

PEMBENTUKAN DAN MAKNA KONTEKSTUAL *DAJARE* PADA SERIAL KARTUN DORAEMON EPISODE 452 (ダジャレでやっつけろ！)

Nita Fadilah

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nitafadilah41@yahoo.com

Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd.

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jokoprasetyo@unesa.ac.id

Abstrak

Dajare merupakan salah satu permainan kata dalam bahasa Jepang. Permainan kata ini banyak digunakan di dalam keseharian masyarakat Jepang sebagai humor dan media periklanan. Untuk lebih mengetahui dan memahami apa itu *dajare*, maka dapat dilakukan dengan cara menganalisis pembentukan serta makna kontekstual dari *dajare* dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menganalisis *dajare* yakni serial kartun Jepang yang di dalamnya terdapat pemakaian *dajare*. Penelitian ini penting untuk dilakukan, terutama bagi para pemelajar Bahasa Jepang agar dapat memahami dan bisa menggunakan *dajare*, dengan tujuan untuk lebih mengakrabkan diri dengan orang Jepang, atau juga untuk kepentingan lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai pembentukan *dajare* pada serial kartun Doraemon episode 452 (ダジャレでやっつけろ!), dan makna kontekstual dari *dajare* itu. Untuk menjawab kedua rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan teori pembentukan *dajare* oleh Dybala, dkk., dan teori pembentukan kata oleh Tsujimura, serta teori makna kontekstual oleh Chaer.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil analisis penelitian secara terperinci. Adapun sumber data penelitian yang digunakan yaitu serial kartun Doraemon episode 452. Data berupa pembentukan *dajare* serta makna kontekstual yang terdapat di dalamnya. Pada penelitian ini ditemukan data sebanyak 33 data.

Kemudian diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: (1) Pembentukan *dajare* yang ditemukan yakni mencakup 7 klasifikasi yang terbagi ke dalam pembentukan secara *homophony*, *mora addition (initial, final, dan internal)*, *mora omission (initial)*, *mora transformation (vowel)*, *kanji readings change*, *mix of languages*, dan *pause transference*. Secara morfologi, *pun phrase* pada data yang ditemukan tersebut termasuk pada jenis *free morphemes* dan *inflectional morphemes*, dan ada juga yang mengalami pembentukan kata secara *affixation*, *compounding*, *reduplication*, *clipping*, dan *borrowing*; (2) Makna kontekstual yang terdapat dalam *dajare* tersebut yakni berupa (1) kata benda, seperti: roti, badak, dan unta; (2) kata kerja, seperti: berbaring, terbang, dan marah; (3) kata keterangan, seperti: kata keterangan jatuh, benda yang mencair, dan suara tawa; dan (4) ungkapan, seperti: ungkapan terimakasih dan ungkapan dari rasa terkejut.

Dengan mengetahui pentingnya penelitian ini, implikasi yang diharapkan yakni untuk dapat memasukkan materi mengenai *dajare* pada pembelajaran Bahasa Jepang, misal dalam bidang Sosiolinguistik. Dengan begitu, para pemelajar menjadi lebih memahami dan dapat menggunakan *dajare* dengan baik dan benar dalam keseharian komunikasinya.

Kata Kunci: *dajare*, pembentukan, makna kontekstual

要旨

駄洒落というのは日本語の言葉遊びの一つである。日本ではユーモアや広告メディアにこの言語遊びが多く使われている。駄洒落を知るために駄洒落の利用法を分析した。一つの使用するメディアは日本のアニメである。

本研究の目的は452挿話のドラえもん「ダジャレでやっつけろ!」というシリーズアニメにおける駄洒落の形と文脈的意味を知ることである。駄洒落の形を分類するためDybala, dkk. (2012), そしてTsujimura (2004) の理論を利用して分析する。文脈的意味を分析するためにChaer (2007) の理論を使う。この研究は定性分析という方法を用いた研究である。研究対象としてDoraemonのシリーズアニメから452話を利用する。研究対象のデータは駄洒落と文脈的意味からである。本研究では33データが見られた。

分析した結果は以下のようになった。(1) 駄洒落の形成には7分類がある。それは同音擬音語、音節混入、音節還元、音節変化、漢字読み方変化、言語合成、合間転移が見られた。そして、形態素の形は自由形と結合系があって、この言語形成には接辞、合成、重複、切り落とし、借入がある；(2) 発見した駄洒落の文脈的意味は多くがある。発見した駄洒落の文脈的意味は多くがある。それは名詞：パン、さい、らくだ；動詞：寝転ぶ、吹っ飛んだ、怒る、副詞：ズボン、ドーロドロ、ゲタゲタ；感動詞：感謝とどきりによる表現である。

キーワード：駄洒落、形、文脈的意味

PENDAHULUAN

Dewasa ini masyarakat petutur bahasa mulai mengeksplor pemakaian bahasa. Di samping sebagai alat berkomunikasi untuk menyampaikan informasi, masyarakat juga mulai menggunakan dan mengeksplorasi bahasa untuk menciptakan suatu permainan kata. Permainan kata dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah 'puns'. "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 keambiguitasan, dengan menggunakan persamaan (paronim) atau identitas (homonim) yang ada di antara urutan bunyi.

Dalam bahasa Indonesia, salah satu contoh permainan kata yang biasa ditemui yakni berupa plesetan kata. 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 Sudjianto dan Dahidi (2012:15), yang mengatakan bahwa dalam bahasa Jepang terdapat banyak kata dengan bunyi ucapan yang sama, tetapi ditulis dengan huruf kanji yang berbeda, dan memiliki makna yang juga berbeda. Kemudian dijelaskan oleh Sudjianto dan Dahidi (2012:114) bahwa *doo'on igigo* adalah sebutan dalam bahasa Jepang untuk kata yang memiliki bunyi ucapan yang sama namun masing-masing kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Kata-kata seperti ini banyak terdapat di dalam bahasa Jepang. Hal ini menjadi salah satu peluang diciptakannya sebuah permainan kata dalam bahasa Jepang, yang dikenal dengan istilah *dajare*. Menurut Otake (2010:79), *dajare* terdiri dari dua morfem, yakni *da* (miskin atau buruk), dan *share* (permainan kata). Permainan kata sampai saat ini masih menjadi salah satu unsur umum yang terdapat pada puisi Jepang, dan juga populer dalam bidang lain. Biasanya, permainan kata ini digunakan dalam mempromosikan sebuah produk di iklan televisi (Gustafsson, 2010:1).

Permainan kata dalam bahasa Indonesia merupakan salah satu hal yang sangat menarik, sehingga seringkali digunakan dalam percakapan sehari-hari orang Indonesia. Namun, peneliti masih menemukan banyak pemelajar Bahasa Jepang (khususnya di lingkungan peneliti) yang tidak mengetahui bahwa di dalam masyarakat Jepang juga digunakan permainan kata dalam

keseharian berbahasanya. Permainan kata ini dapat berperan penting dalam hal komunikasi, terutama bagi para pemelajar Bahasa Jepang untuk lebih mengakrabkan diri dengan orang Jepang, atau juga untuk kepentingan lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai permainan kata, khususnya *dajare* dengan mengangkat judul "Pembentukan dan Makna Kontekstual *Dajare* pada Serial Kartun Doraemon Episode 452 (ダジャレでやっつけろ!)". Penelitian ini menggunakan kajian morfologi dan semantik. Adapun data yang digunakan ialah pembentukan dan makna kontekstual *dajare* yang terdapat pada serial kartun Doraemon episode 452. Pemilihan sumber data tersebut dilandasi oleh alasan bahwa serial kartun Doraemon episode 452 memiliki tema cerita berupa *dajare*. Hal itu dapat diketahui dari judul serial kartun tersebut, yakni *ダジャレでやっつけろ!*. Sehingga terdapat beragam *dajare* pada episode 452 tersebut. Oleh karena data *dajare* yang beragam, deskripsi mengenai pembentukan *dajare* serta analisis makna kontekstualnya dapat lebih mudah dipahami.

Adapun, untuk membantu proses penganalisisan data penelitian, digunakan beberapa kajian teori sebagai berikut.

A. Pembentukan *Dajare*

Pengertian *dajare* menurut Dybala dkk. 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,

Berdasarkan klasifikasi oleh Pawel Dybala, dkk., jenis pembentukan permainan kata dibagi menjadi 12 kelompok, yakni sebagai berikut.

1. Homophony (Homofon)

Permainan kata dalam kelompok ini dikelompokkan berdasarkan pada homofon sempurna frasanya. Dengan kata lain, secara fonetik tidak terdapat perubahan mora antara frasa dasar dan frasa permainan.

2. Mora Addition (Penambahan Mora)

Pada kelompok ini, frasa dasar diubah menjadi frasa permainan dengan menambahkan satu atau lebih mora. Pembentukan *dajare* pada kelompok ini

dibagi lagi menjadi tiga unit grup, berdasarkan posisi dimana mora ditambahkan.

- a. *Initial Mora Addition* (Penambahan Mora pada Awal Frasa)
- b. *Final Mora Addition* (Penambahan Mora pada Akhir Frasa)
- c. *Internal Mora Addition* (Penambahan Mora pada Tengah Frasa)

3. *Mora Omission* (Penghilangan Mora)

Pada kelompok ini, frasa dasar diubah menjadi frasa permainan dengan menghapus satu atau lebih mora. Kelompok ini dibagi lagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan posisi dimana letak mora dihapus, yakni *final mora omission* dan *internal mora omission*.

- a. *Final Mora Omission* (Penghilangan Mora pada Akhir Frasa)
- b. *Internal Mora Omission* (Penghilangan Mora pada Tengah Frasa)

4. *Mora Transformation* (Perubahan Mora)

Frasa dasar pada kelompok ini diubah menjadi frasa permainan dengan mengubah satu atau lebih mora menjadi bentuk lain. Kelompok ini dibagi lagi menjadi dua kelompok berdasarkan jenis mora yang diubah.

- a. *Consonant Transformation* (Perubahan Konsonan)
- b. *Vowel Transformation* (Perubahan Vokal)

5. *Mora Metathesis* (Metatesis Mora)

Pada kelompok ini, frasa dasar ditransformasikan menjadi frasa permainan dengan menukar posisi atau tempat dari dua mora.

6. *Morpheme Metathesis* (Metatesis Morfem)

Pada kelompok ini, frasa dasar diubah menjadi permainan kata dengan menukar letak atau posisi dari dua morfem (bukan mora) di dalam frasa dasar.

7. *Kanji Readings Change* (Perubahan Cara Baca Kanji)

Pada kelompok ini, frasa dasar diubah menjadi frasa permainan dengan mengubah standar membaca karakter kanji (yang mana berasal dari China, dan biasanya punya banyak cara baca) menjadi suatu bacaan yang tidak biasa digunakan.

8. *Blend* (Pencampuran)

Pada kelompok ini, permainan kata dibangun atau disusun dengan cara mencampur dua frasa menjadi satu, dengan aturan, kedua frasa dasar tersebut masih dapat dikenal.

9. *Division* (Pembagian)

Di kelompok ini, permainan kata disusun dengan cara membagi satu frasa menjadi dua (berlawanan dengan teknik *blend*).

10. *Riddles* (Tebakan)

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

11. *Mix of Languages* (Pencampuran Bahasa)

Permainan kata di kelompok ini menggunakan frasa bahasa Jepang dan bahasa asing (biasanya adalah bahasa Inggris).

12. *Pause Transference* (Pemindahan Jeda)

Pada kelompok ini, frasa dasar diubah menjadi frasa permainan dengan memindahkan jeda (koma) pada frasa dasar.

B. 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"* (penulis)

Write

2. *Compounding* (Penggabungan)

"*Compounds are formed by combining two or more words*" (Tsujimura, 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. *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 *renyookei* (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 *renyookei* (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) a. *Denki takuzyooki* “electric calculator”

→ *dentaku* (kalkulator elektrik)

b. *Seiyoo-siki* “Western-style” → *yoo-siki*

(gaya Barat)

Pada contoh tersebut, kata-kata dibentuk dengan cara mengalami pemotongan dengan cara menyingkiskan 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” (Tsujimura, 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).

C. Makna Kontekstual

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’).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, karena pembahasan lebih menekankan pada proses pendeskripsian karakteristik dari pembentukan *dajare* serta mendeskripsikan mengenai makna kontekstualnya. Selain itu, pada penelitian ini tidak menggunakan data berupa angka, melainkan data dalam bentuk deskripsi atau kata-kata. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yakni serial kartun

Doraemon episode 452 dengan judul *ダジャレでやっつけろ!*, dengan durasi waktu tayangan selama 11 menit. Sedangkan data penelitian yang digunakan yaitu pembentukan *dajare* dan makna kontekstual *dajare* yang terdapat pada serial kartun Doraemon, episode 452.

Kemudian, instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa kartu data yang berisi tabel identitas data. Kartu data pada penelitian ini berfungsi sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengumpulkan data *dajare* yang diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam sumber data (serial kartun Doraemon episode 452). Kartu data yang digunakan terdiri dari 3 jenis kartu data. Adapun dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Peneliti menyimak tayangan serial kartun Doraemon episode 452. Kemudian memilih data yang diperlukan untuk penelitian, yaitu *dajare* yang terdapat pada episode tersebut. Selanjutnya peneliti mencatat data-data yang terkumpul pada instrument pengumpulan data yaitu kartu data yang telah disiapkan.

Dalam proses penganalisisan data, penelitian ini menggunakan langkah-langkah analisis data menurut analisis data model alir oleh Miles dan Huberman, yakni: reduksi data, data *display*, dan verifikasi/ kesimpulan. Untuk menjawab rumusan masalah pertama, digunakan teori pembentukan *dajare* oleh Dybala, dkk. (2012) dan teori proses morfologi oleh Tsujimura (2004). Pembentukan *dajare* dalam klasifikasi oleh Dybala, dkk. dibagi menjadi 12 kelompok, yaitu: *homophony*, *mora addition*, *mora omission*, *mora transformation*, *mora metathesis*, *morpheme metathesis*, *kanji readings change*, *blend*, *division*, *riddles*, *mix of languages*, dan *pause transference*. Kemudian dari data pada masing-masing klasifikasi tersebut, *pun phrase* dianalisis lagi berdasarkan proses morfologinya dengan teori Tsujimura (2004) yang terbagi ke dalam jenis morfem yakni *free morphemes* dan *inflectional morphemes*, dan pembentukan kata yakni secara *affixation*, *compounding*, *reduplication*, *clipping*, dan *borrowing*. Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah kedua, digunakan teori tentang makna kontekstual menurut Chaer (2007), yang berpendapat bahwa makna kontekstual adalah makna penggunaan sebuah kata (atau gabungan kata) dalam konteks kalimat tertentu, serta makna keseluruhan kalimat (ujaran) dalam konteks situasi tertentu.

Setelah kajian teori ditentukan dan sudah sesuai dengan bahasan yang akan dikaji dalam penelitian ini, langkah selanjutnya yakni melakukan pengumpulan/pencarian data berupa *dajare* yang terdapat pada sumber data serial kartun Doraemon episode 452. Kemudian, data-data yang ditemukan dianalisis

berdasarkan teori yang digunakan. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian kemudian dijabarkan untuk menjawab kedua rumusan masalah dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini mencakup dua hal, yakni makna kontekstual dan *dajare* yang mengalami pembentukan yang beragam. Dari rumusan masalah pertama, yakni bagaimanakah pembentukan *dajare* pada serial kartun Doraemon episode 452, ditemukan hasil bahwa pembentukan *dajare* termasuk ke dalam pembentukan secara *homophony*, *mora addition (internal, initial, dan final)*, *mora omission*, *mora transformation*, *kanji readings change*, *mix of languages*, dan *pause transference*. Kemudian dari beberapa jenis pembentukan *dajare* tersebut, data yang paling banyak ditemukan termasuk ke dalam jenis pembentukan secara *mora addition*, yakni sebanyak 22 data. Setelah itu dilakukan kembali penganalisisan secara morfologi pada *pun phrase* pada tiap data, dan ditemukan *pun phrase* yang termasuk pada jenis *free morphemes* dan *inflectional morphemes*, dan pembentukan kata secara *affixation*, *compounding*, *reduplication*, *clipping*, dan *borrowing*. Kemudian pada rumusan masalah kedua, yakni mengenai makna kontekstual, terdapat beragam makna dari data yang ditemukan. Hal ini ditemukan dari konteks makna saat *dajare* tersebut diucapkan. Makna kontekstual yang ditemukan diklasifikasikan lagi menjadi makna kontekstual yang berupa kata benda, kata kerja, kata keterangan, dan ungkapan. Hasil penelitian ini diuraikan lagi lebih rinci sebagai berikut.

A. Klasifikasi Pembentukan *Dajare*

Setelah dilakukan analisis data, ditemukan beberapa pembentukan *dajare* yang mengalami beragam pembentukan. Kemudian, setelah ditinjau dari aspek morfologinya, pada tiap data dari masing-masing klasifikasi ditemukan beberapa macam pembentukan kata dan jenis morfem yang diuraikan sebagai berikut.

- 1.) Pembentukan *dajare* secara *homophony* ditemukan 3 data, yang di dalamnya terdapat *pun phrase* dengan:
 - a. *Inflectional Morphemes* (morfem infleksional) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 14, yaitu のび太の毛が伸びた.
 - b. Pembentukan kata secara *reduplication* (reduplikasi) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 6, yaitu ゲタが笑ったゲタゲタゲタ.
 - c. Pembentukan kata secara *borrowing* (peminjaman) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 23, yaitu 家が盛り上がてるイェ.

2.) Pembentukan *dajare* secara *mora addition* ditemukan 22 data, yang mencakup:

(1) *Initial Mora Addition* sebanyak 10 data, yang di dalamnya terdapat *pun phrase* dengan:

a. *Free Morphemes* (Morfem Bebas) sebanyak 2 data. Contohnya terdapat pada data 28, yaitu ヒョウが驚いたウヒョー.

b. *Inflectional Morphemes* (Morfem Infleksional) sebanyak 2 data. Contohnya terdapat pada data 4, yaitu 昆布が喜んぶ.

c. Pembentukan kata secara *affixation* (afiksasi) sebanyak 2 data. Contohnya terdapat pada data 32, yaitu カニが納得確かに.

d. Pembentukan kata secara *compounding* (penggabungan) sebanyak 3 data. Contohnya terdapat pada data 25, yaitu 雲がぼやいたまったくもう.

e. Pembentukan kata secara *reduplication* (reduplikasi) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 10, yaitu 本が呟くをしたゴホンゴホン.

(2) *Final Mora Addition* sebanyak 8 data yang di antaranya terdapat *pun phrase* dengan:

a. *Inflectional Morphemes* (Morfem Infleksional) sebanyak 3 data. Contohnya terdapat pada data 26, yaitu あの星 欲しい.

b. Pembentukan kata secara *compounding* (penggabungan) sebanyak 4 data. Contohnya terdapat pada data 3, yaitu 猫が寝ころんだ.

c. Pembentukan kata secara *reduplication* (reduplikasi) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 24, yaitu その道路が溶けたよドロードロ.

(3) *Internal Mora Addition* sebanyak 7 data yang di antaranya terdapat *pun phrase* dengan:

a. *Free Morphemes* (Morfem Bebas) sebanyak 2 data. Contohnya terdapat pada data 8, yaitu のび太のズボンが落ちたズボン.

b. *Inflectional Morphemes* (Morfem Infleksional) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 15, yaitu 豚がスネ夫をぶった.

c. Pembentukan kata secara *compounding* (penggabungan) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 5, yaitu 布団が吹っ飛んだ.

d. Pembentukan kata secara *reduplication* (reduplikasi) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 9, yaitu 牛が笑ったウッシッシ.

e. Pembentukan kata secara *clipping* (pemotongan) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 2, yaitu その椅子 いいすね.

f. Pembentukan kata secara *borrowing* (peminjaman) sebanyak 1 data, yang terdapat pada data 30, yaitu ナスの仕事はナース.

3.) Pembentukan *dajare* secara *mora omission* ditemukan 2 data, yang di dalamnya terdapat *pun phrase* yang termasuk pada jenis *free morphemes* (morfem bebas). Contohnya terdapat pada data 17, yaitu スネ夫の周りにくさい サイ.

4.) Pembentukan *dajare* secara *mora transformation* ditemukan 2 data yang di dalamnya terdapat *pun phrase* yang termasuk pada jenis *free morphemes* (morfem bebas) yang terdapat pada data 11, yaitu 空き地に堀ができたんだってねへえ, dan *pun phrase* yang mengalami pembentukan secara *affixation* (afiksasi) yang terdapat pada data 21, yaitu カレーは辛え.

5.) Pembentukan *dajare* secara *kanji readings change* ditemukan 1 data yang di dalamnya terdapat *pun phrase* dengan pembentukan kata secara *compounding* (penggabungan), yang terdapat pada data 27, yaitu 星が逃げてったよスターコラサッサ.

6.) Pembentukan *dajare* secara *nix of languages* ditemukan 1 data yang di dalamnya terdapat *pun phrase* dengan pembentukan kata secara *borrowing* (peminjaman) yang terdapat pada data 7, yaitu 湯飲みが英語をしゃべったよドゥーユーノーミー.

7.) Pembentukan *dajare* secara *pause transference* ditemukan 2 data yang di dalamnya terdapat *pun phrase* yang termasuk pada jenis *inflectional morphemes* (morfem infleksional). Contohnya terdapat pada data 1, yaitu パンダの好きなものはパンだ.

B. Makna Kontekstual Dajare

Kemudian, hasil makna konteks yang ditemukan pada *dajare* dalam serial kartun Doraemon episode 452 ini berupa kata benda, kata kerja, kata keterangan, dan ungkapan. Berikut adalah uraiannya.

1. Data yang makna kontekstualnya berupa kata benda, ditemukan sebanyak 6 data. Contohnya pada data 1, yaitu パンダの好きなものはパンだ. Makna kontekstualnya ialah パンだ merupakan bahasa Jepang dari kata benda roti dengan tambahan kopula だ.
2. Data yang makna kontekstualnya berupa kata kerja, ditemukan sebanyak 8 data. Contohnya pada data 3, yaitu 猫が寝転んだ. Makna kontekstualnya ialah 寝転んだ merupakan bahasa Jepang dari kata kerja berbaring, yang kemudian diberi kopula だ.

3. Data yang makna kontekstualnya berupa kata keterangan, ditemukan sebanyak 9 data. Contohnya pada data 6, yaitu ゲタが笑ったゲタ ゲタゲタ. Makna kontekstualnya ialah ゲタゲタ ゲタ merupakan bentuk kata keterangan yang berarti tertawa keras/ gelak tawa.
4. Data yang makna kontekstualnya berupa ungkapan, ditemukan sebanyak 10 data. Contohnya pada data 11, yaitu 空き地に塀ができたんだってねへえ. Makna kontekstualnya ialah へえ merupakan ungkapan dari rasa heran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil dua kesimpulan yakni:

1. Berdasarkan dua belas kelompok pembentukan *dajare* oleh Dybala, dkk., *dajare* yang ditemukan mengalami pembentukan secara *homophony*, *mora addition*, *mora omission*, *mora transformation*, *kanji readings change*, *mix of languages* dan *pause transference*. Kemudian ditinjau lagi secara morfologi, dari data-data yang ditemukan tersebut terdapat *pun phrase* yang termasuk pada jenis *inflectional morphemes* dan *free morphemes*, dan ada juga yang termasuk pada pembentukan kata secara *affixation*, *compounding*, *reduplication*, *clipping*, dan *borrowing*.
2. Adapun dari data-data yang ditemukan tersebut memiliki makna kontekstual yang beragam. Hal tersebut dilihat dari situasi saat *dajare* tersebut diucapkan. Makna konteks yang ditemukan yakni berupa (1) kata benda, seperti: roti, badak, dan unta; (2) kata kerja, seperti: berbaring, terbang, dan marah; (3) kata keterangan, seperti: kata keterangan jatuh, benda yang mencair, dan suara tawa; dan (4) ungkapan, seperti: ungkapan terimakasih dan ungkapan dari rasa terkejut.

Saran

Saran/ implikasi yang berkaitan dengan penelitian ini di antaranya yakni sebagai berikut.

- 1.) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pembelajar Bahasa Jepang, khususnya dalam hal pembentukan *dajare*/permainan kata Bahasa Jepang.
- 2.) Penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih berkembang dengan meneliti tentang pembentukan *dajare* dengan teori lainnya dengan sumber data yang lebih bervariasi, misal dengan menggunakan sumber data berupa percakapan langsung masyarakat Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainie, Isnin. 2008. "Fungsi dan Makna *Dajare* dalam Komik Crayon Shinchan Volume 2-8". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2007. *Kajian Bahasa Struktur Internal, Pemakaian, dan Pemelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djajasudarma dan Fatimah. 1993. *Metode Linguistik, Rancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Eresco.
- Fadhilah, Eny. 2014. "*Dajare* dalam Lirik Lagu Jepang pada Album Jogakusei Tantei Rock 「女学生探偵 ロック」 Karya Teniwoha (てにをは)". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyooshi no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Daishuukan
- Kridalaksana, Harimurti. 1996. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, Lexy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M.S, Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raya Grafindo.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- The Nihongo Journal* 10. 1997. Tokyo: Shuushiki Kaisha.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.
- Tsujimura, Natsuko. 2004. *An Introduction to Japanese Linguistics*. Australia: Blackwell Publishing.
- Verhaar, J.W.M. 1989. *Pengantar Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zakiyyah, Hanina. 2014. "Analisis Kontrastif Permainan Kata dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia".

Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Rujukan dari Internet:

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).

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)

[http://doraemon.wikia.com/wiki/List_of_Doraemon_\(2005_anime\)_episodes](http://doraemon.wikia.com/wiki/List_of_Doraemon_(2005_anime)_episodes) (diakses 3 Desember 2016)

<http://youtube.com/watch?v=yWuKzaTJN2Y> (diakses 3 Desember 2016)

