

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Fonologi**

Fonologi merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji mengenai bunyi bahasa. Secara harfiah, fonologi berasal dari “*phone*” yang mempunyai arti bunyi dan “*logos*” berarti ilmu, sehingga dapat ditarik kesimpulan fonologi berarti ilmu yang mempelajari bunyi (Sutrimah *et al.*, 2023).

Berdasarkan Chaer (2012) fonologi diartikan sebagai ilmu linguistik di mana di dalamnya mempelajari, menganalisis, dan membicarakan mengenai runtutan bunyi bahasa. Fonologi diklasifikasikan kedalam dua macam, yaitu: pertama adalah fonetik, yang merupakan cabang ilmu fonologi yang mempelajari mengenai bunyi bahasa tanpa memperhatikan bunyi-bunyi tersebut berfungsi sebagai pembeda makna atau bukan; kedua adalah fonemik yang merupakan cabang ilmu fonologi yang mempelajari mengenai bunyi bahasa dengan memperhatikan bunyi tersebut sebagai pembeda makna.

Sutedi (2019) mengartikan bahwa fonologi atau dalam bahasa Jepang disebut *on-inron* merupakan salah satu cabang linguistik yang membahas bunyi bahasa berdasarkan fungsinya. Salah satu cakupan kajian fonologi diantaranya

adalah fonem, mora dan silabi.

### 1) Fonem

Fonem atau *onso* diartikan sebagai satuan bunyi terkecil yang mempunyai fungsi sebagai pembeda arti. Jenis fonem dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

- a. Vokal (V) : /a, i, u, e, o/
- b. Konsonan (C) : /k, g, s, z, t, d, c, n, h, p, b, m, r/
- c. Semi vokal (Sv) : /w, j/
- d. Fonem khusus : / Q, N, R/

\*fonem /Q/ memiliki fungsi untuk menyatakan konsonan atau bunyi rangkap [っ]

\*fonem /N/ melambangkan huruf [ん]

\*fonem /R/ sebagai lambing bunyi vokal panjang [ー]

### 2) Mora

Sutedi (2019) menjelaskan bahwa jumlah ketukan bunyi merupakan acuan untuk menentukan jumlah mora dalam bahasa Jepang. Selain huruf *you-on* (*kya*, *kyu*, *kyo*) dan sebagainya, setiap huruf dihitung sebagai satu mora. Sebagai contoh, kata *びょういん* (*salon*) terdiri dari 5 mora, sedangkan dalam kata *びょういん*

(rumah sakit) terkandung huruf *you-on* yaitu pada bagian びよ maka kata tersebut dianggap sebagai 4 mora. Berikut merupakan struktur mora dalam bahasa Jepang:

- a. /V(R)/ : 「あ(一)」
- b. /CV/ : 「かetc.」
- c. /CSvV/ : 「きやetc.」
- d. /SvV/ : 「やetc.」
- e. /Q/, /N/ : 「っ、ん」 konsonan rangkap{Q}, dan {N} diakhir kata

### 3) Silabi

Berdasarkan Sutedi (2019) silabi atau *onsetsu* memiliki kemiripan dengan suku kata dalam bahasa Indonesia. Jumlah huruf *kana* yang digunakan pada suatu kata tidak akan sama dengan jumlah silabinya. Sebagai contoh, dalam kata サッカー (sepak bola) terdiri dari 4 huruf dan 4 ketukan, tetapi dianggap hanya memiliki 2 silabi, yaitu {sak} dan {kaa}. Contoh lainnya yaitu びょういん (rumah sakit) terdiri dari 4 mora tetapi memiliki 2 silabi yaitu {byou} dan {in}. Berikut merupakan beberapa bentuk dari struktur silabi dalam bahasa Jepang:

- a. V : 「あ etc.」
- b. VN : 「あんetc.」
- c. VQ : 「あっetc.」

- d. VR : 「ああetc.」
- e. CV : 「かetc.」
- f. CVN : 「かんetc.」
- g. CVQ : 「かつetc.」
- h. CVR : 「かあetc.」
- i. SvV : 「やetc.」
- j. SvVN : 「やんetc.」
- k. SvVQ : 「よつetc.」
- l. SvVR : 「やあetc.」
- m. CSvV : 「きやetc.」
- n. CSvVN : 「きやんetc.」
- o. CSvVQ : 「きやつetc.」
- p. CSvVR : 「きょうetc.」

Pada penelitian ini bahasan mengenai fonem, mora dan silabi akan diaplikasikan pada data *dajare* yang ditemukan, dengan cara menentukan ada atau tidaknya perubahan mora yang terjadi. Seperti contohnya スパイス入れたのに酸<sup>す</sup>っぱいすよね, pada kata *supaisu* terjadi penambahan mora ditengah yaitu konsonan rangkap sehingga menghasilkan kata *suppaisu*.

## 2.2 Dajare

Menurut Nama (dalam Andarwati dan Fransiska, 2020) *dajare* atau 駄洒落 berarti lelucon buruk yang terdiri dari kata 駄 berarti “buruk” dan 洒落 yang berarti “lelucon”. *Dajare* dikenal juga dengan istilah *oyaji gyagu* yang berarti lelucon bapak-bapak. Disebut demikian karena pada umumnya, penutur yang sering melontarkan *dajare* rata-rata adalah bapak-bapak yang mengatakan lelucon dengan tujuan membuat mitra tutur tertawa spontan akan leluconnya. Di beberapa negara pun terdapat lelucon yang dianggap sama, seperti di Indonesia dikenal dengan sebutan *jokes bapak-bapak*, atau di Amerika disebut dengan *pun*. Yang membuat lelucon ini menarik adalah karena meskipun antar negara memiliki bahasa yang berbeda, keberadaan jenis lelucon ini memiliki pemaknaan yang sama. Selain itu, satu persamaan lelucon ini dari semua negara adalah penuturnya pada umumnya adalah pria yang memasuki usia menjelang tua.

Contoh *dajare* dalam bahasa Jepang salah satunya adalah sebagai berikut.

モン : それにしてもその若<sup>わか</sup>さでプロとはね  
 スチック : ;僕<sup>ぼく</sup>たちとは生まれ持<sup>も</sup>った才能<sup>さいのう</sup>が...  
 才能...<sup>さいのう</sup> ;才能<sup>さいのう</sup>ってうるさいのう...  
 才能...<sup>さいのう</sup> ;才能<sup>さいのう</sup>ってうるさいのう...

(Anime HunterxHunter episode 77 menit 9.25)

Contoh lelucon dari beberapa bahasa antara lain dapat dilihat di bawah ini.

Amerika: knock knock jokes

A: Knock knock

B: Who's there?

A: Hawaii

B: Hawaii who?

A: I'm good, how are you?

**(TikTok @supergaande)**

Indonesia: jokes bapak-bapak

Warna apa yang tidak peduli? Biru don't care

**(TikTok @lawaktime)**

Di Jepang sendiri *dajare* tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai penarik perhatian konsumen yang digunakan dalam iklan (Tresnasari, 2019), media sosial (Prakoso, 2018; Akbar, 2023), karuta (Azizah dan Fanani, 2022), Anime (Widiyanto, 2020), dsb.

### **2.3 Pembentukan *Dajare***

Dari penelitian sebelumnya yang membahas mengenai *dajare*, teori mengenai pembentukan *dajare* yang dijadikan sebagai rujukan adalah teori Dybala

*et al.*, (2012) yang membagi pembentukan *dajare* kedalam 12 jenis yaitu homofon, penambahan mora, pengurangan mora, perubahan mora, metatesis mora, metatesis morfem, perubahan cara baca kanji, pencampuran frasa, pembagian frasa, teka-teki, pencampuran bahasa, dan pemindahan jeda.

Dalam penelitian Dybala *et al.*, (2012) untuk mempermudah analisis bentuk *dajare* Dybala *et al.*, memakai istilah *base phrase* dan *pun phrase*. *Base phrase* merujuk kepada ungkapan suatu frasa sebelum ditransformasi menjadi bentuk *dajare*. Sedangkan *pun phrase* merujuk kepada frasa setelah ditransformasi. Seperti contohnya *kusa wa kusai* (rumput itu bau), yang menjadi *base phrase* nya adalah *kusa* (rumput) sedangkan *pun phrase* nya adalah *kusai* (bau). Kemudian Dybala *et al.*, (2012) membagi pembentukan *dajare* berdasarkan perubahan mora kedalam 12 jenis, di antara lain sebagai berikut:

1) Homofon

Pada bentuk ini, *base phrase* dan *pun phrase* adalah kata yang memiliki bunyi yang sama, yang membedakan adalah makna dari kedua kata tersebut. Salah satu contohnya adalah:

カエルが<sup>かえ</sup>帰る

*Kaeru/ga/kaeru*

Kodok/par./kembali

*Base phrase* : カエル/*kaeru*/kodok

*Pun phrase* : <sup>かえ</sup>帰る/*kaeru*/pulang

Rumus pembentukan:

$\{base\ phrase\} = \{pun\ phrase\}$

## 2) Penambahan Mora

Pada bentuk ini *base phrase* mengalami penambahan satu atau lebih mora yang bisa dilakukan di depan, tengah, atau belakang. Pembentukan berdasarkan posisi mora adalah:

### a) Penambahan mora di depan *base phrase*

Contoh dari penambahan mora di depan *base phrase* adalah:

スイカはやすいか?

*Suika/wa/yasuika?*

Semangka/par./apakah murah?

*Base phrase* : スイカ/*suika*/semangka

*Pun phrase* : やすいか? /*yasuika*/apakah murah?

Rumus pembentukan:

$[*] + \{base\ phrase\} = \{pun\ phrase\}$

b) Penambahan mora di tengah *base phrase*

Contoh dari penambahan mora di tengah *base phrase* adalah:

きちんと片付いたキッチン

*Kichinto/katadzuita/kitchin*

Dengan benar/dibersihkan/dapur

*Base phrase* : きちん/*kichin*/dengan benar

*Pun phrase* : キッチン/*kitchin*/dapur

Rumus pembentukan:

$\{base(+[*])phrase\} = \{pun phrase\}$

c) Penambahan mora di belakang *base phrase*

Contoh dari penambahan mora di belakang *base phrase* adalah:

カバのカバン

*Kaba/no/kaban*

Kudani/par./tas

*Base phrase* : カバ/*kaba*/kudani

*Pun phrase* : カバン/*kaban*/tas

Rumus pembentukan:

$\{base phrase\} + [*] = \{pun phrase\}$

## 3) Pengurangan Mora

Pada bentuk ini mengalami pengurangan atau penghilangan mora yang bisa terjadi di belakang atau tengah *base phrase*. Pembagiannya adalah sebagai berikut :

## a) Pengurangan mora di belakang

Contoh pengurangan mora di belakang *base phrase* adalah:

スキーがすき

*Sukii/ga/suki*

Ski/par./suka

*Base phrase* : スキー/ *Sukii*/ Ski

*Pun phrase* : すき/ *suki* / suka

Rumus pembentukan:

{*base phrase*} - [\*] = {*pun phrase*}

## b) Pengurangan mora di tengah

Contoh pengurangan mora di tengah *base phrase* adalah:

ステーキがすてき

*Suteeki/ga/suteki*

Bistik /par./indah

*Base phrase* : ステーキ/ *suteeki*/ bistik

*Pun phrase* : すてき / *suteki* / indah

Rumus pembentukan:

$\{base (-[*]) phrase\} = \{pun phrase\}$

4) Perubahan Mora

Pada bentuk ini, mora yang terdapat pada *base phrase* mengalami perubahan meliputi vokal ataupun konsonan sehingga menjadikannya *pun phrase*.

Pembagiannya adalah sebagai berikut:

a) Perubahan konsonan

Contoh perubahan pada konsonan yaitu:

トマトは食べるととまどう

*Tomato/wa/taberu/to/tomadou*

*Base phrase* : トマト / *tomato* / tomat

*Pun phrase* : とまどう / *tomadou* / bingung

Rumus pembentukan:

$\{base phrase (kons. 1)\} \rightarrow \{pun phrase (kons. 2)\}$

b) Perubahan vokal

Contoh perubahan pada vokal yaitu:

めずらしいみずらしい

*Mezurashii/mizurashii*

Tidak seperti biasa/seperti air

*Base phrase* : めずらしい/ *mezurashii*/ tidak seperti biasa

*Pun phrase* : みずらしい/ *mizurashii*/ seperti air

Rumus pembentukan:

{*base phrase* (vokal 1)} → {*pun phrase* (vokal 2)}

#### 5) Metatesis Mora

Pada bentuk ini, terjadi perubahan susunan antar mora satu dan lainnya.

Contohnya:

ダジャレを言うのはだれじゃ？

*Dajare/wo/iu/no/wa/dare ja*

*Dajare/par./mengatakan/par./par./siapa?*

*Base phrase* : ダジャレ/ *dajare/ dajare*

*Pun phrase* : だれじゃ/ *dare ja/ siapa*

Rumus pembentukan:

{*base phrase* (mora 1, 2)} → {*pun phrase* (mora 2, 1)}

#### 6) Metatesis Morfem

Pada bentuk sebelumnya, yang bertukar susunan merupakan mora, pada

bentuk ini yang bertukar susunannya adalah morfem. Contohnya:

男を売る思い出

*Otoko/wo/uru/omoide*

Lelaki/par./menjual/kenangan

*Base phrase* : 思い出を売る男/*omoide wo uru otoko/* kenangan yang

menjual lelaki

*Pun phrase* : 男を売る思い出/*otoko wo uru omoide/* lelaki yang menjual

kenangan

Pada contoh ini didasarkan pada peribahasa atau istilah yang sudah dikenal banyak orang yaitu 思い出を売る男 (*omoide wo uru otoko*). Lelucon ini dibuat dengan sengaja menukar dua morfem dari ungkapan yang memang sudah terpatrit di ingatan banyak orang ketika mendengar lelucon ini orang mengetahui bahwa kedua morfem ditukar sehingga menghasilkan efek humor dari makna lelucon tersebut.

Rumus pembentukan:

$\{base\ phrase\ (morfem\ 1,\ 2)\} \rightarrow \{pun\ phrase\ (morfem\ 2,\ 1)\}$

#### 7) Perubahan Cara Baca Kanji

Pada bentuk ini dihasilkan dengan cara mengubah cara baca standar kanji

dengan cara baca yang tidak biasa/tidak sesuai dengan pembacaan sebenarnya.

Contohnya:

しよくおう  
食王

*Shokkingu*

*Shocking*

*Base phrase* : 食.../shoku/makan... + 王.../oR/raja...

*Pun phrase* : syoQkingu/shocking/mengejutkan

Pada contoh ini didasarkan pada cara baca kata dalam bahasa Inggris “*shock*” memiliki bunyi yang mirip dengan cara baca kanji 食”*shoku*”. Sebaliknya, kata 王”oR” diubah cara bacanya sesuai artinya dalam bahasa Inggris yaitu “king”.

Rumus pembentukan :

{*base phrase* (cara baca 1)} → {*pun phrase* (cara baca 2)}

#### 8) Pencampuran Frasa

Pada bentuk ini terjadi dengan mencampurkan unsur dua frasa berbeda menjadi satu yang masih dapat dikenali. Biasanya frasa yang digunakan adalah frasa terkenal atau peribahasa. Contohnya:

老いてはことに仕損ずる

*Oite/wa/koto/ni/shisonzuru*

Menua/par./ketika/par./kesalahan

Base phrase : <sup>お</sup>老いては <sup>こ</sup>子に <sup>したが</sup>従え / *oite wa ko ni shitagae* +

<sup>そん</sup>せいては <sup>そん</sup>ことを <sup>そん</sup>損ずる / *seite wa koto wo sonzuru*

Pada contoh ini didasarkan pada pencampuran dua frasa yaitu *oite wa ko ni shitagae* “ketika kamu menjadi tua, kamu harus mendengarkan perkataan anakmu” + *seite wa koto wo sonzuru*

“ketergesa-gesaan berbuah kesalahan”.

Rumus pembentukan :

{base phrase (frasa 1, frasa 2)} → {pun phrase (frasa 1+2)}

#### 9) Pembagian Frasa

Pada bentuk ini dihasilkan dari pembagian satu frasa menjad dua frasa.

Contohnya yaitu:

ゆでたまごをゆでたのはまご

*Yudetamago/ yudeta/ no/ wa/ mago*

Telur rebus/ merebus/ par./par./ cucu

Base phrase : ゆでたまご/ *yudetamago*/ telur rebus

*Pun phrase* : ゆでた/ *yudeta*/ merebus, まご/ *mago*/ cucu

Rumus pembentukan:

{*base phrase* (frasa 1+2)} → {*pun phrase* (frasa 1, frasa 2)}

#### 10) Teka-teki

Pada bentuk ini, *dajare* terdapat pada jawaban dari teka-teki. Contohnya

yaitu:

にっちゅう　くるま　こわ　　ひと　だれ  
日中、車は壊してばかりいる人って誰でしょう？

こた　　はいしゃ  
答え：歯医者

*Nicchuu/ kuruma/ wa/ kowashite/ bakari/ iru/ hitotte/ dare/ deshou?*

*kotae: haisha*

di tengah hari/ mobil/ par./ merusak/ selalu/ada/manusia/siapa/tebak?

Jawaban: dokter gigi

*Base phrase* : 廃車/ *hai sha*/ mobil bekas

*Pun phrase* : 歯医者/ *ha isha*/ dokter gigi

Rumus pembentukan:

{*base phrase* (pertanyaan)} → {*pun phrase* (jawaban)}

## 11) Pencampuran Bahasa

Pada bentuk ini dibentuk dari pencampuran bahasa Jepang dengan bahasa asing. Contohnya yaitu:

そうりだいじん あやま  
 総理大臣が謝った、“アイムソウリ“

*Souri daijin/ ga/ ayamatta/, “aimu souri”*

Perdana Menteri/ par./ meminta maaf/ *I am sorry*

*Base phrase* : 総理/ *souri*/ menteri

*Pun phrase* : “アイムソウリ“/ “*aimu souri*”/ *I am sorry*

Rumus pembentukan:

{*base phrase* (bahasa 1)} → {*pun phrase* (bahasa 2)}

## 12) Pemindahan Jeda

Pada bentuk ini dihasilkan dengan cara memindahkan jeda/koma ketika dibacakan. Contohnya yaitu:

かね たの かね の  
 金をくれ、頼む。金をくれた、飲む！

*Kane/wo/kure/tanomu. Kane/wo/kureta/nomu*

Uang/ par./ berikan/ tolong. Uang/ par./ telah memberi/ aku minum!

*Base phrase* : くれ、頼む/ *kure, tanomu*/ tolong beri

*Pun phrase* : くれた、飲む！/ *kureta, nomu!*/ kamu telah memberikannya,

*aku minum!*

Rumus pembentukan:

{*base phrase* (posisi jeda 1)} → {*pun phrase* (posisi jeda 2)}

## 2.4 Fungsi Bahasa

Menurut Newmark (1988) bahasa memiliki fungsi sebagai berikut:

### 1) Ekspresif

Fungsi ekspresif befokus pada bagaimana seorang penutur menyampaikan perasaannya serta apa yang dirasakan atau dipikirkan mengenai suatu hal.

### 2) Informatif

Fungsi informatif menggambarkan representasi penutur akan situasi, fakta, dan pengetahuan yang berada di luar konteks bahasa.

### 3) Vokatif

Fungsi vokatif menggambarkan bahwa penutur dapat menggunakan bahasa untuk mempengaruhi lawan bicaranya agar merasakan, bertindak, atau berpikir sesuai dengan keinginan penutur.

### 4) Estetik

Fungsi estetik merupakan fungsi yang memanfaatkan bunyi seperti ritme dan *onomatope* atau dengan metafora. Dari fungsi inilah kita bisa menggunakan

bahasa untuk ‘menghibur’.

5) Fatis

Fungsi fatis merupakan fungsi bahasa yang membantu membangun hubungan baik dan bersahabat dengan orang lain. Fungsi ini biasa digunakan saat menyapa orang lain atau berbasa-basi.

6) Metalingual

Fungsi metalingual adalah menggambarkan bagaimana suatu bahasa dapat digunakan untuk menjelaskan atau mengkritik bahasa itu sendiri. Selain itu, suatu bahasa juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan bahasa lain.

## **2.5 *Dajare* dalam Media Berbahasa Jepang**

### **2.5.1 *Dajare* dalam Iklan**

Tresnasari (2019) menyatakan bahwa *dajare* dalam nama produk makanan dan minuman diposisikan sebagai strategi menarik minat konsumen dengan membangun kesadaran terhadap makna ganda dari kata tersebut yang sudah tersirat dalam ingatan konsumen saat membacanya.

Dengan menggunakan teori pembentukan Otake yang dihubungkan dengan teori Kridalaksana, dengan sumber data berupa data nama produk makanan dan minuman Jepang yang diambil dari internet dapat disimpulkan bahwa *dajare* dapat

dibentuk dengan kata yang berhomofon (*dajare* homofon), lalu dengan mengubah fenomena atau mora baik itu menambah atau mengurangi atau bahkan menambah kata (*dajare* hampir homofon), kemudian dengan cara menyisipkan kata atau mora (*dajare* sematan). Hasil penelitiannya menunjukkan 2 data merupakan *dajare* bentuk homofon, 2 data *dajare* bentuk hampir homofon, dan 2 data *dajare* bentuk sematan. Berikut adalah beberapa contoh *dajare* dari penelitian di atas:

1. チャレンジ (merupakan nama produk minuman kaleng rasa teh dan jeruk)

*Base phrase* : challenge/tantangan

*Pun phrase* : 茶/cha/ teh + オレンジ/orenji/ jeruk

Konteks *dajare* di atas adalah penggabungan dua kata yang melahirkan makna baru. 茶 dan オレンジ merupakan kombinasi dari produk minuman tersebut. Berdasarkan konteksnya, *dajare* di atas memiliki fungsi estetik.

2. すっぱいだ<sup>めん</sup>あ<sup>めん</sup>麺!! (merupakan nama produk mie rasa asam)

*Base phrase* : スパイダーマン/supaidaaman/ spiderman

*Pun phrase* : すっぱいだあ/suppaidaa/asam + 麺/men/mie.

\*dalam penelitian ini tidak membahas mengenai fungsi bahasa.

## 2.5.2 *Dajare* dalam Media Sosial

### a. *Instagram*

*Instagram* sebagai salah satu media sosial yang penggunaannya meningkat dengan pesat merupakan media yang cocok digunakan untuk saling berbagi lelucon sebagai hiburan semata atau menjadi media pembelajaran online interaktif antar penggunaannya. Hal inilah yang menjadikan alasan Prakoso (2018) meneliti pembentukan dan makna *dajare* pada salah satu akun Instagram.

Prakoso (2018) menggunakan teori Otake (2010) dan menerapkannya pada *dajare* yang terdapat dalam akun Instagram *punsuke*. Hasil penelitiannya menunjukkan dari 21 data terbagi kedalam pembentukan *near-homophonic dajare* (*segmental manipulation*) yang meliputi satu data berjenis perubahan mora, tiga data perubahan vokal, dan enam data perubahan konsonan. Kemudian, pembentukan kategori *near-homophonic dajare* (*durational manipulation*) meliputi sembilan data berjenis durasi vokal dan tiga data durasi konsonan. Salah satu contohnya adalah:

1. テントが<sup>てんとう</sup>転倒した

*Base phrase* : テント/*tento*/ tenda

*Pun phrase* : 転倒/*tentou*/ roboh

2. ミル貝<sup>がい</sup>を見る<sup>みる</sup>かい?

*Base phrase* : ミル貝/*mirugai*/kerang mill

*Pun phrase* : 見るかい?/*mirukai*/mau melihat?

\*dalam penelitian ini tidak membahas mengenai fungsi bahasa.

b. *YouTube*

Selain *Instagram*, media sosial *YouTube* juga bisa dijadikan sebagai salah satu sumber data dikarenakan penggunaan *dajare* secara langsung karena berbentuk video juga kemudahan dalam mencari data yang banyak. Seperti yang telah dilakukan Akbar (2023) dalam meneliti pembentukan serta fungsi bahasa yang terdapat pada beberapa kanal *YouTube* Jepang. Dengan menggunakan teori Dybala *et al.*, (2012), berhasil didapatkan sembilan jenis bentuk *dajare* dari 12 bentuk yang ada. Sembilan jenis data yang ditemukan diantaranya homofon, perubahan mora, pengurangan mora, perubahan cara baca kanji, pembagian frasa, teka-teki, dan pencampuran bahasa. Dari keseluruhan data yang didapatkan, pembentukan *dajare* yang paling banyak muncul dalam video kanal *YouTube* Jepang adalah jenis penambahan mora di belakang *base phrase*. Berikut adalah beberapa contoh *dajare* dari penelitian di atas:

1. 梅はうめえからな<sup>うめ</sup>

*Base phrase* : 梅/ume/buah plum

*Pun phrase* : うめえ/umee/enak

2. パンを食<sup>た</sup>べるパンダ

*Base phrase* : パン/pan/roti

*Pun phrase* : パンダ/panda/panda

Pada penelitiannya, Akbar membahas mengenai fungsi bahasa. Dari hasil penelitiannya, ditemukan ada sebanyak lima jenis fungsi bahasa dari total keseluruhan enam jenis menurut Newmark. Hasil temuannya yaitu fungsi informatif sebanyak 11 data, fungsi estetik sebanyak 18 data, fungsi ekspresif sebanyak lima data, fungsi vokatif sebanyak satu data, dan fungsi fatis sebanyak satu data. Berdasarkan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian Widiyanto mengenai fungsi bahasa yang paling banyak muncul dalam video komunitas *YouTuber* Jepang adalah fungsi estetik.

### **2.5.3 Dajare dalam Karuta**

Jenis *karuta* yang paling umum diketahui adalah *hyakunin isshu karuta* dan *iroha karuta*. Tetapi seiring perkembangan zaman, *karuta* telah mengalami perluasan jenis di mana salah satunya adalah *dajare karuta*.

*Karuta* sebagaimana kita tahu merupakan permainan semua kalangan menjadi wadah yang cocok sebagai media penyampaian *dajare*. Dikarenakan berbasis permainan, *dajare karuta* ini banyak dijadikan sebagai media bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari bahasa Jepang dengan cara yang menyenangkan.

Sebagaimana yang telah disebutkan dalam penelitian Azizah dan Fanani (2022), dengan menggunakan teori Dybala *et al.*, (2012) didapatkan hasil data sebanyak sembilan jenis dari 12 jenis bentuk *dajare* yang ada. Berdasarkan hasil data keseluruhan, *dajare* jenis penambahan mora di awal dan akhir kata masing-masing sebanyak 11 data. Berikut adalah beberapa contoh *dajare* dari penelitian di atas:

- 1) シュウマイはこれでおしゅまい

*Base phrase* : シュウマイ /shumai/siomai

*Pun phrase* : おしゅまい /oshumai/selesai(habis)

- 2) ミルが<sup>み</sup>いを見るが<sup>み</sup>いい

*Base phrase* : ミルがい /mirugai/kerang mill

*Pun phrase* : 見るが<sup>み</sup>いい /miru ga ii/ sebaiknya kamu melihat

#### 2.5.4 *Dajare* dalam *Anime*

*Anime* sebagai karya sastra modern asal Jepang juga merupakan salah satu media penyisipan *dajare*. Penggunaan *dajare* dalam *anime* sudah seperti representasi penggunaan *dajare* dalam dunia nyata karena dilakukan antara penutur dan mitra tutur. Reaksi yang disuguhkan dalam *anime* juga tidak jauh berbeda dengan reaksi orang Jepang pada umumnya.

*Dajare* akan sering ditemukan dalam *anime* bertema komedi karena pada dasarnya *dajare* merupakan salah satu bentuk lelucon. Penyisipan *dajare* dalam *anime* akan terasa lebih bebas dikarenakan *anime* merupakan cerita fiksi yang baik cerita, suasana, reaksi dan sikap tokohnya bisa diekspresikan secara leluasa. Dengan melihat penyisipan *dajare* dalam *anime* tentu kita bisa meneliti *dajare* dengan berbagai variasi sesuai dengan suasana dan sikap tokoh dalam *anime* tersebut.

Seperti yang telah dilakukan Widiyanto (2020) dengan menggunakan teori Dybala *et al.*, dalam *anime monogatari series* sebagai sumber datanya, Widiyanto (2020) menemukan tujuh jenis pembentukan dari total keseluruhan 12 jenis pembentukan. Ketujuh jenis itu terdiri dari dua data pembentukan homofon, tiga data pada perubahan mora, satu data metatesis mora, dua data pencampuran frasa,

dua data pembagian frasa, satu data pencampuran bahasa asing, dan satu data pemindahan jeda. Berikut adalah beberapa contoh *dajare* dari penelitian di atas:

- 1) そりや <sup>おどろ</sup>驚くよ。 <sup>おどろ</sup>驚くっていかとどろくよ！

*Base phrase* : <sup>おどろ</sup>驚く /odoroku/terkejut

*Pun phrase* : とどろく /todoroku/seperti petir yang menggelegar (sangat mengejutkan)

- 2) <sup>はちくじ</sup>八九寺 : ああ...むらら木きさんじゃないですか

<sup>あ</sup> <sup>ら</sup> <sup>ら</sup> <sup>ぎ</sup> <sup>よ</sup> <sup>つき</sup> <sup>ゆう</sup> <sup>ふ</sup> <sup>まん</sup> <sup>な</sup> <sup>まえ</sup> <sup>よ</sup>  
阿良々木 : 人のこと欲 求不満みたいな名前で呼ぶな。

<sup>は</sup> <sup>ち</sup> <sup>く</sup> <sup>じ</sup> <sup>し</sup> <sup>つ</sup> <sup>れ</sup> <sup>い</sup>  
八九寺 : 失礼、かみました。

<sup>あ</sup> <sup>ら</sup> <sup>ら</sup> <sup>ぎ</sup> <sup>ち</sup> <sup>が</sup>  
阿良々木 : 違う、わざとだ。

<sup>は</sup> <sup>ち</sup> <sup>く</sup> <sup>じ</sup>  
八九寺 : かみました。

<sup>あ</sup> <sup>ら</sup> <sup>ら</sup> <sup>ぎ</sup>  
阿良々木 : わざとじゃない？

<sup>は</sup> <sup>ち</sup> <sup>く</sup> <sup>じ</sup> <sup>か</sup> <sup>み</sup>  
八九寺 : 神はいた。

*Base phrase* : かみました/kamimashita/menggigit

*Pun phrase* : かみまみた/kamimamita/menggigit ; 神はいた/kami wa ita/

Tuhan itu ada

Dari keseluruhan penelitian terdahulu, pembentukan *dajare* menjadi aspek utama yang selalu dibahas meskipun dengan objek penelitian yang berbeda-beda.

Dalam penelitian ini, penulis juga akan membahas mengenai pembentukan *dajare* sesuai yang dikemukakan Dybala *et al.*, (2012). Yang menjadi pembeda antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah objek penelitiannya. Dikarenakan belum adanya penelitian yang meneliti mengenai pembuatan *dajare original* dengan awalan huruf merujuk pada urutan huruf *kana* pada *karuta*.