BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial pasti akan berkomunikasi sebagai bentuk interaksi antar sesama. Manusia menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Menurut Arianingsih (2014), bahasa diartikan sebagai alat komunikasi yang diucapkan melalui ucapan atau tulisan yang dinyatakan dalam bentuk lambang bunyi terstruktur. Komunikasi dapat dikatakan berhasil jika dalam prosesnya menghasilkan kesepahaman dan maknanya tersampaikan, salah satunya dengan humor. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Ningrum *et al.*, (2023) bahwa humor bisa dijadikan sebagai alat untuk membuat suasana menjadi harmonis sehingga menciptakan komunikasi yang menghibur dan menyenangkan. Kemudian, humor bisa dijadikan sarana untuk mewujudkan kesepahaman dalam komunikasi seperti yang telah dikatakan Asyura (dalam Dalyan, 2023) bahwa salah satu fungsi humor adalah sebagai media untuk saling memahami pemikiran antarmanusia.

Liu (dalam Engel, 2014) menjelaskan hasil penelitian mengenai humor yang tinggi adalah alasan harga diri sehat yang dimiliki mahasiswa dalam mengatasi stres

atau depresi bahkan kecemasan. Selera humor setiap orang tentunya berbeda-beda. Sudarmo (2021) dalam bukunya mengungkapkan rasa humor adalah potensi yang dimiliki oleh manusia untuk merasakan dan menikmati serta mengungkapkan sesuatu yang lucu yang dirasa menggelikan, ganjil, atau tidak masuk akal dalam bentuk karya tulis maupun berbentuk verbal, gerak tubuh, audio, visual, maupun audio-visual. Humor erat kaitannya dengan sesuatu yang lucu, sehingga dapat membuat kita tertawa dan tersenyum bahagia. Pada umumnya, manusia mengapresiasi sesuatu hal yang lucu dengan memberikan reaksi tertawa.

Salah satu humor berjenis permainan bahasa adalah permainan kata. Chiaro (dalam Nurlaila dan Purwaningsih 2015) menjelaskan permainan kata atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *wordplay* didefinisikan sebagai serangkaian kata maupun frasa ditujukan sebagai hiburan. Permainan kata dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *kotoba asobi* yang di dalamnya terdapat berbagai macam jenisnya. Salah satu jenisnya adalah *nazonazo*, *hayakuchi kotoba*, *shiritori*, dan *dajare*. Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan pada permainan bahasa Jepang berupa *dajare*.

Dajare adalah permainan kata-kata yang mana dalam kalimat yang dilontarkan terdapat beberapa suku kata yang dalam pengucapannya terdengar

mirip di mana di dalamnya terdiri dari kata asli dengan pelesetan kata lainnya. Nama (dalam Akbar, 2023) menyebutkan kata *dajare* memiliki arti *tsumaranai share* atau ‘candaan yang hambar’. Otake (2010) menjelaskan bahwa *dajare* terdiri atas dua kata yakni *da* 駄 yang berarti ‘miskin atau buruk’ dan *share* 洒落 yang berarti ‘permainan kata atau lelucon’. Secara harfiah, *dajare* berarti candaan yang buruk atau candaan yang tidak lucu. Dikatakan begitu karena dalam praktiknya, tidak banyak pendengar yang akan meresponnya dengan tawa yang lepas, sebaliknya kebanyakan orang akan menganggap candaan tersebut sangat membosankan, karena memang dalam beberapa penggunaan *dajare* sebagai *jokes* akan lebih menghibur bagi penutur dibanding pendengarnya.

Dajare sudah seperti mediator antara bidang linguistik dengan budaya yang dalam hal ini adalah humor orang Jepang. Mardhatillah dan Setiana (2023) menyatakan bahwa kemahiran berbahasa Jepang juga mencakup kemampuan mengungkapkan makna dan tujuan komunikasi dengan tepat, serta menyesuaikan gaya bahasa tergantung pada konteks dan tujuan komunikasi. Oleh karena itu kemampuan berbahasa pembelajar bahasa Jepang akan sangat diakui ketika berhasil menangkap maksud humor dari *dajare* yang disampaikan. Sebaliknya, pembelajar bahasa Jepang akan mengalami kesulitan jika ia tidak mengerti makna dari *dajare*

yang sengaja dilontarkan, sebagaimana yang terlihat pada contoh berikut:

A: 訴訟しよう B: そうしよう

Berdasarkan contoh dialog di atas, bisa disimpulkan bahwa *dajare* memang digunakan dalam dialog secara tersirat. Kalimat di atas termasuk ke dalam contoh *dajare* karena B sengaja merespon A dengan jawaban yang memiliki kemiripan bunyi dengan apa yang dikatakan oleh A. Namun, jika dalam kondisi percakapan biasa baik penutur maupun mitra tutur tidak akan menyadari kalimat yang mereka ucapkan adalah sebuah *dajare*. Mitra tutur yang tidak menangkap maksud *dajare* selama dialog berlangsung membuat *dajare* ini dianggap semakin lucu bagi penuturnya, sedangkan *dajare* akan dianggap lucu bagi pendengar setelah dijelaskan oleh penutur maksud dari leluconnya. Hal inilah yang membuat pembelajar bahasa Jepang kesulitan memahami maksud dari *dajare* itu sendiri.

Menurut Akbar (2023) ada dua hal yang menyebabkan pembelajar bahasa Jepang kesulitan ketika menghadapi *dajare*, yaitu dikarenakan pembelajar belum memahami pembentukan dan makna *dajare* itu sendiri. Ningrum, Roni, dan Nurhadi (2023) juga menjelaskan bahwa perbedaan budaya dalam hal humor bisa menjadi tantangan tersendiri bagi mereka yang belajar bahasa Jepang karena hal itu membuat sulit bagi mereka untuk mengerti pesan yang disampaikan jika penutur

bahasa Jepang menyelipkan unsur humor dalam pembicaraannya. Selain itu, pembelajar bahasa Jepang sering mengalami kesulitan dalam membentuk interaksi yang lancar dengan penutur asli karena percakapan mereka akan terasa kaku, yang mana hal tersebut bisa menghambat proses membangun kedekatan antar keduanya.

Dari pernyataan di atas kemudian timbul pertanyaan dalam diri penulis mengenai bagaimana pembentukan *dajare* dalam bahasa Jepang dan fungsi bahasa yang terkandung dalam setiap kata yang digunakan dalam *dajare* tersebut.

Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian yang membahas mengenai *dajare*, penulis menemukan sebanyak lima penelitian yang mengangkat topik serupa mengenai *dajare*. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Prakoso (2018) yang memfokuskan pada bentuk *near-homophonic dajare* yang dikemukakan Otake, serta membahas mengenai makna kontekstual yang dikemukakan oleh Chaer. Kedua, penelitian yang dilakukan Tresnasari (2019) dengan menggunakan data-data nama produk iklan yang dibatasi hanya berupa makanan dan minuman dengan bersumber dari internet. Dalam penelitiannya, Tresnasari membahas mengenai pembentukan *dajare* yang dikemukakan oleh Otake. Ketiga, penelitian yang dilakukan Widiyanto (2020) dengan menggunakan teori pembentukan *dajare* yang dikemukakan oleh Dybala, *et al.*, serta membahas mengenai komponen peristiwa

tutur yang dikemukakan Hymes dan efek tuturan yang dikemukakan Haryadi. Keempat, penelitian yang dilakukan Azizah dan Fanani (2022) dengan menggunakan teori pembentukan *dajare* yang dikemukakan oleh Dybala, *et al.*, Kelima, penelitian yang dilakukan Akbar (2023) yang menggunakan teori pembentukan *dajare* yang dikemukakan oleh Dybala, *et al.*, (2012). Selain itu, Akbar juga menganalisis fungsi bahasa yang terdapat dalam *dajare* berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Newmark (1998).

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pada teori pembentukan *dajare* yang digunakan sebagai rujukan. Peneliti memilih menggunakan teori pembentukan *dajare* yang dikemukakan oleh Dybala, *et al.*, (2012) dengan alasan karena pengklasifikasian bentuk-bentuk *dajare* lebih beragam dibanding teori lainnya, sehingga akan lebih menghasilkan data yang beragam. Sedangkan yang menjadi pembeda dengan penelitian ini terletak pada objek penelitiannya. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah video dari kanal *YouTube Amakumiteitai Osaka Arafoozu* dengan kategori *Original Dajare Tsukurou* yang memang sengaja dibuat untuk membuat *dajare* secara *original* dengan rujukan kata awal sesuai urutan huruf *kana* pada *karuta*.

Untuk itu, penulis merasa penelitian mengenai *dajare* ini menarik untuk dilakukan karena merupakan hal yang unik sebab berhubungan dengan psikologis orang Jepang terhadap humor itu sendiri agar pembelajar bahasa Jepang bisa lebih memahami lelucon Jepang dan mengangkat isu mengenai *dajare* menjadi topik penelitian dikarenakan jarang ada yang membahas mengenai topik tersebut. Selain itu, dalam pemaparan materi selama proses pembelajaran dari semester awal hingga saat ini belum ada pemaparan khusus yang fokus membahas *dajare* secara detail.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“DAJARE DALAM KANAL YOUTUBE AMAKUMITEITAI OSAKA ARAFOOZU”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pembentukan *dajare* dalam kanal *YouTube Amakumiteitai Osaka Arafoozu*?
- 2) Bagaimana fungsi bahasa yang terbentuk pada penggunaan bahasa dalam kanal *YouTube Amakumiteitai Osaka Arafoozu*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada permainan kata dalam bahasa Jepang berupa *dajare*. Sebagai sumber, penulis memakai tuturan serta percakapan yang terdapat di dalam kanal *YouTube Amakumiteitai Osaka Arafoozu* kategori video *Original Dajare Tsukurou*.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan pola pembentukan *dajare* dalam kanal *YouTube Amakumiteitai Osaka Arafoozu*.
- 2) Menjelaskan fungsi bahasa yang terbentuk pada *dajare* dalam kanal *YouTube Amakumiteitai Osaka Arafoozu*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan terkait *dajare* serta pola pembentukan dan fungsi bahasa yang terkandung di dalamnya, terutama bagi pembelajar bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam penggunaan *dajare*

sebagai penghubung antara linguistik dan humor, serta metode untuk membangun kedekatan dengan penutur asli bahasa Jepang. Hal ini penting karena bagi orang Jepang, merupakan suatu hal yang luar biasa jika pembelajar bahasa Jepang bisa memahami humor mereka.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi pembelajar bahasa Jepang, penelitian ini dapat membantu pembelajar mengenal dan memahami humor penutur asli bahasa Jepang, khususnya mengenai *dajare*.
- b. Bagi pengajar, penelitian ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran bahasa Jepang dalam bentuk humor atau permainan agar lebih terkesan fleksibel dan bebas karena bisa menerapkan prinsip belajar sambil bermain.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai bandingan mengenai pembentukan serta fungsi bahasa yang terdapat pada *dajare* dengan penelitian lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti teori jenis pembentukan *dajare*, teori fungsi bahasa, serta penelitian terdahulu yang mengangkat tema relevan dengan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.