家を売るということだ。

: 彼が我々 Z A I A の代表だ。。

Tatsumi : 人工知能なんかに負ける気はしませんけどね。

: Z A I A スペックがあればなおさら。。

Izu : 我が社の代表は彼女が適任かと。

: 「スマイル」で「住まい売る」。

Aruto : うまい！。

Izu : 住宅販売ヒューマギア住田スマイルです。

3. Final Mora Addition

Data 1 Episode 1 (22:55)

Izu : 社長専用のライズフォンです。

: 全てのデータに目を通しておいってください。

Aruto : うん。

: 「飛電インテリジェンス代表取締役社長」

: よし やってやるか！。

: 名刺を見つめる、名シーン。

: はいアルトじゃないと！？

Izu : それは駄洒落という伝統的な言葉遊びで、『名刺』と『名シーン』という似ている言葉をかけるところか面白い…。

Data 19 Episode 24 (22:48)

Aruto : やっぱり、ヒューマギアは夢のマシンだ。
: 人に幸せをもたらしてくれる。

Izu : 結婚式の余興はいかがなさいますか？

Aruto : もちろん、招待されたからには俺のショータイムを見せてやるぜ～！

: はい、アルトじゃないと！？

4. Final Mora Ommision

Data 20 Episode 25 (02:17)

Izu : なぜそこまで詳しいのですか？

: 我が社の記録にない衛星アークの情報まで。

Hakase : あらゆるヒューマギアを作ってきた博士だから。

: ほい、ジャマーを分解したぞ。これで通信は元通りだ。

Aruto : おお！よし！。これで邪魔なジャマーはなくなった！。

: はい、アルトじゃないと！？。

5. *Internal Mora Omission*

Data 11 Episode 15 (15:42)

- Subaru : 俺もイズを直したいと思ったんだ。
: 家族ってずっと繋がってる関係のことだろ?。
: だったらイズを失うわけにはいかない。
- Aruto : 昂…
: 実にスバルらしい!、素晴らしい!。
: はい、或人じゃないと!?
- Subaru : ごめん何を言ってるのかわからない。

6. *Consonant Transformation*

Data 8 Episode 9 (16:57)

- Horobi : (滅) 人類は絶滅種となる。
: お前もその中の一人だ、ゼロワン。
- Aruto : それはないな!。
: お前らがアークの意志なら、こっちにはゼーンのイシ
がついてるからな!。
- Horobi : 何だそれは!?。
- Izu : 善良のお医者さんという意味をかけた、ギャグです。

Data 16 Episode 20 (02:17)

- Aruto : 5億えーん!?。
- Tim Sumairu : うおおおーっ! 腕が鳴るぜえ!。

Sumairu : 依頼主は大城銀之丞様という方です。

(Berpindah scene)

Tim Tatsumi : どっちが売るかでこの勝負決まるよ～。

Tatsumi : 売ってみせますよ。俺が必ずね。。

(Berpindah scene)

Aruto : よ～し！この商談成立させて絶対に
勝つぞーっ！！。

Izu : スマイルが売れば一発逆転のチャンスです。。

Aruto : そうなんです！、しょうなんです！、しょうだん
で～す！。

: はい、或人じゃないと！？

7. *Vowel Transformation*

Data 5 Episode 5 (22:31)

Ishizumi : 新しいヒューマギアが背景を頑張ってくれてる
からな。

: おかげさまで新キャラを作る余裕ができた。

Aruto : 新キャラ!？

: 俺じゃないの？

Izu : 或人じゃないと！？

Data 7 Episode 8 (5:53)

Izu : 健診の結果 特に異常がなくてよかったですね。

Aruto : 異常なし！。
: 病院から、ビョビョビョ ビョイ〜ンと帰ろう！！。
: 或人じゃないと！？。

Data 17 Episode 21 (08:56)

Aruto : 裁判が一度きりならこの勝負はビンゴの勝ちだったかもしれませぬね。
Bingo : そういうわけにもいきません。
: 被害者と被告人双方の人生がかかっている以上、納得いくまで法廷で審理する必要がありますから。
Aruto : いやあ〜時代はサイバーな、裁判だな！
: はい、アルトじゃないと！？。

8. Blend

Data 18 Episode 22 (23:00)

Izu : お仕事五番勝負ようやく一勝できましたね。
Aruto : あのやっべえ社長がいるZ A I Aにだけは負けられない。。
Izu : では、今の心境を面白いギャグでお願いします。
Aruto : ブーツ！ 今！？えっ？ こ… ここで!?
: [Izu 拍手]
: オッキー。今年はZ A I Aを倒す、ザ・イヤーだあ！！
Berdua : はい、アルトじゃないと！？

9. Mix of Languages

Data 2 Episode 2 (22:55)

- Aruto : だから…。
- : ヒューマギアは悪くない。
- : いろんな仕事をサポートできる、夢のマシンだってことを私が 証明します！
- Reporter : あの… あなたは？
- Aruto : 飛電インテリジェンス代表取締役社長飛電或人です。
- Reporter : お笑い芸人のあなたが社長に？
- Aruto : 輝く！社長なのに～、新入シャイ～～ン！
- Izu : 今のは「新入社員」と、輝くという意味の「シャイン」をかけた非常に面白いギャグです。

Data 10 Episide 14 (10:32)

- Fuwa : 衛星の管理なんてスパイにうってつけの仕事じゃねえか。
- Raiden : てめえ…まだ俺を疑ってんのか！？
- Fuwa : デイブレイクの生き残りならなおさらな！。
- Izu : 落ち着いてください…。
- Aruto : ピリピリしないの！。
- : 俺の爆笑ギャグ、見せてやるから！。
- Aruto : 宇宙は広い！、スペースが広いなあ～！。
- : はい、或人じゃないと！？

Izu : 今のは「宇宙」と「空間」2つの意味を持つ
「スペース」をかけた。