



**Pembentukan dan Fungsi Bahasa *Dajare* pada Kanal  
*Youtube Jepang***

日本のチャンネルにおけるダジャレの形成と言語機能

**Skripsi**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memenuhi Ujian Sarjana Program S-1

Linguistik Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Hafiyah Rais Akbar

13020218130059

**PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2023**

**Pembentukan dan Fungsi Bahasa *Dajare* pada Kanal  
*Youtube Jepang***

日本のチャンネルにおけるダジャレの形成と言語機能

**Skripsi**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana Program S-1  
Linguistik Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Hafiyans Rais Akbar

13020218130059

**PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2023**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan dan hasil penelitian untuk memperoleh gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, 21 Februari 2023

Penulis

Hafiyah Rais Akbar

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Do not allow evil into your heart. It will make a home there.”*

- Agatha Christie

Skripsi ini kupersembahkan untuk keluargaku,  
Terutama untuk ibu dan bapak yang selalu mendukungku

## HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui  
Dosen Pembimbing



Elizabeth Ika Hesti A.N.R., S.S., M.Hum.  
NIP. 197504182003122001

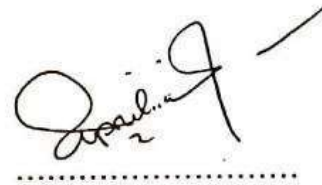
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pembentukan dan Fungsi Bahasa *Dajare* pada Kanal *Youtube* Jepang” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal : 21 Maret 2023

Ketua,

Elizabeth Ika Hesti A.N.R., S.S., M.Hum.  
NIP. 197504182003122001



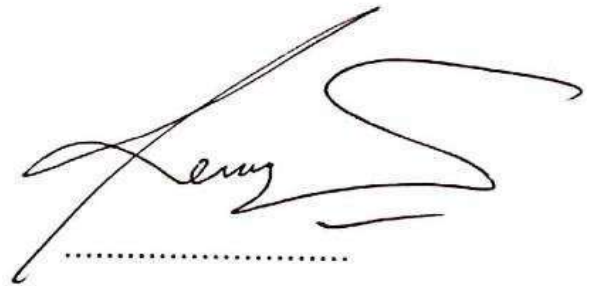
Anggota I,

S.I. Trahutami, S.S., M.Hum.  
NIP. 197401032000122001



Anggota II,

Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.  
NIP. 197603042014042001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro,



Devi Murdayanti, M.Hum.  
NIP. 196610041990012001

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahuwataala karena atas rahmat, ridha, dan karunia-Nya, skripsi dengan judul “Pembentukan dan Fungsi Bahasa *Dajare* pada Kanal *Youtube* Jepang” dapat diselesaikan.

Proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, rasa terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang.
3. Elizabeth Ika Hesti A.N.R., S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing penelitian ini, terima kasih atas waktu dan bimbingannya selama penulisan skripsi ini.
4. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku dosen wali penulis, terima kasih atas bimbingan dan bantuannya yang telah diberikan.
5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, terima kasih atas ilmu dan nasehat yang telah diberikan selama ini.
6. Ibu, bapak, dan Ridha, yang selama ini terus menyemangati penulis dan mendukung setiap langkah yang diambil oleh penulis.
7. Ummi dan Fatchu yang sudah menjadi teman main dan teman seperjuangan selama kuliah, terimakasih.

8. PSDM Himawari, Mbak Naomi, Mbak Eka, Mas Arash, Armi, Natasha, Tere, Naila, Ella, Adam, Dewa, dan Eka, terimakasih atas bimbingan dan kerja samanya selama masa menjabat.
9. Seluruh teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2018, terimakasih untuk kenangannya.
10. Seluruh pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu-persatu yang turut membantu penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan. Oleh karena itu, besar harapan penulis kepada pihak yang membaca skripsi ini untuk memberikan kritik dan saran yang membangun untuk penulis.

Semarang, 21 Februari 2023

Penulis

Hafiyah Rais Akbar



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan .....	1
1.1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.2 Permasalahan.....	6
1.2 Tujuan Penelitian .....	6
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Metode Penelitian.....	7
1.4.1 Metode Penyediaan Data.....	7
1.4.2 Metode Analisis Data.....	8

1.4.3	Metode Penyajian Analisis Data .....	9
1.5	Manfaat Penelitian .....	10
1.6	Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....</b>		<b>12</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	12
2.2	Kerangka Teori .....	15
2.2.1	Fonologi .....	15
2.2.2	Sosiopragmatik .....	17
2.2.2.1	Sosiolinguistik .....	17
2.2.2.2	Pragmatik .....	18
	A. Makna Kontekstual .....	18
	B. Peristiwa Tutar .....	20
2.2.3	Fungsi Bahasa .....	22
2.2.4	<i>Dajare</i> .....	23
2.2.5	Pembentukan <i>Dajare</i> .....	24
<b>BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Pembentukan <i>Dajare</i> .....	35
3.1.1	Homofon .....	35
3.1.2	Penambahan <i>Mora</i> .....	39
3.1.2.1	Penambahan <i>Mora</i> di Depan <i>Base Phrase</i> .....	39

3.1.2.2 Penambahan <i>Mora</i> di Belakang <i>Base Phrase</i> .....	43
3.1.2.3 Penambahan <i>Mora</i> di Tengah <i>Base Phrase</i> .....	50
3.1.2.4 Penambahan Campuran.....	52
3.1.3 Pengurangan <i>Mora</i> .....	53
3.1.3.1 Pengurangan <i>Mora</i> di Belakang <i>Base Phrase</i> .....	54
3.1.3.1 Pengurangan <i>Mora</i> di Tengah <i>Base Phrase</i> .....	59
3.1.4 Perubahan <i>Mora</i> .....	61
3.1.4.1 Perubahan Konsonan.....	61
3.1.4.2 Perubahan Vokal .....	64
3.1.4.3 Perubahan Vokal Menjadi Konsonan .....	66
3.1.5 Metatesis <i>Mora</i> .....	67
3.1.6 Perubahan Cara Baca <i>Kanji</i> .....	71
3.1.7 Pembagian Frasa.....	75
3.1.8 Teka-Teki.....	78
3.1.4 Percampuran Bahasa.....	82
3.2 Fungsi Bahasa.....	87
3.2.1 <i>Informative</i> .....	87
3.2.2 <i>Aesthetic</i> .....	89
3.2.3 <i>Expressive</i> .....	91
3.2.4 <i>Vocative</i> .....	92

3.2.5 <i>Phatic</i> .....	93
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>94</b>
4.1 Simpulan.....	94
4.2 Saran .....	95
要旨.....	<b>96</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	<b>xxix</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	87
Tabel 3.2.....	89
Tabel 3.3.....	91
Tabel 3.4.....	92

## INTISARI

Akbar, Hafiyen Rais. 2023. "Pembentukan dan Fungsi Bahasa *Dajare* pada Kanal *Youtube* Jepang". Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing : Elizabeth Ika Hesti Aprilia Nindia Rini, S.S., M.Hum..

Penelitian ini meneliti tentang *dajare* yang merupakan permainan kata lucu dalam bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah : 1. untuk mendeskripsikan pola pembentukan *dajare* yang muncul dalam video di komunitas *youtuber* Jepang; 2. untuk mendeskripsikan fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstual yang ada pada *dajare* yang muncul dalam video di komunitas *youtuber* Jepang. Data *dajare* yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari video yang diunggah oleh *youtuber* Jepang pada tahun 2018 sampai 2022.

Metode penyediaan data yang digunakan adalah metode simak dengan teknik sadap dan teknik lanjutan catat. Lalu metode analisis data yang digunakan adalah metode agih dengan teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) untuk menganalisis pembentukan *dajare* dan metode padan untuk menganalisis makna kontekstual yang ada pada sebuah *dajare*. Penyajian hasil analisis disajikan dalam laporan tertulis.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada 36 data *dajare*, ditemukan sembilan jenis pembentukan *dajare* yaitu, homofon, penambahan *mora*, pengurangan *mora*, perubahan *mora*, metatesis *mora*, perubahan cara baca *kanji*, pembagian frasa, teka-teki, dan percampuran bahasa. Ditemukan juga dua jenis pembentukan *dajare* baru yaitu, perubahan *mora* vokal menjadi *mora* konsonan dan penambahan campuran. Fungsi bahasa yang ditemukan setelah menganalisis makna kontekstual yang terkandung dalam *dajare* adalah, *informative*, *aesthetic*, *expressive*, *vocative*, dan *phatic*.

**Kata Kunci :** *dajare*, pembentukan *dajare*, makna kontekstual, fungsi bahasa

## **ABSTRACT**

Akbar, Hafiyah Rais. 2023. "Pembentukan dan Fungsi Bahasa *Dajare* pada Kanal *Youtube* Jepang". Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. *Advisor* : Elizabeth Ika Hesti Aprilia Nindia Rini, S.S., M.Hum..

*This study examines dajare, which is a funny word play in Japanese. The objectives of this study are: 1. to describe the formation pattern of dajare that appears in videos in the Japanese YouTube community; and 2. to describe the language function contained in the contextual meaning of dajare that appears in videos in the Japanese YouTube community. The dajare data used in this study was taken from videos uploaded by Japanese YouTubers from 2018 to 2022.*

*The method used for data provision is simak method with the sadap technique and the follow-up technique of catat. Then the data analysis method used is the agih method with the Bagi Unsur Langsung (BUL) technique to analyze the information of dajare and the padan method to analyze the contextual meaning of a dajare. The presentation of the analysis results is presented in a written report.*

*Based on the analysis of 36 dajare data, nine types of dajare formation were found, namely : homophony, mora addition, mora omission, mora transformation, mora metathesis, kanji readings change, division, riddles, and mix of language. Two types of new dajare were also found, namely, vowel mora into consonant mora transformation and mixed mora addition. The language functions found after analyzing the contextual meaning contained in dajare are informative, aesthetic, expressive, vocative, and phatic.*

**Keywords** : *dajare, formation of dajare, contextual meaning, language functions*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

#### **1.1.1 Latar Belakang**

Sebagai makhluk sosial, manusia akan selalu berkomunikasi dengan manusia lain selama dia masih hidup. Setiap kali komunikasi manusia akan selalu menggunakan bahasa agar apa yang disampaikan bisa dipahami oleh manusia lainnya.

Sebelum penulis membahas lebih jauh, perlu adanya penerangan dari bahasa itu sendiri. Berikut beberapa pengertian dari para ahli linguistik tentang hakikat bahasa :

1. Menurut Chaer (2007:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat arbiter (suka-suka/bebas) yang digunakan penutur bahasa untuk mengidentifikasi diri atau berkomunikasi dengan penutur bahasa lain.
2. Sutedi (2019:2) mengatakan kalau salah satu fungsi bahasa adalah sebagai media yang digunakan seseorang untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain.
3. Sibarani (2004:37) menyebutkan bahwa bahasa memiliki tiga sifat bahasa sebagai sistem lambang, digunakan untuk berkomunikasi, dan hanya digunakan oleh manusia dalam suatu kelompok sosial.



Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia dalam suatu kelompok sosial untuk mengomunikasikan pikirannya kepada manusia lain.

Menurut Newmark (1988), bahasa memiliki enam fungsi yaitu *expressive*, *informative*, *vocative*, *aesthetic*, *phatic*, dan *metalingual*. Salah satu fungsi dari bahasa adalah *aesthetic* atau penggunaan bahasa untuk menghibur. Kita dapat menggunakan bahasa tidak hanya untuk menyampaikan pikiran atau ide kita saja, namun juga kita dapat menggunakan bahasa untuk berekreasi. Contoh sarana rekreasi yang menggunakan bahasa sebagai alat utamanya adalah humor. Attardo (1994: 10) menyebutkan bahwa “humor merupakan hal-hal apa saja yang lucu dan membuat tertawa”. Bahasa sebagai salah satu sarana rekreasi dapat berpotensi memunculkan humor jika digunakan dengan benar.

Salah satu humor bahasa yang sudah ada sejak dulu adalah paronomasia atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *pun*. Attardo (2018:91) menjelaskan pengertian *pun* merupakan fenomena tekstual dimana suatu rangkaian bunyi bahasa harus diinterpretasikan dengan menggunakan referensi dari rangkaian bunyi lanjutan, yang mana, walaupun tidak harus, bunyinya sama dengan rangkaian di depannya agar rangkaian pertama dapat dimengerti. Paronomasia atau *pun* memanfaatkan homonim dan polisemi dalam pembentukan humor bahasa. Sebagai contoh dalam kalimat, ‘dokter mengatakan kondisi tubuhnya *bisa* memburuk jika *bisa* ular kobra itu sudah menyebar ke seluruh tubuh’. Kata *bisa* pertama bermakna ‘dapat’, sedangkan kata *bisa* yang kedua bermakna ‘racun’.

Paronomasia atau *pun* telah banyak diteliti secara struktural. Faktanya, paronomasia banyak dianggap sebagai jembatan penghubung antara linguistik dengan humor. Namun, berkebalikan dari hal ini, masih banyak fenomena paronomasia yang masih belum tersentuh oleh peneliti. Penelitian yang ada terkadang masih banyak yang kekurangan penjelasan sehingga menjadikan penelitian tersebut cenderung tidak komplet (Attardo, 1994: 108).

Pada bahasa Jepang permainan kata humor bahasa yang mirip dengan paronomasia atau *pun* sering dikenal sebagai “*dajare*” (駄洒落) atau “*gyagu*” (ギャグ) . Berdasarkan kamus *Weblio.jp*, *dajare* adalah ‘*hetana share*, *kudaranai share*’ yang berarti ‘guyonan/candaan yang aneh atau konyol’. Menurut Nama (1989: 1197) berarti *tsumaranai share* atau ‘guyonan yang hambar’. Jika kita lihat dari susunan *kanjinya*, *dajare* terdiri dari *kanji da* (駄) ‘buruk, tidak berharga’, dan *share* (洒落) ‘lelucon, candaan’ yang jika diartikan secara harfiah *dajare* bermakna lelucon yang buruk atau lelucon yang tidak lucu. *Dajare* biasanya berbentuk sebuah tuturan kalimat yang di dalamnya bersisi kata asal dan kata yang telah digelincirkan unsur-unsurnya.

Dybala, dkk. (2012:33) berpendapat bahwa, *dajare* memiliki struktur yang terdiri dari bentuk sebelum terjadinya perubahan ke dalam bentuk paronomasia yang biasanya teradapat di depan kalimat, dan bentuk yang telah berubah menjadi *dajare*. Bentuk sebelum terjadinya perubahan disebut dengan ‘*base phrase*’ (*base*

*phrase*), sedangkan bentuk yang ada setelah berubah menjadi paronomasia disebut dengan ‘*punning phrase*’ (frasa *pun*).

Salah satu contoh *dajare* bahasa Jepang adalah sebagai berikut :

(1) 金をくれ、頼む。金をくれた、飲む！

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

Uang/par./beri/tolong/uang/par./diberikan/minum

‘Tolong beri saya uang! Saya sudah diberi uang, minum yuk!’

(Dybala, dkk, 2012:33)

*dajare* di atas merupakan contoh *dajare* bahasa Jepang yang termasuk ke dalam kelompok *dajare pause transference* atau pemindahan jeda menurut Dybala dkk.

(2012: 35). Kata *tanomu* (頼む, dalam *base phrase* mengalami pemindahan jeda

bunyi *ta* yang mengakibatkan jeda antara kata *kureta* dan *nomu* pada *pun phrase*.

Hal ini menyebabkan bunyi *ta* yang berada di akhir kata *kureta* yang berarti ‘diberikan’ dengan *nomu* yang berarti ‘minum’ terpisah namun masih ada

kemiripan dengan *base phrasenya*. Penutur, pada *base phrase*, mencoba untuk meminjam uang (*kane wo kure, tanomu*). Namun, penutur memindahkan bunyi *ta*

pada frasa *pun* dan berkata setelah menerima uang, ia akan langsung

menggunakannya untuk minum (alkohol) sebagai unsur humor. Penutur, dalam

contoh (1), tidak benar-benar bermaksud untuk menggunakan uang yang baru saja

dipinjamnya untuk minum-minum, namun menuturkan frasa *pun* hanya dengan

tujuan bergurau saja.

Seringkali saat mempelajari bahasa Jepang, pelajar bahasa Jepang tidak bisa menghindari fenomena kebahasaan berupa *dajare*. Hal ini juga dipengaruhi oleh

faktor humor yang juga selalu ada dalam setiap masyarakat bahasa manapun. Pada

masyarakat, bahasa Jepang pun mengenal adanya humor dalam kebahasaan seperti bahasa-bahasa lainnya, dan karena *pun* merupakan jembatan penghubung antara linguistik dan humor yang lebih berkaitan dengan faktor psikologi, maka *dajare* akan banyak ditemukan ketika mempelajari bahasa Jepang.

Hal-hal yang biasanya dianggap susah oleh pelajar bahasa Jepang ketika menemui *dajare* adalah, kenapa suatu *dajare* bisa dianggap lucu? Lalu apa maksud dari suatu *dajare*? Kedua hal inilah yang menjadi masalah utama ketika belajar mengenai *dajare*. Pelajar bahasa Jepang biasanya tidak mengerti kenapa *dajare* bisa dianggap sebagai lelucon yang lucu, karena belum mengerti tentang pola pembentukannya. Padahal pola pembentukan inilah yang menjadikan *dajare* unik dibandingkan dengan bentuk permainan kata lainnya.

Hal yang kedua yang menjadi masalah adalah ketidaktahuan pelajar bahasa Jepang tentang makna yang dimaksudkan dalam sebuah *dajare*. Manusia bisa bekerjasama dengan manusia lain, dan bisa bersimpati dengan manusia lain, juga karena mereka mengerti apa yang dimaksud oleh lawan bicara mereka. Hal inilah yang menjadikan ketidaktahuan seseorang terhadap suatu bahasa, sebagai penghalang seseorang untuk bisa menjadi lebih akrab atau lebih dekat dengan orang lain. Hal ini juga berlaku pada *dajare* yang menitik beratkan humor sebagai faktor utamanya, apabila seseorang tidak mengerti makna yang dimaksud dalam sebuah *dajare*, maka mustahil bagi orang tersebut untuk paham terlebih lagi tertawa atas *dajare* yang disampaikan oleh lawan bicaranya.

Dari uraian di atas, penulis merasa perlu adanya penelitian mengenai *dajare*, agar pembelajar bahasa Jepang bisa lebih paham mengenai pola pembentukan

*dajare* dan makna yang ada di dalamnya serta maksud dari penutur menuturkan suatu *dajare* yang berkaitan dengan fungsi yang ada dalam bahasa.

### **1.1.2 Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembentukan *dajare* yang muncul dalam video di komunitas *youtuber* Jepang?
2. Bagaimana fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstual yang ada pada *dajare* yang muncul dalam video di komunitas *youtuber* Jepang?

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan pola pembentukan *dajare* yang muncul dalam video di komunitas *youtuber* Jepang.
2. Mendeskripsikan fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstual yang ada pada *dajare* yang muncul dalam video di komunitas *youtuber* Jepang.

### **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada permainan kata dalam bahasa Jepang berupa *dajare*. Penelitian ini merupakan penelitian fonologi dan sosiopragmatik. Penulis

menggunakan percakapan dan tuturan yang muncul pada video dari komunitas *youtuber* Jepang. Penulis akan mengambil data berupa *dajare* yang kemudian akan dianalisis pola pembentukannya berdasarkan teori dari Dybala, dkk. (2012:33). Setelah menganalisis pola pembentukan dianalisis juga makna kontekstual dan fungsi bahasa yang dikandung oleh *dajare*. Untuk menjaga relevansi dari data yang penulis ambil, penulis hanya akan menganalisis *dajare* dalam video yang diunggah pada tahun 2018 sampai dengan 2022.

#### **1.4 Metode Penelitian**

Peneliti, dalam melakukan penelitian memerlukan suatu aturan atau kaidah agar penelitian yang dilakukan dapat menghasilkan hasil yang dapat dipercaya atau valid. Aturan atau kaidah ini biasanya berupa cara-cara yang dilakukan pada tahapan-tahapan dari tahap penyediaan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis. Langkah-langkah ini dilakukan agar kegiatan penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti tetap bersandar pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, sistematis, dan empiris.

Cara-cara yang dilakukan ini disebut sebagai metode. Adapun cara melaksanakan atau menerapkan metode menurut Sudaryanto (2018:9) disebut dengan teknik.

##### **1.4.1 Metode Penyediaan Data**

Metode penyediaan data yang akan digunakan penulis adalah metode simak. Metode simak dalam penelitian bahasa dilakukan dengan menyimak penggunaan

bahasa pada objek yang akan diteliti. Selibhnya, teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sadap dan teknik lanjutan yaitu teknik catat.

Penulis mengambil data dengan cara menyimak percakapan dan tuturan berupa *dajare*, dalam bahasa Jepang dari video yang diunggah oleh 13 kanal *youtube* Jepang. Alasan pengambilan data dari situs *Youtube*, adalah karena ketersediaan data *dajare* cukup banyak dan penggunaan *dajare* secara langsung dalam video.

Data, berupa *dajare* yang berjumlah 153 data, yang ditemukan kemudian dicatat ke dalam *database* penulis dan dianalisis apakah memiliki konteks atau tidak. Setelah direduksi, tersisa 36 data yang dilakukan analisis pola pembentukan dan fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstualnya.

Tabel juga akan digunakan untuk menyajikan hasil analisis fungsi bahasa berupa daftar *dajare* yang masuk dalam tiap-tiap kaategori fungsi bahasa.

#### **1.4.2 Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih. Menurut Sudaryanto (2018:18), berbeda dengan metode padan yang alat penentunya berasal dari luar bahasa, metode agih alat penentunya adalah bahasa itu sendiri. Alat penentu dari metode agih itu selalu merupakan bagian dari bahasa objek sasaran penelitian itu sendiri.

Teknik dasar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik bagi unsur langsung (BUL), dalam BUL analisis dilakukan dengan cara membagi satuan lingual data menjadi beberapa bagian atau unsur, unsur-unsur yang telah dibagi ini

dipandang sebagai pembentuk satuan lingual awal tadi (Sudaryanto, 2018:37). Penulis membagi tuturan berupa kalimat yang mengandung *dajare* menjadi beberapa unsur bahasa. Kemudian, penulis mencari unsur bahasa mana saja yang merupakan *base phrase* dan *pun phrase*. Setelah ditemukan kemudian menganalisis bagaimana pembentukan *dajare* yang terjadi.

Selain metode agih, untuk menganalisis *dajare* dibutuhkan metode analisis yang dapat menganalisis konteks dan fungsi bahasa dari permainan kata berupa *dajare* yang dituturkan oleh penutur. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis juga akan menggunakan metode padan. Menurut Sudaryanto (2018:15) metode padan adalah metode analisis linguistik yang alat penentu analisisnya berasal dari luar bahasa yang diteliti.

#### **1.4.3 Metode Penyajian Hasil Analisis**

Metode penyajian akan dilakukan setelah peneliti melakukan hasil analisis yang teliti dan sistematis. Menurut Sudaryanto (2018), terdapat dua teknik penyajian hasil analisis data yaitu teknik formal dan teknik informal. Teknik formal adalah penyajian hasil analisis data yang menggunakan aturan atau pola dalam bahasa seperti rumus, bagan, tabel, dan gambar. Sedangkan, teknik penyajian hasil analisis data informal merupakan teknik penyajian hasil analisis menggunakan kata-kata biasa. Penulis, dalam penelitian ini, menggunakan teknik formal dan teknik informal.



### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini antara lain :

1. Menambah wawasan pembaca tentang proses pembentukan permainan kata dalam bahasa Jepang
2. Mengetahui makna kontekstual dan fungsi bahasa yang terkandung dalam sebuah *dajare*
3. Menambah referensi penelitian linguistik dalam bidang morfologi dan sosiopragmatik

### **1.6 Sistematika Penelitian**

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi empat bagian :

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan terdapat latar belakang, permasalahan, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan.

#### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

Bab 2 berisikan tinjauan pustaka berupa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian penulis dan landasan teori yang berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan proses pembentukan permainan kata dalam bahasa Jepang dan teori-teori yang berkaitan dengan morfologi dan sosiopragmatik.

### BAB 3 PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Pada bab ini akan dibahas mengenai proses pembentukan permainan kata dalam bahasa Jepang serta makna kontekstual dan fungsi bahasa yang ditemukan dari masing-masing data *dajare*.

### BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan diberikan secara keseluruhan kesimpulan dari hasil penelitian penulis serta saran untuk penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelitian terdahulu yang dijadikan penulis sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah, artikel jurnal penelitian dari Andarwati tahun 2020 dari Universitas Dr. Soetomo yang berjudul, “*Dajare (駄洒落)* dalam Animasi *Shirokuma Café* Episode 1-10 Karya Higa Aoba”. Andarwati, dalam penelitiannya, menganalisis *dajare* khususnya jenis *Near-homophonic Dajare* yang dikemukakan oleh Otake. Hasil dari penelitian itu adalah, dalam *anime Shirokuma Café* episode 1-10 terdapat *near-homophonic dajare* yang pembentukannya dilakukan dengan mengubah segmen, yaitu mengubah vokal (*V-change*), konsonan (*C-change*), dan *mora* (*M-change*). Dari ketiga jenis pengubahan segmen ini, pembentukan *dajare* dengan mengubah *mora* adalah yang paling banyak, yaitu sebanyak 26-30 *dajare*. Dapat disimpulkan bahwa pengubahan *mora* tidak hanya terjadi pada *mora* tunggal tetapi juga pada beberapa *mora* sekaligus.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan teori klasifikasi *dajare* yang berbeda dari penelitian Andarwati. Penulis menggunakan penelitian jurnal dari Dybala, dkk. dan tidak hanya menganalisis struktur pembentukan *dajare* saja, namun juga makna kontekstual yang ada pada tiap *dajare*.

Berikutnya adalah skripsi dari Widiyanto pada tahun 2020 dari Universitas Diponegoro yang berjudul “Pembentukan *Dajare* dan Efeknya kepada Mitra Tutar dalam *Anime Monogatari Series*”. Widiyanto menganalisis proses pembentukan *dajare* yang muncul pada *anime Monogatari Series* dan apa efek yang ditimbulkan *dajare* yang dituturkan tersebut kepada mitra tutur. Pada penelitian ini Widiyanto menggunakan teori pembentukan *dajare* dari Dybala, dkk. (2012:33-36) yang terdiri dari 12 kategori pembentukan untuk menganalisis pembentukan *dajare* dalam *anime Monogatari Series*. Widiyanto juga menganalisis apakah *dajare* yang dituturkan kepada mitra tutur berakibat positif atau negatif.

Dari penelitiannya itu, Widiyanto menemukan 12 *dajare* dengan 7 pola proses pembentukan dari 12 proses pembentukan *dajare* menurut Dybala, dkk. (2012:33-36). Hasil yang Widiyanto temukan antara lain : 2 homofon, 3 perubahan *mora*, 1 metatesis *mora*, 2 menggabungkan frasa, 2 membagi frasa, 1 pencampuran bahasa asing, dan 1 memindahkan koma. Hasil penelitian yang lainnya adalah, Widiyanto juga menemukan efek dari *dajare* dalam *anime Monogatari Series* memiliki dua efek tuturan yakni efek positif dan efek negatif. Dari dua efek tersebut yang paling banyak ditemui adalah efek positif.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto lebih berfokus pada efek yang ditimbulkan *dajare* kepada mitra tutur, sedangkan analisis struktural proses pembentukan *dajare* dirasa masih kurang detail. Penulis, pada penelitian ini, bermaksud untuk menganalisis struktur proses pembentukan *dajare* dari Dybala, dkk. secara lebih mendetail dan juga mencari tahu makna kontekstual yang ada pada setiap *dajare* yang didapat sehingga dapat dipahami juga maksud dari penutur.

Tinjauan pustaka selanjutnya berupa artikel jurnal dari Prakoso pada tahun 2018 yang berjudul “Pembentukan dan Makna Kontekstual *Near-Homophonic Dajare* pada Akun *Instagram Punsuke.ya*”. Prakoso, dalam artikel jurnalnya, meneliti tentang pembentukan *dajare* berupa *near-homophonic dajare* menggunakan teori pembentukan *dajare* dari Otake (2010). Selain pembentukan, artikel jurnal ini juga menganalisis makna kontekstual *dajare* yang ada pada akun *Instagram Punsuke.ya*.

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa ditemukan 21 data berupa *near-homophonic dajare* dalam akun *Instagram Punsuke.ya*. Selain itu, makna kontekstual yang ditemukan dari data-data tersebut berupa kata benda, kata kerja, ungkapan, dan kata tanya.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang penulis jadikan acuan adalah, jurnal karya Fadilah dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Pembentukan dan Makna Kontekstual *Dajare* pada Serial Kartun *Doraemon* Episode 452”. Fadilah menggunakan teori pembentukan *dajare* oleh Dybala, dkk. (2012:33-36), serta teori pembentukan kata oleh Tsujimura (2004:49). Fadilah menemukan bahwa, dalam serial kartun *Doraemon* episode 452 terdapat 33 *dajare* yang terdiri dari 7 klasifikasi yang terbagi ke dalam pembentukan secara homofon, penambahan *mora*, pengurangan *mora*, perubahan *mora*, perubahan cara baca *kanji*, percampuran bahasa, dan pemindahan jeda. Selain itu, Fadilah juga menemukan makna yang terdapat pada data *dajare* yang ia temukan berupa kata benda, kata kerja, kata keterangan, dan ungkapan.

Penelitian yang dilakukan Prakoso dan Fadilah, sama-sama menelaah makna kontekstual yang ada pada *dajare*. Namun dari kedua penelitian ini, telaah makna kontekstual dari segi sosiopragmatik masih belum ada, sehingga makna dalam *dajare* yang berhubungan dengan kebudayaan masih belum terjelaskan. Dalam penelitian ini, penulis akan menerangkan fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstual dari *dajare* tidak hanya dari segi pragmatiknya saja, namun juga segi sosial yang mencakup kebudayaan yang mempengaruhi makna kata.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Fonologi**

Chaer (2007:102) berpendapat bahwa, fonologi adalah bidang linguistik yang mempelajari, menganalisis, dan membicarakan tentang runtutan-runtutan bunyi bahasa. Fonologi terdiri dari kata *fon* yang berarti bunyi dan *logi* yang berarti ilmu dan apabila digabungkan, kedua kata tersebut berarti ilmu yang mempelajari bunyi. Fonologi dibedakan lagi menjadi dua yaitu, fonetik dan fonemik. Fonetik adalah salah satu cabang ilmu fonologi yang mempelajari bunyi bahasa tanpa memperhatikan apakah bunyi-bunyi tersebut berfungsi sebagai pembeda makna atau bukan. Sedangkan fonemik adalah cabang ilmu fonologi yang mempelajari bunyi bahasa dengan memperhatikannya sebagai pembeda makna.

Menurut Sutedi (2019:35), fonologi merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji bunyi bahasa berdasarkan fungsinya dalam bahasa. Kajian dari fonologi salah satunya adalah fonem. Fonem adalah satuan terkecil bahasa yang

berfungsi untuk membedakan makna. Fonem dalam bahasa Jepang dibagi menjadi beberapa kategori yaitu :

1. vokal (V) : /a, i, u, e, o/ 「あ、い、う、え、お」
2. konsonan (C) : /k, g, s, z, t, d, c, n, h, p, b, m, r/ 「か、さ、ち」 dll.
3. semi vokal (Sv) : /w, j/ 「わ、を、や、ゆ、よ」
4. fonem khusus : /Q, N, R/ 「っ、ん」 dan bunyi panjang.

Selain fonem, bahasa Jepang juga memiliki satuan bunyi bahasa yang disebut dengan *mora*. Sutedi (2019:38) mengartikan *mora* sebagai ‘ketukan’ bunyi huruf bahasa Jepang, selain kelompok huruf *yō-on*, seperti *kya*, *kyu*, *kyo*, dan lain-lain setiap satu huruf dihitung sebagai satu *mora* (*haku*). Struktur *mora* dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut :

1. /V (R)/ : 「あ、い、う、え、お」 {a, i, u, e, o} dan bunyi panjang
2. /CV/ : 「か、き、く、け、こ」 {ka, ki, ku, ke, ko} dan sebagainya
3. /CSvV/ : 「きゃ、きゅ、きょ」 {kya, kyu, kyo} dan bunyi *yō-on* yang lain
4. /SvV/ : 「や、ゆ、よ、わ、を」 {ya, yu, yo, wa, wo}
5. /Q/, /N/ : 「っ、ん」 {Q} konsonan rangkap, dan {N} di akhir kata.

Seperti bisa dilihat pada struktur *mora* di atas, terdapat jenis *mora* bernama *tokushu-haku* (特殊拍) yang tidak bisa berdiri sendiri. *Mora* jenis ini terdiri atas *hatsuon* ‘ん’, *sokuon* ‘っ’, dan bunyi panjang (*chōon*) dalam katakana ‘ー’. *Mora*

bisa lebih dijelaskan menggunakan contoh kata *jiyū* (じゅう) dan *jū* (じゅ). Kata *jiyū* memiliki tiga huruf dan tiga *mora*, sedangkan kata *jyū* memiliki tiga huruf dan dua *mora*. Meskipun memiliki tiga huruf, karena huruf *ju* (じゅ) dianggap hanya memiliki satu ketukan maka kata *jū* (じゅ) dihitung sebagai dua ketukan saja. Oleh karena itu, *mora* dapat digunakan untuk menganalisis perubahan yang terjadi pada sebuah *dajare*.

### 2.2.2 Sosiopragmatik

Menurut Rahardi (2009:4), sosiopragmatik adalah gabungan dari sosiolinguistik dan pragmatik yang mengkaji entitas kebahasaan yang memiliki unsur sosial atau kebudayaan. Berdasarkan teori tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa sosiopragmatik merupakan studi yang mengkaji makna tuturan dalam kaitannya dengan konteks yang berhubungan dengan faktor-faktor sosial dalam suatu masyarakat tutur.

#### 2.2.2.1 Sosiolinguistik

Chaer (2010:2) berpendapat bahwa sosiolinguistik adalah studi antardisiplin yang mempelajari penggunaan bahasa dalam kaitannya dengan faktor-faktor sosial dalam suatu masyarakat tutur.

Selanjutnya, Machida (1996:128) juga berpendapat dalam bukunya sebagai berikut :

*Shakai gengokaku wa, shakai-teki zokusei to kotoba no kankei, bamen to kotoba no kankei, gengoseshoku ni yotte shōjiru iroirona genshō, kotoba ni taisuru ishiki nado wo omona kenkyū kadai to suru.*



‘Sosiolinguistik berfokus pada penelitian mengenai hubungan antara elemen-elemen sosial dan kata, situasi dan kata, berbagai fenomena yang disebabkan oleh kontak bahasa, dan sikap terhadap kata.’

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat kita pahami bahwa sosiolinguistik adalah studi yang berfokus pada hubungan penggunaan bahasa dengan elemen-elemen sosial yang ada dalam masyarakat tutur.

#### **2.2.2.2 Pragmatik**

Pragmatik merupakan studi linguistik yang membahas tentang makna atau maksud yang disampaikan oleh penutur dan bagaimana itu ditafsirkan oleh lawan tutur (Yule, 2014:3). Studi ini berkaitan erat dengan konteks khusus di mana suatu tuturan itu dituturkan dan bagaimana suatu konteks dapat mempengaruhi apa yang dimaksud oleh seorang penutur.

Leech (2015) juga mendefinisikan pragmatik sebagai studi linguistik yang menganalisis tentang makna tuturan dalam situasi-situasi tertentu. Kita bisa menarik kesimpulan dari kedua teori tersebut bahwa pragmatik merupakan studi linguistik yang mempelajari tentang makna kontekstual yang terkandung dalam sebuah tuturan.

#### **A. Makna Kontekstual**

Chaer (2007:290) mengatakan dalam bukunya, bahwa makna kontekstual merupakan makna suatu kata dalam kaitannya dengan konteks. Seperti namanya, makna kontekstual berkaitan erat dengan situasi (tempat, waktu, dan lingkungan) di mana suatu kata dituturkan.

Otsuka (1996) mendefinisikan makna kontekstual atau dalam bahasa Jepang disebut dengan 文脈的意味 (*bunmyaku-teki imi*) sebagai makna yang dihasilkan ketika berbagai informasi ditambahkan ke dalam makna leksikal suatu tuturan, dan dapat memiliki makna yang berbeda tergantung dengan konteksnya.

Berikut di bawah ini merupakan contoh makna kontekstual :

(2) A : 今日は暑いね。

*Kyō/wa/atsuine*

Hari ini/par./panas ya

‘Hari ini panas ya.’

B : エアコン付けようか？

*Eakon/tsukeyōka?*

AC/menyalakan

‘Mau (aku) nyalakan ACnya?’

Pada contoh (2) di atas, penutur A dan penutur B sedang berada di dalam sebuah ruangan yang panas. Penutur A kemudian berkata kepada penutur B bahwa hari ini rasanya panas. Kemudian, untuk menanggapi perkataan dari penutur A, penutur B menawarkan untuk menyalakan AC agar ruangnya tidak terasa panas lagi. Dari contoh di atas dapat diketahui bahwa makna kontekstual dari tuturan penutur A adalah ‘meminta menyalakan AC’.

Berdasarkan pengertian dan contoh di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa makna kontekstual adalah maksud dari seorang penutur yang dipengaruhi oleh situasi di mana tuturan itu terjadi.

## B. Peristiwa Tutar

Peristiwa tutur merupakan suatu peristiwa yang di dalamnya terjadi interaksi linguistik yang melibatkan penutur dan lawan tuturnya dalam sebuah *setting* (waktu, tempat, situasi) tertentu (Chaer, 2010:47). Agar dapat mengenali pokok dari sebuah tuturan, penutur maupun lawan tutur harus bisa saling paham terlebih dahulu tentang situasi dan topik yang melibatkan tuturan.

Selanjutnya, Hymes (dalam Chaer, 2010:48), menyebutkan komponen-komponen yang dimiliki oleh peristiwa tutur. Komponen-komponen tersebut, yang diakronimkan menjadi SPEAKING, adalah :

1. S (*Setting & Scene*)

*Setting* berhubungan dengan di mana dan kapan suatu peristiwa tutur terjadi. Sedangkan *scene* berhubungan dengan situasi tempat, waktu, dan kondisi psikologis ketika suatu peristiwa tutur terjadi.

2. P (*Participants*)

*Participants* adalah pihak-pihak yang terlibat dalam suatu tuturan. Pihak-pihak ini biasanya disebut dengan penutur (yang menuturkan tuturan) dan lawan tutur (yang menerima/merespon tuturan). Posisi sosial atau status sosial antara penutur dan lawan tutur dapat berpengaruh terhadap apa yang dituturkan.

3. E (*Ends*)

*Ends* merupakan maksud atau tujuan suatu tuturan dituturkan.

4. A (*Act Sequences*)

*Act Sequence* merujuk kepada bentuk ujaran dan isi ujaran. Bentuk ujaran adalah kata-kata yang digunakan, hubungan tuturan dengan topik ada, dan

bagaimana penggunaan kata-kata tersebut. Bentuk ujaran dan isi berbeda-beda tergantung situasi yang ada.

5. K (*Key*)

*Key* berhubungan dengan bagaimana sebuah tuturan disampaikan. Nada, intonasi, cara penyampaian, dan bahasa tubuh dapat menunjukkan perbedaan walaupun tuturan yang disampaikan sama.

6. I (*Instrumentalities*)

*Instrumentalities* adalah sarana atau cara bagaimana tuturan disampaikan, seperti menggunakan surat, tulisan, secara langsung (lisan), dsb..

7. N (*Norms of interaction and interpretation*)

*Norms of interaction and interpretation* mengacu kepada norma atau cara-cara berinteraksi (bertanya, menginterupsi, dan sebagainya) dalam suatu peristiwa tutur. Penafsiran lawan tutur terhadap tuturan penutur juga masuk ke dalamnya.

8. G (*Genres*)

*Genres* mengacu kepada bentuk penyampaian seperti, puisi, cerpen, pidato, dan sebagainya.

Pada penelitian ini, penulis akan berfokus pada komponen SPEAK untuk menemukan konteks dan menganalisis makna kontekstual dari *dajare*. Sedangkan untuk komponen ING karena menurut penulis relatif sama dalam data yang telah ditemukan, tidak difokuskan dalam analisis.

### 2.2.3 Fungsi Bahasa

Newmark (1988), mendasarkan teori fungsi bahasanya dari teori yang dicetuskan oleh Bühler (1934) yang beranggapan bahwa bahasa memiliki tiga fungsi yaitu fungsi *expressive*, *representation*, dan *vocative (appeal)*. Selanjutnya, Newmark menambahkan, kebanyakan teks tidak hanya mengandung ketiga fungsi dari Bühler saja. Ia berpendapat bahwa dalam bahasa terdapat pula fungsi *poetic*, *phatic*, dan *metalingual* dari Jakobson (1960) dan oleh karena itu Newmark mengemukakan enam teori fungsi bahasa yang didasarkan pada teori kedua ahli tersebut, yaitu :

1. *Expressive*

Fungsi *expressive* berpusat pada bagaimana seorang penutur menyampaikan tentang perasaannya dan apa yang dia rasakan atau pikir tentang suatu hal.

2. *Informative*

Fungsi *informative* merupakan fungsi yang menerangkan bahwa penyampaian penutur terhadap situasi, fakta, dan pengetahuan di luar kaitannya dengan bahasa.

3. *Vocative*

Fungsi *vocative* menerangkan bahwa bahasa dapat digunakan oleh penutur untuk mempengaruhi lawan tutur untuk merasa, bertindak, atau berpikir sesuai dengan keinginan dari penutur. Contoh fungsi ini dapat ditemukan pada propaganda, buku instruksi, dll..

#### 4. *Aesthetic*

Bahasa dapat kita gunakan untuk ‘menghibur’. Cara yang biasa digunakan adalah yang pertama memanfaatkan bunyi (ritme dan onomatope) atau dengan menggunakan metafora.

#### 5. *Phatic*

Fungsi *phatic* merupakan fungsi bahasa yang digunakan untuk menjalin hubungan baik dan akrab dengan orang lain. Fungsi ini biasa ditemui ketika kita menyapa atau berbasa-basi dengan orang lain.

#### 6. *Metalingual*

Fungsi *metalingual* adalah fungsi yang menerangkan bahwa bahasa dapat digunakan untuk menjelaskan atau mengkritisi tentang bahasa itu sendiri. Selain itu, suatu bahasa juga dapat digunakan untuk menerangkan bahasa lainnya.

### 2.2.4 *Dajare*

*Dajare* menurut Otake (2010:79) merupakan gabungan dari kanji 駄 ‘buruk, tidak berharga’ dan 洒落 ‘lelucon atau candaan’ yang jika digabungkan *dajare* berarti lelucon yang buruk atau lelucon yang tidak lucu. *Dajare* dalam bahasa Jepang biasanya dituturkan oleh penutur, ketika penutur ingin mengatakan sesuatu kepada mitra tutur dengan tujuan membuat mitra tutur tertawa.

*Dajare*, menurut Dybala, dkk. (2012:33), memiliki struktur yang terbentuk dari *base phrase* dan *pun phrase*. *Base phrase* yang berada di depan kalimat merupakan frasa yang menjadi ‘pendahulu’ yang nantinya berubah menjadi *pun*

*phrase*. Sedangkan *pun phrase* adalah *base phrase* yang sudah mengalami perubahan menjadi *pun phrase* melalui salah satu dari dua belas proses pembentukan. Lebih jelasnya ada pada contoh :

(3) これからマスクラをぬりますから。

*Korekara/masukara/wo/nurimasukara*

Setelah ini/**maskara**/par./**memakai**

‘(Karena) setelah ini (saya) akan memakai maskara.’

(4) このツクネちょっと熱くねー

*Kono/tsukune/chotto/atsukunē*

Ini/*tsukune*/agak/panas

‘*Tsukune* ini agak panas ya.’

(5) モナカを買ったらも一なかった。

*Monaka/wo/kattara/mōnakatta*

*Monaka*/par./ketika membeli/**sudah tidak ada**

‘Ketika ingin membeli *Monaka*, sudah tidak ada.’

(<https://gokkoland.com/articles/271>, diakses pada 12 Januari 2023)

ketiga di atas merupakan contoh dari *dajare*. Seperti yang bisa dilihat dari contoh (3), (4), dan (5), *base phrase* yang berada di depan kalimat mengalami perubahan sehingga menjadikannya *pun phrase*. *Base phrase* pada contoh (3) mengalami perubahan dengan cara menambahkan bunyi (*mora*) di akhir *base phrase*. Contoh (4) mengalami penambahan *mora* pada awal dan akhir frasa. Sedangkan contoh (5), mengalami penambahan *mora* di tengah-tengah dan akhir *base phrase*.

### 2.2.5 Pembentukan *Dajare*

Dybala, dkk. (2012:33) menyatakan bahwa *dajare* terbagi menjadi dua struktur yaitu *base phrase* dan *pun phrase*. *Base phrase* merupakan bentuk sebelum terjadinya transformasi bunyi, sedangkan *pun phrase* adalah bentuk setelah terjadinya transformasi bunyi. Contohnya adalah *kusa wa kusai* yang mana kata

*kusa* (rumput) merupakan *base phrase*, dan kata *kusai* (bau) merupakan *pun phrase* yang awalnya berbunyi *kusa* namun ketika ditambahkan imbuhan -i dibelakang menjadi *kusai*.

Dybala dkk. (2012:34) mengklasifikasikan *dajare* menjadi 12 kelompok berdasarkan perubahan *mora* yang terjadi. Klasifikasi *dajare* tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. *Homophony* (Homofon)

*Dajare* jenis ini mempunyai bunyi yang sama antara *base phrase* dan *pun phrase*. Namun yang membedakan antara *base phrase* dan *pun phrase* adalah makna dari kedua frasa tersebut.

Contoh :

(6) カエルが帰る

*Kaeru/ga/kaeru*

**Kodok/par./kembali**

‘Seekor katak kembali (pulang).’

(Dybala, dkk, 2012:34)

*Base phrase* : カエル /kaeru/ (katak) → *pun phrase* : 帰る /kaeru/ (kembali).

Pembentukan jenis homofon dapat dirumuskan sebagai berikut :

{*base phrase*} = {*pun phrase*}

### 2. *Mora addition* (Penambahan *mora*)

*Base phrase* pada bentuk ini mengalami penambahan satu atau lebih *mora* yang menjadikannya *pun phrase*. Penambahan *mora* bisa dilakukan di depan, tengah, ataupun belakang dari *base phrase*. Selebihnya, jenis ini dibagi lagi menjadi tiga berdasarkan posisi *mora* tambahannya :



a. *Initial mora addition* (Penambahan *mora* di depan *base phrase*)

*Mora* ditambahkan di depan *base phrase*

Contoh :

(7) トイレにいと入れ

*Toire/ni/ittoire*

**Toilet/par./masuk**

‘Masuk ke toilet.’

(<https://gokkoland.com/articles/271>, diakses pada 12 Januari 2023)

*Base phrase* : トイレ/*toire/* (toilet) → *pun phrase* : いと入れ/*ittoire/*

(masuk). Pembentukan jenis penambahan *mora* di depan *base phrase* dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

b. *Final mora addition* (Penambahan *mora* di belakang *base phrase*)

*Mora* ditambahkan di belakang *base phrase*

Contoh :

(8) 汚れたステテコを捨ててこよう

*Yogoreta/suteteko/wo/sutetekoyō*

**Kotor/suteteko/par./mari buang**

‘Mari buang *suteteko* (sejenis celana pria) yang sudah kotor.’

(<https://gokkoland.com/articles/271>, diakses pada 12 Januari 2023)

*Base phrase* : ステテコ/*suteteko/* (*suteteko*) → *pun phrase* : 捨ててこよう

/*sutetekoyōR/* (mari buang). Pembentukan jenis penambahan *mora* di belakang *base phrase* dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

c. *Internal mora addition* (Penambahan *mora* di tengah *base phrase*)

*Mora* dimasukkan di tengah *base phrase*

Contoh :

(9) モグラの歯はもうグラグラ

*Mogura/no/ha/wa/mō/guragura*

**Tikus tanah/par./gigi/par./sudah/copot**

‘Gigi tikus tanah sudah mau copot.’

(<https://gokkoland.com/articles/271>, diakses pada 12 Januari 2023)

*Base phrase* : モグラ/*mogura*/ (tikus tanah) → *pun phrase* : もうグラグラ

/mo**R**/ *guragura*/ (sudah mau copot). Selain penambahan di tengah, contoh (7)

juga mengalami penambahan *mora* ‘gu’ dan ‘ra’ di belakang *base phrase*.

Pembentukan jenis penambahan *mora* di tengah *base phrase* dapat dirumuskan

sebagai berikut :

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

3. *Mora omission* (Pengurangan *mora*)

Berkebalikan dengan bentuk sebelumnya, *pun phrase* pada bentuk ini

mengalami perubahan dari *base phrase* dengan cara menghilangkan atau

mengurangi *mora* yang ada pada *base phrase*. Pengurangan *mora* bisa terjadi

di belakang atau di tengah *base phrase*. Jenis ini dibagi lagi menjadi dua

berdasarkan posisi *mora* yang dihapus. Jenisnya yaitu :

a. *Final mora omission* (Pengurangan *mora* di belakang *base phrase*)

*Mora* belakang pada *base phrase* mengalami pengurangan

Contoh :

(10) 腐ったホットケーキはほっとけい

*Kusatta/hottokēki/wa/hottokē*

Basi/**panekuk**/par./**biarkan saja**

‘Biarkan saja panekuk yang sudah basi.’

(<http://www.gujo-tv.ne.jp/~circleband/oyaji%20gag.htm>, diakses pada 12

Januari 2022)

*Base phrase* : ホットケーキ/*hoQtokeRki*/ (panekuk) → *pun phrase* : ほっと

けい/*hoQtokeR*/ (biarkan). Pembentukan jenis pengurangan *mora* di belakang

*base phrase* dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

b. *Internal mora omission* (Pengurangan *mora* di tengah *base phrase*)

*Mora* di tengah *base phrase* mengalami pengurangan

Contoh :

(11) あっさりとアサリを食べる

*Assari/to/asari/wo/taberu*

**Dengan mudah**/par./**kerang**/par./makan

‘Dengan mudahnya memakan kerang.’

(<https://www.mori7.net/ki/dajare/detail.php>, diakses pada 12 Januari 2023)

*Base phrase* : あっさり/*aQsari*/ (dengan mudah) → *pun phrase* : アサリ/*asari*/

(sejenis kerang). Pembentukan jenis pengurangan *mora* di tengah *base phrase*

dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

4. *Mora transformation* (Peruban *mora*)

*Mora* dalam *base phrase* pada bentuk ini dirubah menjadi yang lain, sehingga

menjadikannya *pun phrase*. Perubahan yang terjadi bisa berupa perubahan

konsonan ataupun vokal. Kelompok ini dibagi lagi menjadi dua jenis

berdasarkan jenis *mora* yang diubah :

a. *Consonant transformation* (Perubahan konsonan)

Satu konsonan berubah menjadi konsonan lain

Contoh :

(12) 熊本県の問題は熊も解けん

***Kumamoto****ken/no/mondai/wa/kuma/mo/hodoken*

**Prefektur Kumamoto**/par./masalah/par./**beruang**/par./**diselesaikan**

‘Masalah di prefektur Kumamoto diselesaikan oleh beruang.’

(<http://www.gujo-tv.ne.jp/~circleband/oyaji%20gag.htm>, diakses pada 12

Januari 2022)

*Base phrase* : 熊本県/*kumamoto**ke*<sub>N</sub>/ (prefektur Kumamoto) → *pun phrase* : 熊

も解けん/*kuma/ /mo/ /hodo/ /ke*<sub>N</sub>/ (diselesaikan beruang). Pembentukan jenis

perubahan konsonan dapat dirumuskan sebagai berikut :

{*base phrase* (kons. 1)} → {*pun phrase* (kons. 2)}

b. *Vocal transformation* (Perubahan vokal)

Satu vokal berubah menjadi vokal lainnya

Contoh :

(13) ミッキーマウスを見にイッキーマウス

***Mikkī****mausu/wo/mi/ni/ikkīmausu*

**Mickey mouse**/par./**melihat**/par./**pergi**

‘Pergi melihat *Mickey mouse*.’

(<http://www.gujo-tv.ne.jp/~circleband/oyaji%20gag.htm>, diakses pada 12

Januari 2022)

*Base phrase* : ミッキーマウス/*miQkiRmausu/ (Mickey Mouse)* → *pun phrase* :

イッキーマウス/*iQkiRmausu/ (pergi)*. Pembentukan jenis perubahan vokal

dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

5. *Mora metathesis* (Metatesis *mora*)

Dua *mora* pada *base phrase* bertukar tempat, menjadikannya *pun phrase*.

Contoh :

(14) ダジャレを言うには誰じゃ？

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

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

‘Siapa yang mengatakan *dajare*?’

(Dybala, dkk, 2012:34)

*Base phrase* : /*dajare*/ (*dajare*) → *pun phrase* : /*dare*/ /*jya*/ (siapa?).

Pembentukan jenis metatesis *mora* dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

6. *Morpheme metathesis* (Metatesis morfem)

Bentuk ini mirip seperti bentuk sebelumnya, kecuali dalam bentuk ini yang bertukar tempat bukan *mora* melainkan dua morfem yang berada pada satu kalimat.

Contoh :

(15) 少女売りのマッチ

*Shōjo*/uri/no/*macchi*

**Gadis**/jual/par./**korek api**

‘Korek api penjual gadis.’

(Dybala, dkk, 2012:35)

*Base phrase* : マッチ売りの少女 *macchi uri no shōjo*

*Pun phrase* : 少女売りのマッチ *shōjo uri no macchi*

Morfem yang berganti : マッチ *macchi* (korek api), 少女 *shōjo* (gadis)

Ini merupakan parodi dari cerita “マッチ売りの少女 *Macchi uri no shōjo*”

(“Gadis Penjual Korek api”) karya Hans Christian Andersen tahun 1845.

Pembentukan jenis metatesis morfem dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

#### 7. *Kanji readings change* (Perubahan cara baca *kanji*)

*Base phrase* berubah menjadi *pun phrase* dengan cara merubah cara baca suatu *kanji* menjadi cara baca yang tidak biasa. Cara baca *kanji* yang berubah tidak hanya terbatas pada cara baca *kun-yomi* ataupun *on-yomi* saja melainkan bisa juga cara baca bahasa lain seperti bahasa Inggris.

Contoh :

(16) 食王

*Shokkingu*  
'*Shocking.*'

(Dybala, dkk, 2012:35)

*Base phrase* : 食 - /syoku/ + 王 - /oR/ (“makan” + “raja”) → *pun phrase* :

/syoQkingu/ (*shocking*)

Kata bahasa Inggris “*shocking*” ditulis dengan menggunakan *kanji* “makan” (*shoku*) dan “raja” (*ou*). Pembentukan jenis perubahan cara baca *kanji* dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

## 8. *Blend* (Campuran frasa)

Paronomasia dibentuk dari percampuran unsur-unsur dari dua frasa yang berbeda menjadi satu dengan memperhatikan bahwa kedua frasa masih bisa dikenali. Biasanya frasa yang digunakan adalah frasa terkenal seperti peribahasa.

Contoh :

(17) 老いてはことに仕損ずる

*Oite/wa/koto/ni/shisonzuru*

Menua/par./ketika/par./kesalahan

‘Ketika kamu menjadi tua, kamu membuahkan kesalahan.’

(Dybala, dkk, 2012:35)

*Base phrase* : 老いては子に従え *oite wa ko ni shitagae* + せいてはことに仕

損ずる *seite wa koto wo shisozuru*

Contoh di atas merupakan percampuran dua frasa : *oite wa ko ni shitagae* (ketika kamu menjadi tua, kamu harus dengar perkataan anakmu) dan *seitei wa koto wo shisonzuru* (ketergesa-gesaan berbuah kesalahan). Pembentukan jenis campuran frasa dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

## 9. *Division* (Pembagian frasa)

Berbeda dengan bentuk sebelumnya, bentuk ini merupakan hasil dari pembagian satu frasa menjadi dua melalui proses pemisahan dan penambahan *mora*.

Contoh :

- (18) 「野球しよう」 「やあ、急だね」  
 ”*Yakyuu/shiyou*” “*Yaa/kyuu/dane*”  
 “*Baseball/main*” “*yahh/tiba-tiba/sih*”  
 “Yuk main *baseball*” “yahh, tiba-tiba banget sih”  
 (<https://www.mori7.net/ki/dajare/detail.php>, diakses pada 12 Januari 2023)

*Base phrase* : 野球 /yakyuR/ (*baseball*) → *pun phrase* : やあ、急 /yaR/ /kyuR/

(yahh, tiba-tiba). Pembentukan jenis pembagian frasa dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

#### 10. *Riddles* (Teka-teki)

*Dajare* jenis ini ada dalam bentuk teka-teki.

Contoh :

- (19) 「コンニャクいつ食べるの？」 「今夜食う」  
 ”*Konnyaku/itsu/taberuno?*” “*Konya/kū*”  
 “*Konnyaku/kapan/makan*” “*malam ini/makan*”  
 “Kapan akan makan *konnyaku?*” “Malam ini makan”  
 (<http://www.gujo-tv.ne.jp/~circleband/oyaji%20gag.htm>, diakses pada 12 Januari 2022)

*Base phrase* : コンニャク /konnyaku/ (*konnyaku*) → *pun phrase* : 今夜食う

/konya/ /kuR/ (malam ini makan). Pembentukan jenis teka-teki dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

#### 11. *Mix of languages* (Percampuran bahasa)

Kategori ini menggunakan percampuran antara bahasa Jepang dan bahasa lain.



Contoh :

(20) 地図を切ったらまっふたつ。

**Chizu**/wo/kittara/**mapputatsu**

**Peta**/par./memotong/**terbelah**

‘Jika memotong peta, akan terbelah.’

(<http://www.gujo-tv.ne.jp/~circleband/oyaji%20gag.htm>, diakses pada 12

Januari 2022)

*Base phrase* : 地図 /tizu/ (peta) → *pun phrase* : まっふ/maQpu/ (map).

Pembentukan jenis percampuran bahasa dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

## 12. *Pause transference* (Pemindahan jeda)

*Base phrase* diubah menjadi *pun phrase* dengan cara memindahkan jeda (koma) yang ada pada *base phrase*.

Contoh :

(21) 「運動場使っていい？」 「うん、どうじょ。」

“**Undōjou**/tsukatte/i?” “**Un/dōjo.**”

“**Gedung olahraga**/memakai/boleh?” “**Ya/silahkan**”

“Bolehkah memakai gedung olahraga?” “Ya, silahkan.”

(<http://www.gujo-tv.ne.jp/~circleband/oyaji%20gag.htm>, diakses pada 12

Januari 2022)

*Base phrase* : 運動場 /u<sub>N</sub>doRjyoR/ (gedung olahraga) → *pun phrase* : うん、

どうじょ /u<sub>N</sub>/ /doRjyo/ (ya, silahkan). Pembentukan jenis pemindahan jeda

dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

## BAB III

### PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan hasil analisis data yang telah dianalisis dan membahas temuan-temuan yang berhasil ditemukan. Data yang berupa *dajare* akan dikategorikan berdasarkan pembentukannya, lalu dianalisis lebih lanjut pembentukan dan fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstual yang ada pada setiap data *dajare*.

#### 3.1 Pembentukan *Dajare*

Data *dajare* yang ditemukan penulis, dalam sub bab ini dianalisis pola pembentukan dan dikategorikan ke dalam dua belas kategori berdasarkan teori dari Dybala, dkk. (2013:33). Dari dua belas jenis kategori pembentukan *dajare*, ditemukan sembilan jenis kategori yang muncul pada video dari komunitas *youtuber* Jepang. sembilan di antaranya adalah jenis homofon, penambahan *mora*, pengurangan *mora*, perubahan *mora*, metatesis *mora*, perubahan cara baca *kanji*, pembagian frasa, teka-teki, dan percampuran bahasa. Selain analisis pola pembentukan, dalam sub bab ini penulis juga mencari fungsi bahasa dari setiap data dengan cara menganalisis makna kontekstual yang dikandung oleh setiap *dajare*.

##### 3.1.1 Homofon

*Base phrase* dan *pun phrase* pada *dajare* jenis homofon tidak mengalami perubahan *mora* sehingga terdengar sama persis. Perubahan yang mungkin terjadi pada *dajare* jenis ini yaitu perubahan kelas kata antara *base phrase* dan *pun phrase*.

**Data (1)**(1) 土管<sup>どかん</sup>がドカン!***Dokan/ga/dokan!***

Pipa tanah/par./duar!

‘Pipa tanahnya bersuara duar!’

(アバンティーズ, 2018, 00:30)

Pada data (1) di atas, *base phrase* 土管 (*dokan*) yang berarti ‘pipa tanah’, tidak mengalami perubahan bunyi pada *pun phrase*. *Pun phrase* pada data (1) mengulang bunyi ‘*dokan*’ yang ada pada *base phrase*, dengan menggunakan kata yang berbeda yaitu berupa onomatope jenis *giongo* ドカン (*dokan*) yang menggambarkan bunyi sesuatu yang meledak. *Base phrase* dan *pun phrase* pada data (1) memiliki bunyi yang sama dan tidak mengalami perubahan. Oleh karena itu, data (1) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis homofon. Berikut apabila data (1) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「土管」} &= \text{「ドカン」} \\ /dokaN/ &= /dokaN/ \end{aligned}$$

Data (1) terjadi saat acara perkumpulan *youtuber*, penutur diminta oleh temannya untuk menuturkan sebuah *dajare*. Kemudian penutur menuturkan *dajare* 土管<sup>どかん</sup>がドカン!. 土管 (*dokan*) yang berarti ‘pipa tanah’, merujuk kepada pipa yang dikubur ke dalam tanah untuk menyalurkan berbagai macam hal seperti air atau gas. Penutur menuturkan *dajare* dengan agak ragu-ragu karena *dajare* yang dituturkannya bersifat umum atau pasaran. Pada *pun phrase*, penutur menggunakan

onomatope ドカン (*dokan*) yang bermakna suara yang dihasilkan karena benturan benda keras atau sesuatu yang meledak. Penutur menciptakan kesan humor yang menghibur dengan menggunakan dua kata yang berbeda namun memiliki bunyi yang sama. Berkat pengulangan bunyi pada *base phrase* dan *pun phrase* tersebutlah terletak ‘kelucuan’ pada data (1). Berdasarkan makna kontekstual dan penggunaan onomatope untuk menggambarkan suatu keadaan, maka data (1) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data (2)

(2) 君<sup>きみ</sup>は 卵<sup>たまご</sup>の 黄身<sup>きみ</sup>

***Kimi/wa/tamago/no/kimi***

Kamu/par./telur/par./kuning telur

‘Kamu adalah kuning telur.’

(アバンティーズ, 2019, 03:54)

*Dajare* pada data (2) dapat ditemukan pada kata 君 (*kimi*) yang berarti ‘kamu’ sebagai *base phrase*, dan kata 黄身 (*kimi*) yang berarti ‘kuning telur’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* dan *pun phrase* pada data (2) memiliki bunyi yang sama dan tidak mengalami perubahan. Oleh karena itu, data (2) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis homofon. Berikut apabila data (2) dinyatakan dalam rumus :

「君」	=	「黄身」
/kimi/	=	/kimi/

Tuturan pada data (2) terjadi di dalam ruang rias. Penutur dibangunkan oleh temannya lalu diminta untuk menuturkan sebuah *dajare*. Kemudian penutur

menuturkan *dajare* 君は卵の黄身<sup>きみ たまご きみ</sup> dengan nada bicara sedikit menggoda. Pada data (2), penutur menggunakan 君 (*kimi*) yang berarti ‘kamu’ yang merupakan kata ganti orang pertama sebagai *base phrase* agar bunyinya sama dengan *pun phrase* yang berupa kata 黄身 (*kimi*). Penutur menciptakan kesan humor dengan menggunakan dua kata yang berbeda namun memiliki bunyi yang sama. Berkat pengulangan bunyi pada *base phrase* dan *pun phrase* tersebutlah terletak ‘kelucuan’ pada data (2). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (2) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data (3)

(3) 貝を買いにきた

*Kai/wo/kai/ni/kita*

Kerang/par./membeli/par./datang

‘Datang membeli kerang.’

(きまぐれクック Kimagure Cook, 2019, 00:32)

*Dajare* pada data (3) dapat ditemukan pada kata 貝 (*kai*) yang berarti ‘kerang’ sebagai *base phrase*, dan kata 買い (*kai*) yang berarti ‘membeli’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* dan *pun phrase* pada data (3) memiliki bunyi yang sama dan tidak mengalami perubahan. Oleh karena itu, data (3) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis homofon. Berikut apabila data (3) dinyatakan dalam rumus :

「貝」 = 「買い」  
/kai/ = /kai/

Pada data (3), penutur bertemu dengan seorang penjual di pasar ikan. Penutur kemudian ‘menjelaskan’ kalau ia sedang ingin makan kerang dan datang untuk membelinya. Kerang dalam bahasa Jepang adalah 貝 (*kai*) yang juga memiliki bunyi yang sama dengan kata kerja 買い (*kai*) yang bermakna ‘membeli’. Kesan humor yang ada pada data (3) terletak pada penggunaan kata 貝 (*kai*) dan kata 買い (*kai*) yang berbeda namun memiliki bunyi yang sama. Berkat pengulangan bunyi pada *base phrase* dan *pun phrase* tersebutlah terletak ‘kelucuan’ pada data (3). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (3) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### 3.1.2 Penambahan *Mora*

Pembentukan *dajare* berdasarkan penambahan *mora* dibagi menjadi tiga, yaitu penambahan *mora* di depan *base phrase*, penambahan *mora* di belakang *base phrase*, dan penambahan *mora* di tengah *base phrase*. Selain itu, dari hasil analisis data, penulis menemukan bahwa sebuah *dajare* dapat masuk ke dalam lebih dari satu kategori pembentukan *dajare* berdasarkan penambahan *mora*.

#### 3.1.2.1 Penambahan *Mora* di Depan *Base Phrase*

##### Data (4)

- (4) ゴキブリの動きぶり  
*Gokiburi/no/ugokiburi*  
 Kecoak/par./gerakan  
 ‘Gerakan dari kecoak.’

(アバンティーズ, 2018, 03:46)

*Dajare* pada data (4) dapat ditemukan pada kata ゴキブリ (*gokiburi*) yang berarti ‘kecoak’ sebagai *base phrase*, dan kata 動きぶり (*ugokiburi*) yang berarti ‘gerakan’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (4) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* う (*u*) di depan kata ゴキブリ (*gokiburi*) yang berubah menjadi kata 動きぶり (*ugokiburi*). Oleh karena itu, data (4) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di depan *base phrase*. Berikut apabila data (4) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「う」} + \text{「ゴキブリ」} &= \text{「うごきぶり」} \\ /u/ + /gokiburi/ &= /ugokiburi/ \end{aligned}$$

Tuturan terjadi di dalam ruang rias, penutur pada data (4) diminta untuk menuturkan sebuah *dajare* oleh temannya yang sedang membuat konten untuk video. Namun, penutur enggan untuk menuturkan *dajare* karena menurutnya *dajare* yang dia pikirkan terdengar aneh. Penutur menuturkan *dajare* ゴキブリの動きぶり (*gokiburi no ugokiburi*) dengan agak ragu-ragu. Penutur menggunakan kata ゴキブリ (*gokiburi*) yang berarti ‘kecoak’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* う (*u*) di depan kata tersebut. Penutur menuturkan *dajare* bukan hanya karena diminta oleh temannya saja, namun penutur juga berusaha membuat *dajare* yang terkesan lucu. Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base*

*phrase* ゴキブリ (*gokiburi*) dan *pun phrase* 動きぶり (*ugokiburi*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (4) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

#### Data (5)

(5) 立派なスリッパ  
**Rippa/na/surippa**  
 Bagus/par./sandal  
 ‘Sandal yang bagus.’

(アバンテイズ, 2018, 04:41)

*Dajare* pada data (5) dapat ditemukan pada kata 立派 (*rippa*) yang berarti ‘bagus’ sebagai *base phrase*, dan kata スリッパ (*surippa*) yang berarti ‘sandal’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (5) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* ス (*su*) di depan kata 立派 (*rippa*) yang berubah menjadi kata スリッパ (*surippa*). Oleh karena itu, data (5) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di depan *base phrase*. Berikut apabila data (5) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「す」} + \text{「立派」} &= \text{「スリッパ」} \\ /su/ + /riQpa/ &= /suriQpa/ \end{aligned}$$

Tuturan dalam data (5) terjadi di dalam ruang rias saat acara perkumpulan *youtuber*, penutur diminta oleh temannya untuk menuturkan sebuah *dajare*. Namun karena ia termasuk orang diminta belakangan dia merasa grogi dan kesusahan untuk memikirkan sebuah *dajare*. Penutur kemudian melihat sandal yang tergeletak di



dekatnya dan menuturkan *dajare* 立派りっぱなスリッパなすりっぱ (*rippa na surippa*) untuk menerangkan kondisi dari sandal yang dia rasa dalam keadaan bagus, baik dalam arti kualitas maupun bentuk. Penutur menggunakan kata 立派りっぱ (*rippa*) yang berarti ‘bagus’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* ス (*su*) di depan kata tersebut.

Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* 立派りっぱ (*rippa*) dan *pun phrase* スリッパすりっぱ (*surippa*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (5) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data (6)

(6) 鯛たいを叩たたいて痛いたい

*Tai/wo/tataite/itai*

Kakap merah/par./memukul/sakit

‘Sakit memukul kakap merah.’

(Vを切り抜きマッスルゆびゆび, 2021, 00:31)

*Dajare* pada data (6) dapat ditemukan pada kata 鯛たい (*tai*) yang berarti ‘kakap merah’ sebagai *base phrase*, dan kata 痛いたい (*itai*) yang berarti ‘sakit’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (6) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* い (*i*) di depan kata 鯛たい (*tai*) yang berubah menjadi kata 痛いたい (*itai*). Oleh karena itu, data (6) masuk ke dalam

kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di depan *base phrase*.

Berikut apabila data (6) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{array}{lcl} \text{「いゝ」} + \text{「鯛」} & = & \text{「痛いゝ」} \\ /i/ + /tai/ & = & /itai/ \end{array}$$

Data (6) terjadi saat penutur sedang bermain sebuah *game* dan memukul batu (石叩く) untuk dijadikan bahan membuat furnitur dalam *game*. Penutur tiba-tiba memikirkan *dajare* yang memiliki bunyi yang mirip dengan apa yang dia lakukan dan menuturkan *dajare* 鯛を叩いて痛い (tai wo tataite itai) secara spontan untuk menghibur penonton videonya. Penutur menggunakan kata 鯛 (tai) yang berarti ‘kakap merah’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* い (i) di depan kata tersebut. Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* 鯛 (tai) dan *pun phrase* 痛い (itai). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (6) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### 3.1.2.2 Penambahan Mora di Belakang Base Phrase

#### Data (7)

(7) 梅はうめえからな

*Ume/wa/umē/karana*

Buah plum/ par./enak/karena

‘Karena buah plum itu enak.’

(ゆのゆの, 2020, 00:30)

*Dajare* pada data (7) dapat ditemukan pada kata <sup>うめ</sup>梅 (*ume*) yang berarti ‘buah plum’ sebagai *base phrase*, dan kata うめえ (*umē*) yang berarti ‘enak’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (7) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan atau pemanjangan menggunakan *mora* え (*e*) di belakang kata <sup>うめ</sup>梅 (*ume*) yang berubah menjadi kata うめえ (*umē*). Oleh karena itu, data (7) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (7) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「梅」} + \text{「え」} &= \text{「うめえ」} \\ /ume/ + /e/ &= /umeR/ \end{aligned}$$

Pada data (7) penutur sedang bermain dengan kedua temannya. Salah satu temannya penasaran mengapa perempuan memiliki gambaran menyukai buah plum. Penutur pada data (7), menuturkan kalimat <sup>うめ</sup>梅はうめえからな (*ume wa umē karana*) untuk memberitahu temannya alasan kenapa perempuan menyukai buah plum adalah karena rasanya yang enak. Dalam data (7), penutur menggunakan kata うめえ (*umē*) dari pada うまい (*umai*) atau おいしい (*oishii*) untuk memberitahu rasa enak dari buah plum. Hal ini disebabkan karena, penutur dan lawan tutur berkomunikasi lisan, dan うめえ (*umē*) merupakan slang yang sering digunakan dalam percakapan lisan. Oleh karena itu, penutur menggunakan kata うめえ (*umē*)

menggantikan kata うまい (*umai*) yang berarti ‘enak’. Penutur menggunakan kata 梅 (*ume*) yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘buah plum’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* え (*e*) di belakang kata tersebut. Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* 梅 (*ume*) dan *pun phrase* うめえ (*umē*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (7) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### Data (8)

(8) パンを食べるパンダ

*Pan/wo/taberu/panda*

Roti/par./makan/panda

‘Panda yang memakan roti.’

(アバンテイズ, 2019, 05:33)

*Dajare* pada data (8) dapat ditemukan pada kata パン (*pan*) yang berarti ‘roti’ sebagai *base phrase*, dan kata パンダ (*panda*) yang berarti ‘panda’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (8) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* ダ (*da*) di belakang kata パン (*pan*) yang berubah menjadi kata パンダ (*panda*). Oleh karena itu, data (8) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (8) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「パン」} + \text{「ダ」} &= \text{「パンダ」} \\ /pa_N/ + /da/ &= /pa_Nda/ \end{aligned}$$

Tutura pada data (8) terjadi di sebuah ruang rias, penutur diminta oleh temannya, yang berkeliling dan meminta orang-orang lain juga, untuk menuturkan sebuah *dajare*. Namun karena penutur tidak dapat memikirkan sebuah *dajare* yang orisinal, penutur dengan ragu-ragu menuturkan *dajare* yang sudah lazim ada dalam masyarakat yaitu パンを食べるパンダ (*pan wo taberu panda*). *Dajare* ini digunakan menggambarkan seekor panda yang memakan roti. Namun, fokus dari *dajare* di atas bukanlah pernyataan mengenai panda yang memakan roti. Melainkan, kesan lucu yang dihasilkan berkat *base phrase* dan *pun phrase* yang memiliki bunyi yang mirip. Penutur menggunakan kata パン (*pan*) yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘roti’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* ダ (*da*) di belakang kata tersebut. Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* パン (*pan*) dan *pun phrase* パンダ (*panda*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (8) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data (9)

(9) 猫の寝ころび癖

*Neko/no/nekorobi/guse*  
Kucing/par./berbaring/kebiasaan  
‘Kebiasaan berbaring kucing.’

(アバンティーズ, 2019, 06:24)

*Dajare* pada data (9) dapat ditemukan pada kata 猫 (*neko*) yang berarti ‘kucing’ sebagai *base phrase*, dan kata 寝ころび (*nekorobi*) yang berarti

‘berbaring’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (9) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* ろび (*robi*) di belakang kata 猫 (*neko*) yang berubah menjadi kata 寝ころび (*nekorobi*).

Oleh karena itu, data (9) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (9) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「猫」} + \text{「ろび」} &= \text{「ねころび」} \\ /neko/ + /robi/ &= /nekorobi/ \end{aligned}$$

Tuturan dalam data (9) terjadi di dalam sebuah ruang rias, penutur diminta oleh temannya, yang berkeliling dan meminta orang-orang lain juga, untuk menuturkan sebuah *dajare*. Namun karena penutur tidak dapat memikirkan sebuah *dajare*, dia pun meminta temannya tadi untuk memberikan sebuah kata yang nantinya akan dia ubah menjadi *dajare*. Temannya menyebutkan kata 猫 (*neko*) yang akhirnya penutur ubah menjadi *dajare* 猫の寝ころび癖 (*neko no nekorobi guse*). Penutur menggunakan kata 猫 (*neko*) yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘kucing’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* ろび (*robi*) di belakang kata tersebut. Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* 猫 (*neko*) dan *pun phrase* 寝ころび (*nekorobi*). Berdasarkan makna kontekstual

tersebut, maka data (9) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data (10)

(10) イルカさんはいるかな？

*Irukasan/wa/iru/kana?*

Lumba-lumba/par./ada/ya?

‘Lumba-lumbanya ada tidak ya?’

(ロボノネジ, 2021, 00:24)

*Dajare* pada data (10) dapat ditemukan pada kata イルカ (*iruka*) yang berarti ‘lumba-lumba’ sebagai *base phrase*, dan kata いるかな (*irukana*) yang berarti ‘ada tidak ya’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (10) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* な (*na*) di belakang kata イルカ (*iruka*) yang berubah menjadi kata いるかな (*irukana*). Oleh karena itu, data (10) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (10) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{array}{lcl} \text{「いるか」} + \text{「な」} & = & \text{「いるかな」} \\ /iruka/ + /na/ & = & /irukana/ \end{array}$$

Dalam tuturan data (10), penutur sedang berjalan-jalan di akuarium dalam sebuah *games* yang dia mainkan dengan temannya. Penutur kemudian bertanya kepada temannya apakah ada atau tidak lumba-lumba dalam akuarium tersebut. Penutur menggunakan kata イルカ (*iruka*) yang dalam bahasa Indonesia berarti

‘lumba-lumba’ sebagai *base phrase* いるかな (*irukana*) sebagai *pun phrase* untuk meminta informasi kepada temannya tentang keberadaan lumba-lumba di dalam akuarium. Walaupun penutur tidak bermaksud untuk menuturkan *dajare*, efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* イルカ (*iruka*) dan *pun phrase* いるかな (*irukana*). Berdasarkan makna kontekstual yang terkandung, yaitu penutur bertanya sebuah informasi, maka data (10) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

#### Data (11)

- (11) <sup>ほし</sup>星<sup>が</sup>欲<sup>ほ</sup>しい  
***Hoshi/ga/hoshī***  
 Bintang/par./ingin  
 ‘(Saya) menginginkan bintang.’  
 (V を切り抜きマッスルゆびゆび, 2021, 00:49)

*Dajare* pada data (11) dapat ditemukan pada kata <sup>ほし</sup>星 (*hoshi*) yang berarti ‘bintang’ sebagai *base phrase*, dan kata <sup>ほ</sup>欲<sup>し</sup>い (*hoshī*) yang berarti ‘ingin’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (11) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* い (*i*) di belakang kata <sup>ほし</sup>星 (*hoshi*) yang berubah menjadi kata <sup>ほ</sup>欲<sup>し</sup>い (*hoshī*). Oleh karena itu, data (11) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (11) dinyatakan dalam rumus :



「星」 + 「い」 = 「ほしい」  
 /hosi/ + /i/ = /hosiR/

Dalam data (11), penutur sedang bermain sebuah *game* ketika dia menemukan benda dengan bentuk bintang dalam *game* tersebut. Penutur spontan menuturkan *dajare* 星が欲しい (*hoshi ga hoshī*) untuk mengungkapkan keinginannya untuk memiliki benda dengan bentuk bintang tersebut. Penutur menggunakan kata 星 (*hoshi*) yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘bintang’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* い (*i*) di belakang kata tersebut. Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* 星 (*hoshi*) dan *pun phrase* 欲しい (*hoshī*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (11) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *expressive*.

### 3.1.2.3 Penambahan *Mora* di Tengah *Base Phrase*

#### Data (12)

(12) Matsuri : 上だね屋根上  
*Ue/dane/yane/ue*  
 Atas/ya/atap/atas  
 ‘Ada di atas atap ya.’  
 Ayame : やーねー  
*Yānē*  
 ‘Iya ya.’

(ホロライブはいいぞ, 2021, 00:20)

*Dajare* pada data (12) dapat ditemukan pada kata 屋根 (*yane*) yang berarti ‘atap’ sebagai *base phrase*, dan kata やーなー (*yānē*) yang berarti ‘iya ya’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (12) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* あ (*a*) dalam bentuk *chōonpu* (ー) di tengah kata 屋根 (*yane*) yang berubah menjadi kata やーなー (*yānē*). Oleh karena itu, data (12) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di tengah *base phrase*. Selain terdapat penambahan *mora* di tengah *base phrase*, data (12) juga memiliki penambahan *mora* dalam bentuk *chōonpu* di belakang *base phrase*, dan karena itu data (12) juga bisa dikategorikan sebagai pembentukan *dajare* jenis penambahan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (12) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「や」} + \text{「ー」} + \text{「ね」} + \text{「ー」} &= \text{「やーねー」} \\ /ya/ + /R/ + /ne/ + /R/ &= /yaRneR/ \end{aligned}$$

Dalam data (12), penutur yang bernama Ayame sedang bermain sebuah *game* dengan kedua temannya. Salah satu temannya yang bernama Matsuri menemukan musuh yang berada di atas atap. Ayame spontan menuturkan *dajare* やーねー (*yane*) dengan harapan kedua temannya sadar dengan *dajare*nya, namun karena kedua temannya tidak sadar Ayame tidak mendapat tanggapan apa-apa. Penutur menggunakan kata やーなー (*yānē*) yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘iya ya’ sebagai *base phrase* lalu menambahkan *mora* あ (*a*) dalam bentuk *chōonpu*

(一) di tengah kata tersebut. Efek humor bisa dirasakan dari kemiripan bunyi yang dimiliki *base phrase* 屋根 (*yane*) dan *pun phrase* やーなー (*yānē*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (12) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### 3.1.2.4 Penambahan Campuran

#### Data 13

- (13) 武者のご飯をムシャムシャ  
*Musha/no/gohan/wo/mushamusha*  
 Prajurit/par./nasi/par./dengan lahap  
 ‘Memakan nasi milik prajurit dengan lahap.’  
 (きりぬきまる, 2021, 01:42)

*Dajare* pada data (13) dapat ditemukan pada kata 武者 (*musha*) yang berarti ‘prajurit’ sebagai *base phrase*, dan onomatope ムシャムシャ (*mushamusha*) yang menjelaskan aktivitas seseorang yang makan dengan lahap sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (13) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya penambahan *mora* む + しゃ (*mu + sha*) di depan atau belakang kata 武者 (*musha*) yang berubah menjadi onomatope ムシャムシャ (*mushamusha*). Karena penambahan *mora* む + しゃ (*mu + sha*) dapat terjadi di depan atau di belakang *base phrase* dan tetap menghasilkan *pun phrase* yang sama, maka data (13) dapat masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis

penambahan *mora* di depan atau di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (13) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} (\text{「むしや」} +) \text{「武者」} (\text{「むしや」}) &= \text{「ムシヤムシヤ」} \\ (/musya/+)/musya/ (+/musya/) &= /musyamusya/ \end{aligned}$$

Tuturan pada data (13) terjadi pada tahun baru. Penutur ingin menuturkan *dajare* orisinilnya kepada penonton videonya untuk mengawali tahun baru. Penutur menuturkan kalimat 武者のご飯をムシヤムシヤ (*musha no gohan wo mushamusha*) untuk menggambarkan kepada penonton videonya, tentang aktivitas memakan nasi milik prajurit dengan lahapnya. Penutur menggunakan onomatope dengan tujuan agar bunyi dari *base phrase* dapat diulang dan mirip dengan *pun phrase*. Efek humor dalam data (13) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari kata 武者 (*musha*) dan onomatope ムシヤムシヤ (*mushamusha*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual dan penggunaan onomatope untuk menggambarkan suatu keadaan, maka data (13) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### 3.1.3 Pengurangan *Mora*

Pembentukan *dajare* berdasarkan pengurangan *mora* dibagi menjadi dua, yaitu pengurangan *mora* di belakang *base phrase* dan pengurangan *mora* di tengah *base phrase*.

### 3.1.3.1 Pengurangan *Mora* di Belakang *Base Phrase*

#### Data 14

- (14) たけえ<sup>たけ</sup>竹だな  
*Takē/take/dana*  
 Tinggi/bambu/ya  
 ‘Bambu yang tinggi ya.’

(きりぬきまる, 2021, 11:07)

*Dajare* pada data (14) dapat ditemukan pada kata たけえ (*takē*) yang merupakan bentuk tidak baku dari kata たかい (*takai*) yang berarti ‘tinggi’ sebagai *base phrase*, dan kata 竹<sup>たけ</sup> (*take*) yang berarti ‘bambu’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (14) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pengurangan *mora* え (*e*) pada kata たけえ (*takē*) yang berubah menjadi kata 竹<sup>たけ</sup> (*take*). Oleh karena itu, data (14) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis pengurangan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (14) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「たけ」} - \text{「え」} &= \text{「竹」} \\ /take/ - /R/ &= /take/ \end{aligned}$$

Tuturan pada data (14) terjadi ketika penutur sedang bermain sebuah *games* dan kemudian menemukan sebuah pohon bambu yang tinggi dan secara spontan mengatakan *dajare* たけえ<sup>たけ</sup>竹だな (*takē take dana*) untuk menjelaskan pohon

bambu yang menurut penutur adalah pohon bambu yang tinggi. Penutur menggunakan kata たけえ (*takē*), bentuk tidak baku たかい (*takai*) karena lawan tutur dari penutur merupakan orang yang akrab dengan penutur. Selain itu, penutur menggunakan kata たけえ (*takē*) karena memiliki kemiripan bunyi dengan kata 竹<sup>たけ</sup> (*take*). Efek humor dalam data (14) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari たけえ (*takē*) dan 竹<sup>たけ</sup> (*take*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (14) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

#### Data 15

- (15) 治癒<sup>ちゆ</sup>できないけど、チュできるよ  
*Chiyu/dekinai/kedo/chu/dekiruyo*  
 Sembuh/tidak bisa/tapi/cium/bisa  
 ‘(Saya) kalau menyembuhkan tidak bisa, tapi kalau cium bisa kok.’  
 (きりぬきまる, 2021, 06:48)

*Dajare* pada data (15) dapat ditemukan pada kata 治癒<sup>ちゆ</sup> (*chiyu*) yang berarti ‘sembuh, menyembuhkan’ sebagai *base phrase*, dan onomatope チュ (*chu*) yang mewakili gerakan ‘mencium’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (15) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pengurangan *mora* ッ (*yu*) pada kata 治癒<sup>ちゆ</sup> (*chiyu*) yang berubah menjadi onomatope チュ (*chu*). Data (15) yang tadinya terdiri dari dua *mora* (ち dan ッ)

mengalami pengurangan dan berubah menjadi satu *mora* pada *pun phrase*. Oleh karena itu, data (15) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis pengurangan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (15) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{array}{lcl} \text{「ち」} - \text{「ゆ」} & = & \text{「チュ」} \\ /ti/ - /yu/ & = & /tyu/ \end{array}$$

Tuturan pada data (15) terjadi saat penutur sedang melakukan *live streaming* pada kanal *youtubenya*. Penutur berinteraksi dengan penontonnya melalui komentar dan menanyakan apakah penontonnya terluka. Penutur menuturkan dengan lemah lembut kalimat 治癒できないけど、チュできるよ (*chiyu dekinai kedo, chu nara dekiruyo*) untuk menjelaskan walaupun tidak memiliki kemampuan untuk menyembuhkan luka, penutur bisa memberikan ciuman sebagai ganti untuk meredakan rasa sakit. Penutur menggunakan onomatope チュ (*chu*) karena memiliki kemiripan bunyi dengan kata 治癒 (*chiyu*). Efek humor dalam data (15) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari 治癒 (*chiyu*) dan チュ (*chu*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (15) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

#### Data 16

- (16) 未完成のミカン  
*Mikansē/no/mikan*  
 Belum selesai/par./jeruk

‘Jeruk yang belum selesai (dikupas).’

(クリエイターB【累計20万回再生超え】, 2019, 01:40)

*Dajare* pada data (16) dapat ditemukan pada kata <sup>みかんせい</sup>未完成 (*mikansē*) yang berarti ‘belum selesai’ sebagai *base phrase*, dan kata ミカン (*mikan*) yang berarti ‘jeruk’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (16) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pengurangan *mora* せい (se + i) pada kata <sup>みかんせい</sup>未完成 (*mikansē*) yang berubah menjadi kata ミカン (*mikan*). *Base phrase* pada data (16) memiliki lima *mora*, sedangkan pada *pun phrase* berkurang menjadi tiga *mora*. Oleh karena itu, data (16) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis pengurangan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (16) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{array}{lcl} \text{「みかん」} - \text{「せい」} & = & \text{「ミカン」} \\ /mika_N/ - /seR/ & = & /mika_N/ \end{array}$$

Data (16) dituturkan oleh penutur dalam videonya yang ditujukan untuk memberitahu penonton video tentang 50 *dajare* yang berawalan dari huruf ‘あ’ sampai dengan huruf ‘わ’. Penutur menunjukkan satu-persatu gambar kepada penonton kemudian menuturkan *dajare* berdasarkan gambar yang tampil pada video. Penutur lalu menampilkan gambar sebuah jeruk yang kulitnya dikupas setengah dan kemudian menuturkan *dajare* <sup>みかんせい</sup>未完成のミカン (*mikansē no mikan*) untuk menjelaskan kepada penonton videonya kalau jeruk yang ada dalam gambar



yang ditunjukkannya belum selesai dikupas. Efek humor dalam data (16) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari 未完成 (<sup>みかんせい</sup>*mikansē*) dan ミカン (*mikan*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (16) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### Data 17

- (17) おんなじ女<sup>おんな</sup>  
**Onnaji/onna**  
 Sama/perempuan  
 ‘Perempuan yang sama.’  
 (クリエイターB【累計20万回再生超え】，2019，00:17)

*Dajare* pada data (17) dapat ditemukan pada kata おんなじ (*onnaji*) yang berarti ‘sama, identik’ sebagai *base phrase*, dan kata 女<sup>おんな</sup> (*onna*) yang berarti ‘perempuan, wanita’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (26) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pengurangan *mora* じ (*ji*) pada kata おんなじ (*onnaji*) yang berubah menjadi kata 女<sup>おんな</sup> (*onna*).

*Base phrase* pada data (17) memiliki empat *mora*, sedangkan pada *pun phrase* berkurang menjadi tiga *mora*. Oleh karena itu, data (17) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis pengurangan *mora* di belakang *base phrase*. Berikut apabila data (17) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「おんな」} - \text{「じ」} &= \text{「おんな」} \\ /onna/ - /ji/ &= /onna/ \end{aligned}$$

Data (17) dituturkan oleh penutur dalam videonya yang ditujukan untuk memberitahu penonton video tentang 50 *dajare* yang berawalan dari huruf ‘あ’ sampai dengan huruf ‘わ’. Penutur menunjukkan satu-persatu gambar kepada penonton kemudian menuturkan *dajare* berdasarkan gambar yang tampil pada video. Penutur lalu menampilkan gambar dua orang perempuan dengan penampilan sama dan kemudian menuturkan *dajare* おんなじ女<sup>おんな</sup> (*onnaji onna*) untuk menjelaskan kalau perempuan yang ada dalam gambar yang ditunjukkan adalah perempuan yang sama. Kata おんなじ (*onnaji*) pada data (17) biasanya dituturkan dan ditulis dengan おなじ<sup>おなじ</sup> (*onaji*), namun penutur sengaja menambahkan *mora* ん (*n*) agar bunyi dari *base phrase* lebih mirip dengan *pun phrase*. Efek humor dalam data (17) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari おんなじ (*onnaji*) dan 女<sup>おんな</sup> (*onna*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (17) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### 3.1.3.2 Pengurangan *Mora* di Tengah *Base Phrase*

#### Data 18

- (18) 前<sup>まえ</sup>を行<sup>い</sup>くマイク  
*Mae/wo/iku/maiku*  
 Depan/par./pergi/Mike  
 ‘Mike yang maju.’

(きりぬきまる, 2021, 09:23)

*Dajare* pada data (18) dapat ditemukan pada frasa 前<sup>まえ</sup>を行<sup>い</sup>く (*mae wo iku*) yang berarti ‘pergi ke depan, maju’ sebagai *base phrase*, dan kata マイク (Mike) yang merupakan nama seseorang sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (18) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pengurangan *mora* え dan を (*e* dan *wo*) yang pada frasa 前<sup>まえ</sup>を行<sup>い</sup>く (*mae wo iku*) yang berubah menjadi kata マイク (Mike). Oleh karena itu, data (18) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis pengurangan *mora* di tengah *base phrase*. Berikut apabila data (18) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{array}{lcl} \text{「ま」 (—「えを」) 「いく」} & = & \text{「マイク」} \\ /ma/ (-/ewo/) /iku/ & = & /maiku/ \end{array}$$

Tuturan pada data (18) terjadi saat penutur sedang melakukan *live streaming* dan berinteraksi dengan penontonnya. Penonton video kemudian menantang penutur untuk menuturkan *dajare*. Awalnya penutur kebingungan untuk membuat sebuah *dajare*. Namun, secara spontan penutur memikirkan nama Mike yang kemudian dirubahnya menjadi *dajare* 前<sup>まえ</sup>を行<sup>い</sup>くマイク (*mae wo iku maiku*). Efek humor dalam data (18) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari 前<sup>まえ</sup>を行<sup>い</sup>く (*mae wo iku*) dan マイク (Mike), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (18) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### 3.1.4 Perubahan *Mora*

Pembentukan *dajare* berdasar perubahan *mora* menurut Dybala, dkk. dibagi menjadi dua jenis, yaitu perubahan konsonan satu menjadi konsonan lain dan perubahan vokal satu menjadi vokal lain. Namun, setelah menganalisis data yang telah dikumpulkan, penulis menemukan bahwa ada jenis perubahan lainnya yang masih belum disebutkan oleh Dybala, dkk. Jenis ini adalah perubahan *mora* vokal menjadi konsonan.

#### 3.1.4.1 Perubahan Konsonan

##### Data 19

(19) <sup>おれ</sup>俺はロシアの<sup>ころ</sup>殺<sup>や</sup>し屋、<sup>おそ</sup>恐ろしや!

*Ore/wa/roshia/no/koroshiya/osoroshiya*

Aku/par./Rusia/par./pembunuh bayaran/menakutkan

‘Aku adalah pembunuh bayaran dari Rusia, menakutkan!’

(アバンティーズ, 2018, 04:53)

*Dajare* pada data (19) dapat ditemukan pada frasa <sup>ころ</sup>殺<sup>や</sup>し屋 (*koroshiya*) yang

berarti ‘pembunuh bayaran’ sebagai *base phrase*, dan kata <sup>おそ</sup>恐ろしや (*osoroshiya*)

yang berarti ‘menakutkan’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (19)

mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya

perubahan *mora* こ (*ko*) pada frasa <sup>ころ</sup>殺<sup>や</sup>し屋 (*koroshiya*) yang berubah menjadi

*mora* そ (*so*) pada frasa <sup>おそ</sup>恐ろしや (*osoroshiya*). Oleh karena itu, data (19) masuk

ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis perubahan konsonan. Data (19) juga mengalami perubahan yaitu adanya penambahan *mora* お (*o*) di awal frasa. Berikut apabila data (19) dinyatakan dalam rumus :

「(こ)ろしや」 → 「お(そ)ろしや」  
 (/ko/) /rosiya/ → /o/ (/so/) /rosiya/

Tuturan dalam data (19) terjadi pada acara perkumpulan *youtuber*. Penutur diminta oleh temannya, yang berkeliling dan meminta orang-orang lain juga, untuk menyebutkan satu *dajare*. Penutur menuturkan *dajare* 俺はロシアの殺し屋、恐ろしや! (*ore wa roshia no koroshiya, osoroshiya!*) dengan nada yang mengancam untuk memberikan kesan yang menakutkan kepada penonton video. Efek humor dalam data (19) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari 殺し屋 (*koroshiya*) dan 恐ろしや (*osoroshiya*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tersebut diketahui bahwa penutur bermaksud untuk menakuti penonton video, maka data (19) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *vocative*.

## Data 20

(20) 新元号は平和になりましたが「霊は出ますか」

*Shingengō* /wa/*heiwa*/ni/narimashita/*rei*/wa/demasuka

Era baru/par./damai/par./menjadi/arwah/par./keluar

‘Era baru telah menjadi damai, apakah arwah akan keluar.’

(アバンティーズ, 2019, 04:25)

*Dajare* pada data (20) dapat ditemukan pada kata 平和 (<sup>へいわ</sup>*heiwa*) yang berarti ‘kedamaian, ketenangan’ sebagai *base phrase*, dan kata 霊は (<sup>れい</sup>*rei wa*) yang berarti ‘jiwa, arwah, roh’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (20) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya perubahan *mora* へ + わ (*he + wa*) pada kata 平和 (<sup>へいわ</sup>*heiwa*) yang berubah menjadi *mora* れ + は (*re + wa*) pada kata 霊は (<sup>れい</sup>*rei wa*). Oleh karena itu, data (20) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis perubahan konsonan. Berikut apabila data (20) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{aligned} \text{「(へ)いわ」} &\rightarrow \text{「(れ)いは」} \\ (/he/) /Rwa/ &\rightarrow (/re/) /Rwa/ \end{aligned}$$

Tuturan pada data (20) terjadi di ruang rias. Penutur mendengar percakapan dari temannya yang memintai orang lain untuk menyebutkan satu *dajare*. Mengetahui hal tersebut, penutur mencari *dajare* yang bisa dia sebutkan melalui internet. Penutur kemudian menuturkan *dajare* 新元号は平和になりましたが

「<sup>れい</sup>霊は<sup>で</sup>出ますか」 (*shingengō wa heiwa ni narimashitaga rei wa demasuka*). Efek

humor dalam data (20) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari 平和 (<sup>へいわ</sup>*heiwa*) dan

<sup>れい</sup>霊は (*rei wa*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip.

Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (20) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### 3.1.4.2 Perubahan Vokal

#### Data 21

(21) <sup>ぶちよう</sup>部長の<sup>はな</sup>鼻から<sup>はなち</sup>鼻血がぶちよー

*Buchō/no/hana/kara/hanaji/ga/buchō*

Kepala bagian/par./hidung/dari/mimisan/par./muncrat

‘Dari hidung kepala bagian, muncrat, keluar mimisan.’

(きりぬきまる, 2021, 00:59)

*Dajare* pada data (21) dapat ditemukan pada kata <sup>ぶちよう</sup>部長 (*buchō*) yang berarti ‘kepala bagian’ sebagai *base phrase*, dan kata <sup>ぶちよー</sup>ぶちよー (*buchō*) yang merupakan onomatope yang digunakan oleh penutur untuk meniru bunyi hidung yang mimisan sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (21) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya perubahan *mora* う (*u*) pada kata <sup>ぶちよう</sup>部長 (*buchō*) yang berubah menjadi *mora* — (*o*) yang merupakan *chōonpu* pada onomatope <sup>ぶちよー</sup>ぶちよー (*buchō*). Oleh karena itu, data (21) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis perubahan vokal. Berikut apabila data (21) dinyatakan dalam rumus :

「ぶちよ(う)」	→	「ぶちよ(ー)」
/butyo/(R)/	→	/butyo/(R)/

Data (21) terjadi di akhir sebuah *live stream*. Penutur ingin mengatakan sebuah *dajare* untuk menghibur penontonnya sekaligus sebagai penutup. Penutur menggunakan aplikasi *Siri* untuk mencari sebuah *dajare* dan menuturkan dengan nada menghibur, 部長ぶちようの鼻はなから鼻血はなちがぶちよー (*buchō no hana kara hanaji ga buchō*) yang menggambarkan hidung seorang kepala bagian yang memuncratkan darah. Onomatope ぶちよー (*buchō*) yang digunakan oleh penutur pada data (21) sebenarnya bukan merupakan onomatope yang biasa digunakan untuk meniru bunyi hidung yang sedang mimisan, melainkan onomatope ぼたぼた (*botabota*) lah yang biasanya digunakan. Penutur menggunakan ぶちよー (*buchō*) karena memiliki bunyi yang sama dengan *base phrase*. Efek humor dalam data (21) bisa dirasakan dari kesamaan bunyi dari 部長ぶちよう (*buchō*) dan ぶちよー (*buchō*), yang memiliki bunyi yang sama persis, namun dalam bahasa tulis memiliki *mora* vokal yang berbeda. Berdasarkan makna kontekstual dan penggunaan onomatope untuk menggambarkan suatu keadaan, maka data (21) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.



### 3.1.4.3 Perubahan Vokal Menjadi Konsonan

#### Data 22

(22) あんたマンタ<sup>み</sup>見つけた。

*Anta/manta/mitsuketa*

Kamu/ikan pari/telah menemukan

‘Kamu telah menemukan ikan pari.’

(V を切り抜きマッスルゆびゆび, 2021, 01:34)

*Dajare* pada data (22) dapat ditemukan pada kata あんた (*anta*) yang merupakan ragam bahasa tidak formal dari あなた (*anata*) berarti ‘kamu’ sebagai *base phrase*, dan kata マンタ (*manta*) yang berarti ‘ikan pari’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (22) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya perubahan *mora* あ (*a*) pada kata あんた (*anta*) yang berubah menjadi *mora* マ (*ma*) pada kata マンタ (*manta*). Oleh karena itu, data (22) menurut penulis masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis perubahan vokal menjadi konsonan. Berikut apabila data (22) dinyatakan dalam rumus :

「(あ)んた」 → 「(マ)ンタ」

/(a)/ /Nta/ → /(ma)/ /Nta/

Pada data (22), penutur bermain sebuah *games* dengan temannya yang kemudian menemukan seekor ikan pari. Penutur secara spontan mengatakan *dajare* あんたマンタ<sup>み</sup>見つけた (*anta manta mitsuketa*) kepada temannya untuk

menjelaskan kepada temannya bahwa yang ditemukannya adalah ikan pari. Penutur menggunakan kata マンタ (*manta*) yang memiliki bunyi yang mirip dengan kata あんた (*anta*) namun memiliki perbedaan *mora* di belakang kata. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan efek humor yang bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari kata あんた (*anta*) dan マンタ (*manta*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (22) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### 3.1.5 Metatesis Mora

Jenis pembentukan *dajare* menurut metatesis *mora*, agak berbeda dengan jenis pembentukan lain. Penulis menemukan bahwa tidak semua jenis *dajare* ini memiliki *base phrase* dan *pun phrase* yang berada pada satu kalimat. Terkadang, *dajare* jenis metatesis *mora* hanya terdiri dari *pun phrase* yang telah melalui proses penukaran *mora* yang ada pada *base phrase*.

#### Data 23

(23) ドジョウをどうじょ

*Dojō/wo/dōjo*

*Dojō/par./silahkan*

‘Silahkan *Dojōnya*.’

(V を切り抜きマッスルゆびゆび, 2021, 00:19)

*Dajare* pada data (23) dapat ditemukan pada kata ドジョウ (*dojō*) yang merupakan ikan air tawar yang umumnya berasal dari Asia Timur dan masuk ke dalam keluarga Cobitidae sebagai *base phrase*, dan kata どうじょ (*dōjo*) yang

merupakan bentuk tidak baku dari kata どうぞ (*dōzo*) yang berarti ‘silahkan’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (23) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pertukaran tempat *mora* う (*u*) pada kata ドジョウ (*dojō*) yang tadinya berada di bagian paling belakang kata, berubah menjadi di tengah, di belakang *mora* ど (*do*) pada kata どうじょ (*dōjo*). Oleh karena itu, data (23) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis metatesis *mora*. Berikut apabila data (23) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{array}{lcl} \text{「ドジョウ(ウ)」} & \rightarrow & \text{「ど(う)じょ」} \\ /dojo/ / (R) / & \rightarrow & /do/ / (R) / /jyo/ \end{array}$$

Dalam data (23) penutur sedang bermain sebuah *game* di mana dia sedang memberikan ikan kepada seorang karakter di *game* tersebut. Setelah memberikan ikan *dojō* kepada karakter tersebut, secara spontan penutur terpikir dan menuturkan *dajare* ドジョウをどうじょ (*dojō wo dōjo*). Penutur menggunakan kata pelesetan どうじょ (*dōjo*) daripada kata yang benar yaitu どうぞ (*dōzo*) karena penutur ingin memberikan efek humor dengan menuturkan kata yang bunyinya mirip dengan *base phrase* ドジョウ (*dojō*). Efek humor dalam data (23) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari ドジョウ (*dojō*) dan どうじょ (*dōjo*), yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual

tersebut, maka data (23) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

#### Data 24

(24) さらだば!

*Saradaba!*

‘Selamat tinggal!’

(V を切り抜きマッスルゆびゆび, 2021, 03:12)

*Dajare* pada data (24) dapat ditemukan pada kata さらだば (*saradaba*) yang merupakan *pun phrase* dari kata さらば (です) (*saraba(desu)*) yang memiliki arti ‘selamat tinggal, sampai nanti’ sama dengan それでは dan さようなら. *Base phrase* pada data (24) adalah kata さらばだ (*sarabada*) yang mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pertukaran tempat antara *mora* ば (*ba*) dan *mora* だ (*da*). Oleh karena itu, data (24) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis metatesis *mora*. Berikut apabila data (24) dinyatakan dalam rumus :

「さら(ば、だ)」 → 「さら(だ、ば)」

/sara (/ba/ /da/) → /sara (/da/ /ba/)

Data (24) terjadi di akhir *live stream* milik penutur. Setelah penutur menyelesaikan videonya, penutur mengucapkan salam perpisahan berupa *dajare* さらだば (*saradaba*) kepada penonton videonya. Penutur menggunakan *dajare* untuk mengatakan salam perpisahan agar tidak terdengar kaku dan selain itu,

penutur juga ingin mengatakan humor agar perpisahan yang ada tidak terasa menyedihkan dan justru menjadi lucu. Efek humor dalam data (24) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari *さらだぼ* (*saradaba*) sebagai *pun phrase* dan *さらばだ* (*sarabada*) sebagai *base phrase*, yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tadi, dapat diketahui bahwa maksud penutur menuturkan *dajare* adalah untuk mengucapkan salam perpisahan. Maka dari itu, data (24) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *phatic*.

#### Data 25

(25) *ぼけお*  
***Bakeo***  
 ‘Hantu.’

(もちみこ, 2021, 00:30)

*Dajare* pada data (25) dapat ditemukan pada kata *ぼけお* (*bakeo*) yang merupakan *pun phrase* dari kata *おぼけ* (*obake*) yang memiliki arti ‘hantu, roh’. *Base phrase* pada data (25) adalah kata *おぼけ* (*obake*) yang mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pertukaran tempat antara *mora* *お* (*o*), *mora* *ぼ* (*ba*), dan *mora* *け* (*ke*). Oleh karena itu, data (25) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis metatesis *mora*. Berikut apabila data (25) dinyatakan dalam rumus :

「(おぼけ)」 → 「(ぼけお)」  
 /(obake)/ → /(bakeo)/

Tuturan pada data (25) terjadi di dalam sebuah lift. Penutur dan manajernya baru saja kembali dari lantai atas untuk mengambil barang yang ketinggalan dan berniat untuk kembali. Namun, alih-alih pergi ke lantai tujuan mereka, lift yang mereka naiki malah sampai ke lantai kosong yang tidak ada siapa-siapa. Penutur menuturkan *dajare* ばけお (*bakeo*) untuk memberitahu kepada manajernya tentang anggapan yang dia punya kalau di dekat mereka pastilah ada makhluk halus. Penutur menggunakan *dajare* ばけお (*bakeo*) untuk menggantikan kata おぼけ (*obake*) karena dirasa lebih tidak menakutkan dan agar lawan tutur dari penutur tidak merasa panik atau takut, walaupun penutur sendiri mengatakannya dengan takut-takut. Efek humor dalam data (25) bisa dirasakan dari kemiripan bunyi dari ばけお (*bakeo*) sebagai *pun phrase* dan ぼけ (*obake*) sebagai *base phrase*, yang walaupun berbeda kata namun memiliki bunyi yang mirip. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (25) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *expressive*.

### 3.1.6 Perubahan Cara Baca *Kanji*

*Dajare* jenis ini terbentuk dengan cara mengubah cara baca *kanji* menjadi cara baca yang tidak biasa. Berdasarkan temuan, penulis mendapati kalau *dajare* jenis perubahan cara baca *kanji* yang terdapat di *youtube* kebanyakan digunakan untuk nama seseorang atau sesuatu seperti nama kuda.

#### Data 26

(26) にのまえ むずか  
一も難しいね

*Ninomae/mo/muzukashiine*  
 Sebelum dua/par./susah ya  
 ‘Sebelum dua juga susah ya.’

(Iida Pochi., 2021, 00:39)

*Dajare* pada data (26) dapat ditemukan pada cara baca *kanji* 一 yang seharusnya dibaca いち (*ichi*) yang memiliki arti ‘satu’. Namun, pada data (26) *kanji* 一 diganti cara bacanya menjadi にのまえ (*ninomae*) yang berarti ‘sebelum dua’. Oleh karena itu, data (26) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis perubahan cara baca *kanji*. Berikut apabila data (26) dinyatakan dalam rumus :

「一 (いち) 」	→	「一 (にのまえ) 」
/iti/	→	/ninomae/

Tuturan dalam data (26) terjadi dalam sebuah video di mana penutur sedang berbicara mengenai *kanji* dengan kedua temannya yang bukan orang Jepang. Mereka mendiskusikan nama-nama yang menggunakan *kanji* yang susah dibaca karena cara bacanya yang tak lazim. Penutur kemudian mengekspresikan tentang kesusahan ketika dia membaca *kanji* 一. *Kanji* 一 pada data (26) mengalami perubahan cara baca menjadi にのまえ (*ninomae*). Perubahan cara baca dari yang seharusnya いち (*ichi*), menjadi にのまえ (*ninomae*) terjadi karena *kanji* 一 yang merujuk pada angka satu bisa direpresentasikan dengan sebutan lain yaitu にのまえ (*ninomae*) yang berarti ‘sebelum dua’. Oleh karena itu, walaupun dengan cara

baca *kanji* — berubah, hal yang dimaksud masih tetap sama. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (26) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *expressive*.

### Data 27

- (27) これで「<sup>あきなし</sup>春夏冬」って読むの  
*Kore/de/Akinashi/tteyomuno*  
 Ini/par./tidak ada musim semi/dibaca  
 ‘Ini bisa dibaca ‘tidak ada musim semi’.’

(Iida Pochi., 2021, 00:58)

*Dajare* pada data (27) dapat ditemukan pada cara baca *kanji* 春夏冬 yang seharusnya dibaca しゅんかとう (*shunkatō*) yang memiliki arti ‘musim semi, musim panas, musim dingin’. Namun, pada data (27) *kanji* 春夏冬 diganti cara bacanya menjadi あきなし (*akinashi*) yang berarti ‘tidak ada musim semi’. Oleh karena itu, data (27) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis perubahan cara baca *kanji*. Berikut apabila data (27) dinyatakan dalam rumus :

「春夏冬（しゅんかとう）」 → 「春夏冬（あきなし）」  
 /syu<sub>N</sub>ka<sub>N</sub>to<sub>R</sub>/ → /akinasi/

Tuturan dalam data (27) terjadi dalam sebuah video di mana penutur sedang berbicara mengenai *kanji* dengan kedua temannya yang bukan orang Jepang. Mereka mendiskusikan nama-nama yang menggunakan *kanji* yang susah dibaca karena cara bacanya yang tak lazim. Penutur menjelaskan kepada kedua temannya kalau ada nama yang menggunakan *kanji* 春夏冬 dan memberitahu mereka



bagaimana cara membacanya. *Kanji* 春夏秋冬 pada data (27) mengalami perubahan cara baca menjadi あきなし (*akinashi*). Perubahan cara baca dari yang seharusnya しゅんかとう (*shunkatō*), menjadi あきなし (*akinashi*) terjadi karena dalam *kanji* 春夏秋冬 yang terdiri dari *kanji* musim semi, musim panas, dan musim dingin tidak disertakan *kanji* 秋 (*aki*) yang berarti ‘musim dingin’ yang seharusnya merupakan kesatuan dalam pergantian musim di Jepang. Oleh karena itu, *kanji* 春夏秋冬 berubah cara bacanya menjadi あきなし (*akinashi*) yang berarti ‘tidak ada musim semi’. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (27) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### Data 28

- (28) これね「月見里<sup>やまなし</sup>」って読むの  
*Korene/Yamanashi/tteyomuno*  
 Ini/tidak ada gunung/dibaca  
 ‘Yang ini bisa dibaca ‘tidak ada gunung’.’

(Iida Pochi., 2021, 03:05)

*Dajare* pada data (28) dapat ditemukan pada cara baca *kanji* 月見里 yang seharusnya dibaca つきみさと (*tsukimisato*) yang memiliki maksud ‘desa di mana bulan terlihat’. Namun, pada data (28) *kanji* 月見里 diganti cara bacanya menjadi やまなし (*yamanashi*) yang berarti ‘tidak ada gunung’. Oleh karena itu, data (28)

masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis perubahan cara baca *kanji*.

Berikut apabila data (28) dinyatakan dalam rumus :

「月見里（つきみさと）」 → 「月見里（やまなし）」  
                                   /tukimisato/                                  /yamanasi/

Dalam data (28), penutur memberikan kuis tentang bagaimana cara membaca nama dengan cara baca *kanji* yang tidak lazim kepada kedua temannya yang bukan orang Jepang. Karena tidak tahu bagaimana cara membaca *kanji* yang diberikan penutur menjelasakannya kepada temannya bagaimana cara membaca *kanji* 月見里. *Kanji* 月見里 pada data (28) mengalami perubahan cara baca menjadi やまなし (*yamanashi*). Perubahan cara baca dari yang seharusnya つきみさと (*tsukimisato*), menjadi やまなし (*yamanashi*) dikarenakan anggapan tidak bisa melihat bulan dengan jelas kalau tidak bisa melihat bulan di daerah pedesaan jika terhalang gunung. Maka dari itu, apabila tidak ada gunung yang mengelilingi suatu pedesaan, maka kita dapat melihat bulan dengan jelas. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (28) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### 3.1.7 Pembagian Frasa

*Dajare* jenis pembagian frasa dibentuk dengan cara memisah kata yang tadinya terdiri dari satu kata menjadi dua atau lebih frasa. Berikut adalah sampel temuan *dajare* jenis pembagian frasa yang berhasil ditemukan oleh penulis.

**Data 29**

- (29) アルミ缶<sup>かん</sup>の上にあるミカン  
*Arumikan/no/ue/ni/aru/mikan*  
 Kaleng aluminium/par./atas/par./ada/jeruk  
 ‘Di atas kaleng aluminium ada jeruk.’

(アバンティーズ, 2018, 02:31)

*Dajare* pada data (29) dapat ditemukan pada kata アルミ缶<sup>かん</sup> (*arumikan*)

yang berarti ‘kaleng aluminium’ sebagai *base phrase*, dan frasa ある + ミカン (*aru mikan*) yang berarti ‘jeruk ada’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (29) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pemisahan kata アルミ缶<sup>かん</sup> (*arumikan*) menjadi frasa ある (*aru*) dan ミカン (*mikan*). Oleh karena itu, data (29) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis pembagian frasa. Berikut apabila data (29) dinyatakan dalam rumus :

「アルミ缶 <sup>かん</sup> 」	→	「ある」	「ミカン」
/arumika <sub>N</sub> /	→	/aru/	/mika <sub>N</sub> /

Data (29) terjadi pada acara perkumpulan *youtuber*. Penutur diminta oleh temannya, yang berkeliling dan meminta orang-orang lain juga, untuk menuturkan sebuah *dajare*. Namun, karena kebingungan memikirkan sebuah *dajare* yang orisinal, dia pun menuturkan *dajare* yang sudah umum ada di masyarakat. Efek humor dalam data (29) bisa dirasakan dari kesamaan bunyi dari アルミ缶<sup>かん</sup> (*arumikan*) sebagai *base phrase* dan ある + ミカン (*aru mikan*) sebagai *pun*

*phrase* yang memiliki bunyi yang mirip, namun karena terjadi pemisahan pada *pun phrase* bunyinya menjadi sedikit berbeda. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (29) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data 30

(30) つくだに 佃煮によく 付くダニ

***Tsukudani*/ni/yoku/tsuku/dani**

*Tsukudani*/par./biasa/menempel/kutu

‘Kutu yang biasanya menempel di *tsukudani*.’

(アバンティーズ, 2018, 03:13)

*Dajare* pada data (30) dapat ditemukan pada kata 佃煮 (*tsukudani*) yang merupakan campuran makanan bahari, daging, atau rumput laut yang disajikan bersama nasi putih setelah direndam dalam campuran *soyu* dan mirin sebagai *base phrase*, dan frasa 付く + ダニ (*tsuku dani*) yang berarti ‘kutu menempel’ sebagai *pun phrase*. *Base phrase* pada data (30) mengalami perubahan pada *pun phrase*. Perubahan yang terjadi yaitu adanya pemisahan kata 佃煮 (*tsukudani*) menjadi frasa 付く (*tsuku*) dan ダニ (*dani*). Oleh karena itu, data (30) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* jenis pembagian frasa. Berikut apabila data (30) dinyatakan dalam rumus :

「つくだに」 → 「つく」 「ダニ」  
*/tsukudani/* → */tuku/ /dani/*

Data (30) terjadi pada acara perkumpulan *youtuber*. Penutur diminta oleh temannya, yang berkeliling dan meminta orang-orang lain juga, untuk menuturkan sebuah *dajare*. Namun, karena kesusahan untuk memikirkan sebuah *dajare*, dia meminta waktu sebentar kepada temannya untuk berpikir. *Dajare* っくだに 佃煮によく 付くダニ (*tsukudani ni yoku tsuku dani*) dituturkan oleh penutur dengan nada menghibur. Efek humor dalam data (30) bisa dirasakan dari kesamaan bunyi dari っくだに 佃煮 (*tsukudani*) sebagai *base phrase* dan 付く + ダニ (*tsuku dani*) sebagai *pun phrase* yang memiliki bunyi yang mirip, namun karena terjadi pemisahan pada *pun phrase* bunyinya menjadi sedikit berbeda. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (30) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### 3.1.8 Teka-Teki

Jenis *dajare* bentuk teka-teki berbeda dengan jenis *dajare* lainnya karena selain terdiri dari *base phrase* dan *pun phrase* sebagai unsur pembentuknya, *dajare* teka-teki juga dibentuk atas struktur pertanyaan dan jawaban. Dari hasil analisa, penulis menemukan bahwa petunjuk atas pertanyaan yang ada pada teka-teki selalu ada dalam pertanyaannya dan jawaban dari pertanyaan merupakan *pun phrase*.

#### Data 31

- (31) 質問：まっすぐ<sup>ある</sup>歩いてても<sup>まわ</sup>回ってしまう人は？  
*Massugu/aruite/mo/mawatteshimau/hito/wa?*  
 Lurus/berjalan/walaupun/berputar/orang/par.  
 ‘Orang apa yang jalannya lurus tapi berputar-putar?’  
 答え：お<sup>まわ</sup>巡りさん。

***Omawarisan***

Polisi

‘Pak polisi.’

(推しを切り抜きたい人, 2022, 03:22)

*Dajare* jenis *nazo-nazo* pada data (31) dapat ditemukan pada kata <sup>まわ</sup>回って

しまう (*mawatteshimau*) yang berarti ‘berputar’ yang merupakan *base phrase* dan

kata <sup>まわ</sup>お巡りさん (*omawarisan*) yang berarti ‘polisi’ yang menjadi *pun phrase*.

Unsur *dajare* terletak pada kemiripan bunyi pada kata <sup>まわ</sup>回ってしまう

(*mawatteshimau*) dan kata <sup>まわ</sup>お巡りさん (*omawarisan*). Berikut apabila data (31)

dinyatakan dalam rumus :

「<sup>まわ</sup>回ってしまう」 → 「<sup>まわ</sup>お巡りさん」  
 /*mawaQtesimau*/ → /*omawarisa<sub>N</sub>*/

Tuturan pada data (31) terjadi ketika penutur dan temannya sedang menunggu *game* yang sedang mereka mainkan untuk mulai. Namun, karena waktu menunggu yang lama penutur mengajak temannya untuk bermain teka-teki untuk mengisi waktu. Penutur memberikan teka-teki <sup>ある</sup>まっすぐ歩いて<sup>まわ</sup>も回ってしまう

人は? (*massugu aruite mo mawatteshimau hito wa?*). Penutur memanfaatkan kata

<sup>まわ</sup>回ってしまう (*mawatteshimau*) sebagai petunjuk untuk jawaban dari teka-teki

yang diberikan kepada temannya. お巡りさん (*omawarisan*) merupakan kata lain yang digunakan untuk menyebut polisi dalam bahasa Jepang selain kata 警察 (*keisatsu*), karena お巡りさん (*omawarisan*) bunyinya lebih mirip dengan kata 回 ( *mawatteshimau*) maka お巡りさん (*omawarisan*) merupakan jawaban dari teka-teki pada data (31). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (31) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data 32

(32) 質問：ボールはボールでも、四角いボールはどんなボール？

*Bōru/wa/bōru/demo/shikakui/bōru/wa/donna/bōru?*

Bola/par./walaupun/persegi/bola/par./macam apa/bola?

‘Bola apa yang berbentuk persegi?’

答え：ダンボール

*Danbōru*

‘Kotak kardus.’

(推しを切り抜きたい人, 2022, 03:51)

*Dajare* jenis *nazo-nazo* pada data (32) dapat ditemukan pada kata ボール (*bōru*) yang berarti ‘bola’ yang merupakan *base phrase* dan kata ダンボール (*danbōru*) yang berarti ‘kotak kardus’ yang menjadi *pun phrase*. Unsur *dajare* terletak pada kemiripan bunyi pada kata ボール (*bōru*) dan kata ダンボール (*danbōru*). Berikut apabila data (32) dinyatakan dalam rumus :

「ボール」 → 「ダンボール」

/boRru/ → /daNboRru/

Tuturan (32) terjadi saat penutur dan temannya bermain sebuah *games*. Salah satu teman penutur meminta penutur untuk memberikan lagi teka-teki yang lainnya. Penutur meminta temannya untuk menunggu sebentar dan segera membaca teka-teki yang lain. Dalam data (32), penutur memberikan teka-teki ボールはボールでも、四角いボールはどんなボール (*bōru wa bōru demo shikakui bōru wa donna bōru?*) kepada temannya. Penutur memanfaatkan kata ボール (*bōru*) sebagai petunjuk untuk jawaban dari teka-teki yang diberikan kepada lawan tuturnya. Karena kata ダンボール (*danbōru*) bunyinya mirip dengan kata ボール (*bōru*) dan karena kotak kardus memiliki 6 persegi sebagai sisinya, maka ダンボール (*danbōru*) merupakan jawaban dari teka-teki pada data (32). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (32) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### Data 33

- (33) 質問：<sup>れいぞうこ</sup>冷蔵庫の中に<sup>どうぶつ</sup>動物がいます。どんな<sup>どうぶつ</sup>動物ですか？  
*Reizōko/no/naka/ni/dōbutsu/ga/imasu/donna/dōbutsu/desuka?*  
 Kulkas/par./dalam/par./hewan/par./ada/macam apa/hewan/ya?  
 ‘Di dalam kulkas ada seekor hewan. Hewan macam apa ya?’

答え：ぞう  
*Zō*  
 ‘Gajah.’

(推しを切り抜きたい人, 2022, 04:38)

*Dajare* jenis *nazo-nazo* pada data (33) dapat ditemukan pada kata 冷蔵庫 (*reizōko*) yang berarti ‘kulkas’ yang merupakan *base phrase* dan kata ぞう (*zō*) yang berarti



‘gajah’ yang menjadi *pun phrase*. Unsur *dajare* terletak pada kemiripan bunyi pada kata 冷蔵庫 (*reizōko*) dan kata ぞう (*zō*). Berikut apabila data (33) dinyatakan dalam rumus :

$$\begin{array}{l} \text{「冷蔵庫」} \rightarrow \text{「ぞう」} \\ /reRzōRko/ \rightarrow /zōR/ \end{array}$$

Tuturan pada data (33) terjadi ketika penutur dan kedua temannya sedang bermain sebuah *game*. Penutur memberikan teka-teki kepada temannya yang lain yang masih belum dia berikan teka-teki. Dalam data (33), penutur memberikan teka-teki 冷蔵庫の中に動物がいます。どんな動物ですか? (*reizōko no naka ni dōbutsu ga imasu donna dōbutsu desuka?*). Penutur memanfaatkan kata 冷蔵庫 (*reizōko*) sebagai petunjuk untuk jawaban dari teka-teki yang diberikan kepada lawan tuturnya. Karena bunyi ‘zō’ dalam kata 冷蔵庫 (*reizōko*), maka ぞう (*zō*) yang berarti ‘gajah’ merupakan jawaban dari teka-teki pada data (33). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (33) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*.

### 3.1.9 Percampuran Bahasa

*Dajare* dengan proses pembentukan jenis percampuran bahasa memanfaatkan unsur percampuran bahasa Jepang dengan bahasa lain dalam suatu kalimat *dajare*. Posisi dari bahasa Jepang maupun bahasa lainnya dapat berubah-ubah, misalnya bahasa Jepang sebagai *base phrase* dan bahasa lain sebagai *pun phrase* atau sebaliknya. Penulis, dari hasil temuannya, menemukan bahwa

percampuran bahasa Jepang dan bahasa Inggris merupakan kombinasi yang paling banyak ditemukan.

#### Data 34

(34) ひらがなで、「かう」って出ってるの。これ牛と掛けるじゃない。

**Cow と !**

*Hiragana/de/kau/tte/detterune/kore/ushi/to/kaketerujanai/cow/to*

*Hiragana/par./membeli/par./keluar/ini/sapi/memparonomasia/cow/par.*

‘Ini ata *kau* ditulis dengan *hiragana* maksudnya paronomasia dari *cow* bukan.’

(Fischer’s-フィッシャーズ-, 2022, 02:22)

*Dajare* pada data (34) dapat ditemukan pada kata *かう* (*kau*) yang berarti ‘membeli’ sebagai *base phrase*, dan kata *cow* dalam bahasa Inggris yang berarti ‘sapi’ sebagai *pun phrase* yang tidak ada di dalam kalimat. Kaitan antara *base phrase* dan *pun phrase* pada data (34) adalah bunyi dari kedua kata tersebut yang mirip antara satu sama lain. Karena ada pelibatan unsur bahasa selain bahasa Jepang dalam data (34), maka dari itu data (34) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* percampuran bahasa. Berikut apabila data (34) dinyatakan dalam rumus :

「かう」 → <Cow>

/kau/ → <cow>

Pada data (34), penutur bersama teman-temannya sedang membeli berbagai macam daging yang dijual menggunakan mesin penjual otomatis. Penutur kemudian menyadari kalau kata *kau* yang tertulis pada tombol mesin penjual otomatis yang biasanya ditulis dengan huruf *kanji* malah ditulis dengan menggunakan *hiragana*. Penutur kemudian memberitahukan asumsinya kepada

teman-temannya kalau jangan-jangan penulisan *hiragana* sengaja dilakukan agar terdengar mirip dengan kata *cow* dalam bahasa Inggris. Penutur memanfaatkan kata かう (*kau*) yang bunyinya mirip dengan kata *cow* yang berarti ‘sapi’ dalam bahasa Inggris yang memiliki arti yang sama dengan kata 牛<sup>うし</sup> (*ushi*). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (34) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *informative*.

### Data 35

- (35) たまご  
卵 はエッグ  
*Tamago/wa/eggu*  
Telur/par./tajam  
‘Telur itu menjijikkan.’

(ホロライブ切り抜きしぐれ煮, 2021, 01:38)

*Dajare* pada data (35) dapat ditemukan pada kata エッグ (*eggu*) yang merupakan paronomasia dari kata slang えぐい (*egui*) yang memiliki arti ‘pedas, tajam, pahit’ sebagai *base phrase*, dan kata *egg* dalam bahasa Inggris yang berarti ‘telur’ sebagai *pun phrase* yang tidak ada di dalam kalimat. Kaitan antara *base phrase* dan *pun phrase* pada data (35) adalah bunyi dari kedua kata tersebut yang mirip antara satu sama lain. Karena ada pelibatan unsur bahasa selain bahasa Jepang dalam data (35), maka dari itu data (35) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* percampuran bahasa. Berikut apabila data (35) dinyatakan dalam rumus :

「たまご」	→	「エッグ」
<i>/tamago/</i>	→	<i>/eQgu/</i>

Tuturan pada data (35) terjadi dalam sebuah video, ketika penutur sedang membicarakan dengan penonton videonya bagaimana cara yang biasanya digunakan untuk memisahkan putih telur dan kuning telur. Lalu ada seorang penonton yang mengatakan kalau dia memisahkannya dengan hanya tangan kosong. Penutur kemudian spontan terpikir sebuah *dajare* dan menuturkan 卵はエッグ (*tamago wa eggu*) untuk mengekspresikan rasa jijiknya dalam hal menyentuh telur dengan tangan kosong. Penutur memanfaatkan kata エッグ (*eggu*) yang merupakan paronomasia dari kata slang えぐい (*egui*) yang berarti ‘pedas, tajam, pahit’. Namun sekarang, エッグ (*eggu*) sendiri digunakan tidak hanya untuk menyatakan rasa yang dirasakan dalam mulut saja, namun juga perasaan tidak nyaman atau jijik bahkan dalam beberapa situasi digunakan untuk menyebut sesuatu itu hebat atau keren. Penutur menggunakan kata エッグ (*eggu*) karena bunyinya mirip dengan kata *egg* yang berarti ‘telur’ dalam bahasa Inggris yang memiliki arti yang sama dengan kata 卵<sup>たまご</sup> (*tamago*) dalam awal kalimat data (35). Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (35) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *expressive*.

### Data 36

- (36) おのも  
斧持っていない、OH NO !  
***Ono/mottenai/oh/no!***  
Kapak/tidak membawa/oh/tidak!  
‘Oh tidak! Saya tidak membawa kapak.’

(きりぬきまる, 2021, 12:53)

*Dajare* pada data (36) dapat ditemukan pada kata <sup>おの</sup> 斧 (*ono*) yang berarti ‘kapak’ sebagai *base phrase*, dan kata *OH NO!* dalam bahasa Inggris yang berarti ‘oh tidak!’ sebagai *pun phrase*. Kaitan antara *base phrase* dan *pun phrase* pada data (36) adalah bunyi dari kedua kata tersebut yang mirip antara satu sama lain. Karena ada pelibatan unsur bahasa selain bahasa Jepang dalam data (36), maka dari itu data (36) masuk ke dalam kategori pembentukan *dajare* percampuran bahasa.

「 <sup>おの</sup> 斧」	→	<OH NO!>
/ono/	→	<OH NO!>

Tuturan dalam data (36) terjadi saat penutur memainkan sebuah *game*. Penutur ingin menebang pohon bambu yang ada di dalam *game* tersebut dan baru menyadari kalau dia tidak membawa kapak yang diperlukan untuk menebangnya. *Dajare* <sup>おのも</sup> 斧持ってない、OH NO ! (*ono mottenai, OH NO!*) digunakan untuk mengekspresikan rasa kecewa dari penutur karena lupa membawa kapak dalam sebuah *game*. Penutur menuturkan frasa *oh, no!* dalam bahasa Inggris karena bunyinya mirip dengan kata <sup>おの</sup> 斧 (*ono*) yang menjadi *base phrase* pada data (36). Unsur humor bisa ditemukan dari kemiripan bunyi antara *base phrase* dan *pun phrase*. Berdasarkan makna kontekstual tersebut, maka data (36) bisa dikategorikan sebagai *dajare* dengan fungsi bahasa *expresive*.

## 3.2 Fungsi Bahasa

Dalam sub bab ini, penulis menganalisis makna kontekstual *dajare* yang ada pada sub bab sebelumnya. Setelah dianalisis, penulis kemudian mengelompokkan *dajare-dajare* yang ada menurut teori fungsi bahasa menurut Newmark (1988). Dari enam kategori fungsi bahasa yang ada, makna kontekstual yang terkandung dalam *dajare* dari video komunitas *youtuber* Jepang dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori yaitu *informative*, *aesthetic*, *expressive*, *vocative*, dan *phatic*.

### 3.2.1 Informative

Kategori fungsi bahasa *informative* yang ditemukan oleh penulis dalam *dajare* berjumlah 11 data. Dari hasil analisis yang penulis lakukan, *dajare* yang termasuk dalam kategori fungsi bahasa *informative* adalah :

Tabel 3.1 *Dajare* dengan fungsi bahasa *informative*

Data	<i>Dajare</i>
Data 3	貝を買いにきた <i>Kai/wo/kai/ni/kita</i>
Data 7	<sup>うめ</sup> 梅はうめえからな <i>Ume/wa/umee/karana</i>
Data 10	イルカさんはいるかな？ <i>Irukasan/wa/iru/kana?</i>
Data 14	たけえ竹だな <i>Takee/take/dana</i>
Data 15	<sup>ちゆ</sup> 治癒できないけど、チュできるよ <i>Chiyu/dekinai/kedo/chu/dekiruyo</i>

Data 16	<sup>みかんせい</sup> 未完成のミカン <i>Mikanse/no/mikan</i>
Data 17	<sup>おんな</sup> おんなじ女 <i>Onnaji/onna</i>
Data 22	あんたマンタ見つけた <i>Anta/manta/mitsuketa</i>
Data 27	<sup>あきなし</sup> これで「春夏秋冬」って読むの <i>Korede/akinashi/tteyomuno</i>
Data 28	<sup>やまなし</sup> これね「月見里」って読むの <i>Korene/yamanashi/tteyomuno</i>
Data 34	ひらがなで、「かう」って出てるの。これ牛と掛 <sup>か</sup> けてる じゃない。Cow と！ <i>Hiragana/de/kau/tte/detterune/kore/ushi/to/kaketerujanai/cow/to</i>

Penutur *dajare* yang memiliki fungsi bahasa *informative* bermaksud untuk menjelaskan atau meminta suatu informasi mengenai peristiwa, situasi, atau kegiatan kepada lawan tuturnya. Akan tetapi, karena karakteristik bahasa Jepang yang memiliki banyak kata yang bunyinya mirip antara satu sama lain, penutur biasanya tidak sadar bahwa yang dikatakannya itu adalah *dajare*. Sebagai contoh, pada data (3) penutur mengatakan kepada lawan tuturnya kalimat 貝を買いにきた untuk menjelaskan alasan mengapa dia datang ke pasar ikan adalah untuk membeli kerang.

### 3.2.2 Aesthetic

Kategori fungsi bahasa *aesthetic* yang ditemukan oleh penulis dalam *dajare* berjumlah 18 data. Dari hasil analisis yang penulis lakukan, *dajare* yang termasuk dalam kategori fungsi bahasa *aesthetic* adalah :

Tabel 3.2 *Dajare* dengan fungsi bahasa *aesthetic*

Data	<i>Dajare</i>
Data 1	土管がドカン！ <i>Dokan/ga/dokan</i>
Data 2	君は卵の黄身 <i>Kimi/wa/tamago/no/kimi</i>
Data 4	ゴキブリの動きぶり <i>Gokiburi/no/ugokiburi</i>
Data 5	立派なスリッパ <i>Rippana/surippa</i>
Data 6	鯛を叩いて痛い <i>Tai/wo/tataite/itai</i>
Data 8	パンを食べるパンダ <i>Pan/wo/taberu/panda</i>
Data 9	猫の寝ころび癖 <i>Neko/no/nekorobi/guse</i>
Data 12	Matsuri : 上だね屋根上 <i>Ue/dane/yane/ue</i>



	<p>Ayame : やーねー</p> <p><i>Yānē</i></p>
Data 13	<p>武者のご飯をムシャムシャ</p> <p><i>Musha/no/gohan/wo/mushamusha</i></p>
Data 18	<p>前に行くマイク</p> <p><i>Mae/wo/iku/maiku</i></p>
Data 20	<p><sup>しんげんごう</sup>新元号は<sup>へいわ</sup>平和になりましたが「<sup>れい</sup>霊は<sup>で</sup>出ますか」</p> <p><i>Shingengo/wa/heiwa/ni/narimashitaga/rei/wa/demasuka</i></p>
Data 21	<p>部長の鼻から鼻血がぶちよー</p> <p><i>Buchō/no/hana/kara/hanaji/ga/buchō</i></p>
Data 23	<p>ドジョウをどうじょ</p> <p><i>Dojō/wo/dōjo</i></p>
Data 29	<p>アルミ<sup>かん</sup>缶の上にあるミカン</p> <p><i>Arumikan/no/ue/ni/aru/mikan</i></p>
Data 30	<p><sup>つくだに</sup>佃煮によく付くダニ</p> <p><i>Tsukudani/ni/yoku/tsuku/dani</i></p>
Data 31	<p>質問：まっすぐ歩いてても回ってしまう人は？</p> <p><i>Massugu/aruite/mo/mawatteshimau/hito/wa?</i></p> <p>答え：お巡りさん。</p> <p><i>Omawarisan</i></p>
Data 32	<p>質問：ボールはボールでも、四角いボールはどんなボール？</p> <p><i>Bōru/wa/bōru/demo/shikakui/bōru/wa/donna/bōru?</i></p> <p>答え：ダンボール</p> <p><i>Danbōru</i></p>

Data 33	質問：冷蔵庫の中に動物がいます。どんな動物ですか？ <i>Reizōko/no/naka/ni/dōbutsu/ga/imasu/donna/dōbutsu/desuka?</i> 答え：ぞう <i>Zō</i>
---------	---

Penutur dari *dajare* yang memiliki fungsi *aesthetic* menuturkan *dajare* dengan maksud untuk melucu atau berhumor dan terkadang pula untuk mengisi waktu luang. Penutur menggunakan *dajare* sebagai sarana hiburan dengan memanfaatkan bunyi dari *base phrase* dan *pun phrase* yang mirip agar tercipta unsur lucu/humor. Contohnya dalam data (13) penutur menggunakan onomatope ムシヤムシヤ sebagai *pun phrase* agar ada kemiripan bunyi dengan kata 武者<sup>むしゃ</sup> sebagai *base phrase*. Dengan adanya kemiripan bunyi dari *base phrase* dan *pun phrase*, diharap bisa tercipta nuansa lucu dari *dajare* yang dituturkan oleh penutur dalam data (13).

### 3.2.3 Expressive

Kategori fungsi bahasa *expressive* yang ditemukan oleh penulis dalam *dajare* berjumlah 5 data. Dari hasil analisis yang penulis lakukan, *dajare* yang termasuk dalam kategori fungsi bahasa *expressive* adalah :

Tabel 3.3 *Dajare* dengan fungsi bahasa *expressive*

Data	<i>Dajare</i>
Data 11	星が欲しい <i>Hoshi/ga/hoshī</i>
Data 25	ばけお

	<i>Bakeo</i>
Data 26	<sup>にのまえ</sup> 一 も難しいね <i>Ninomae/mo/muzukashiine</i>
Data 35	卵はエッグ <i>Tamago/wa/eggu</i>
Data 36	斧持ってない、OH NO ! <i>Ono/mottenai/OH NO!</i>

*Dajare* dengan fungsi bahasa *expressive* memiliki karakteristik yaitu mengekspresikan atau menyampaikan emosi dan apa yang dirasakan oleh penutur. Sebagai contoh, data (25) di mana penutur menuturkan kata ばけお. Dalam data (25), penutur menggunakan paronomasia kata dari kata おぼけ yang artinya hantu untuk menutupi rasa takutnya dan agar lawan tuturnya tidak ikut merasa takut dan panik.

### 3.2.4 *Vocative*

Kategori fungsi bahasa *vocative* yang ditemukan oleh penulis dalam *dajare* berjumlah satu data. Dari hasil analisis yang penulis lakukan, *dajare* yang termasuk dalam kategori fungsi bahasa *vocative* adalah :

Tabel 3.4 *Dajare* dengan fungsi bahasa *vocative*

Data	<i>Dajare</i>
Data 19	俺はロシアの <sup>ころ</sup> 殺 <sup>や</sup> し屋、 <sup>おそ</sup> 恐ろしや！ <i>Ore/wa/rosia/no/koroshiya/osoroshiya</i>

Penutur *dajare* yang memiliki fungsi *vocative* mengatakan tuturannya dengan harapan orang lain atau pihak yang mendengar tuturannya merasa atau bertindak sesuai dengan ekspektasi dari penutur. Contohnya pada data (19), penutur menuturkan kalimat 俺はロシアの殺し屋、恐ろしや！ dengan nada mengancam agar tercipta kesan menakutkan yang membuat pendengar merasa ketakutan.

### 3.2.5 *Phatic*

Kategori *dajare* dengan fungsi bahasa *vocative* yang penulis temukan dalam video dari komunitas *youtuber* Jepang hanya berjumlah satu *dajare* saja. *Dajare* tersebut adalah data (242) yang berbunyi さらだば. Dalam tuturan ini, penutur memberikan salam perpisahan kepada penonton videonya. Penutur menggunakan paronomasia dari kata さらばだ agar kesan dari salam perpisahan yang dia katakan terkesan lebih akrab karena ada nuansa bercanda/*dajare* di dalamnya.

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang berhubungan dengan pembentukan dan makna kontekstual *dajare* yang muncul pada komunitas *youtuber* Jepang, penulis menyimpulkan beberapa hal berikut :

1. Penulis menemukan 36 *dajare* yang muncul dalam video dari komunitas *youtuber* Jepang. Berdasar dua belas jenis pembentukan *dajare* menurut Dybala, dkk., penulis menemukan sembilan jenis yang di antaranya adalah : homofon, penambahan *mora*, pengurangan *mora*, perubahan *mora*, metatesis *mora*, perubahan cara baca *kanji*, pembagian frasa, teka-teki, dan percampuran bahasa.
2. Penulis juga menemukan jenis pembentukan *dajare* yang belum masuk ke dalam kategori yang telah dikemukakan oleh Dybala, dkk.. Jenis pembentukan *dajare* yang ditemukan oleh penulis adalah perubahan *mora* vokal menjadi *mora* konsonan. Selain itu, terdapat pula *dajare* jenis penambahan *mora* yang dapat dikategorikan ke dalam dua kategori pembentukan. Penulis menyebutnya penambahan campuran.
3. Terkait dengan fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstual yang ada dalam *dajare* dari video komunitas *youtuber* Jepang, penulis menemukan ada lima jenis fungsi bahasa dari enam jenis menurut Newmark.

Fungsi bahasa yang ditemukan dalam *dajare* antara lain fungsi *informative* yang berjumlah 11 *dajare*, *aesthetic* yang berjumlah 18 data, *expressive* yang berjumlah lima data, *vocative* yang berjumlah satu data, dan *phatic* yang berjumlah satu data.

#### 4.2 Saran

Ruang lingkup yang menjadi fokus utama penulis dalam penelitian ini adalah pembentukan *dajare* dan fungsi bahasa yang terkandung dalam makna kontekstual yang ada dalam *dajare*. Saat melakukan analisa, penulis menyadari kalau terkadang penutur dalam menuturkan *dajare* tidak selalu bermaksud untuk berhumor. Namun, terkadang juga penutur tidak sengaja menuturkan *dajare* yang disebabkan oleh kemiripan bunyi yang terkadang dimiliki oleh kata dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk membahas tentang tentang tindak tutur yang ada pada *dajare*.

Penulis juga menggunakan video dari komunitas *youtuber* Jepang sebagai objek penelitian. Namun, kebanyakan data tuturan yang penutur dapat merupakan cuplikan percakapan saja bukan percakapan lengkap antara penutur satu dengan penutur lain. Jadi disarankan untuk penelitian ke depannya dapat menggunakan objek penelitian yang memiliki percakapan lengkap seperti berita, *talkshow*, dsb..

## 要旨

本論文のテーマは日本のユーチューバーがアップロードした動画におけるダジャレである。このテーマを選んだ理由は、日本のユーチューバーの動画に使われるダジャレがどのような形成で組み立てられるか知りたいためである。また、文脈的な意味から見ればどのような言語機能に含まれるか知りたい。

本論文は三つの段階で構成されている。まず、データは提供 Simak 方法を使用し、基本手法は Sadap という技法と先端手法 Catat という技法を使用した。データを収集したあとデータが分析された。集めたデータのダジャレはまず形成が分析され、認識文脈的の意味が分析された。発見された文脈的の意味を用いて、言語機能を分析する。分析した結果は記述的に表示された。

大竹によると、ダジャレはくだらない、面白くないしゃれということである。ダジャレの形成を分析するため Dyballa 等による 12 つダジャレ形成理論を使用される。また、Newmark による 6 つの言語機能理論を使用され

る。ダジャレの文脈的な意味は Hymes のスピーチイベント SPEAKING という理論で分析される。

分析した結果、36 ダジャレのデータを発見した。以下、日本のユーチューバがアップロードした動画にあるダジャレの分析の例を説明していく：

### データ 3

データ 3 の話者は貝を食べる気分がして魚売り場へ行く。魚売り場でなぜそこに来たか鮮魚店に伝え下記の文を述べた：

貝を買いにきた。

(きまぐれクック Kimagure Cook, 2019, 00:32)

データ 3 では「貝」という *base phrase* と「買い」という *pun phrase* がある。*Base phrase* と *pun phrase* は拍変化がなし、同じ拍を含むので、同音異義語の範疇に入る。データ 3 の形成式は次の通りである：

【貝】 = 【買い】

会話中の文脈は、貝を食べたいから貝を買いに来たという意向を鮮魚店に述べる。データ 3 の文脈から分かるように言語機能は *Informative* というわけである。



本研究から分かった結果は次の通りである。ダジャレ形成 12 件分類の内、「同音異義語」、「拍の追加」、「拍の削減」、「拍の変化」、「拍の音位転換」、「漢字読み替え」、「語句の分割」、「なぞなぞ」、「言語の結合」、9 件が発見された。その中から、2 件の新型ダジャレ形成を判明した。言語機能に関する発見は Newmark の 6 件言語機能理論から「*informative*」、「*aesthetic*」、「*expressive*」、「*vocative*」、「*phatic*」という 5 件が発見された。

本論文を書いてから、筆者は、ダジャレが冗談だけで使わないと学んだ。時々、ダジャレを言っても、話者はそれがダジャレというのに気が付かなかった。さらに、筆者も、何故、ダジャレが面白いと思われるか、何故、面白いと思われないかを学んだ。

## DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, Titien Wahyu dan Devinta Anastasia Fransiska. 2020. *Dajare* (駄洒落) dalam Animasi *Shirokuma Café* Episode 1-10 Karya Higa Aloha. dlm AYUMI Jurnal Bahasa dan Sastra. Surabaya: Universitas Dr. Soetomo.
- Attardo, Salvatore. 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Attardo, Salvatore. 2018. *Universal in Pun and Humorous Wordplay*. Berlin: De Gruyter.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dybala, Pawel, dkk.. 2012. *NLP Oriented Japanese Pun Classification*. dlm 2012 *International Conference on Asian Language Processing*. Hanoi: IEEE.
- Fadilah, Nita dan Joko Prasetyo . 2017. *Pembentukan dan Makna Kontekstual Dajare pada Serial Kartun Doraemon Episode 452 (ダジャレでやっつけろ！)*. dlm Hikari. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Leech, Geoffrey. 2015. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nama, Sawako . 1989. *日本語大辞典 (Nihongo Daijiten)*. Jepang: Kondansha.
- Newmark, Peter . 1988. *A Textbook of Translation*. New York: Prentice-Hall International.

- Otake, Takashi. 2010. *Dajare is more Flexible than Puns : Evidence from Word Play in Japanese*. dlm *Journal of the Phoetic Society of Japan*.
- Otsuka, Misa. 1996. 日本語の動詞の語彙的意味と 文脈的意味をめぐって—移動動詞を例として—. Retrieved from 日本言語学会:  
[http://www.lsjapan.org/modules/documents/index.php?content\\_id=1725](http://www.lsjapan.org/modules/documents/index.php?content_id=1725).
- Prakoso, Novan Gugeh. 2018. Pembentukan dan Makna Kontekstual *Near-Homophonic Dajare* pada Akun *Instagram Punsuke.ya*. dlm HIKARI.  
Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rahardi, Kunjana. 2009. *Sosiopragmatik*. Jakarta: Erlangga.
- Sibarani, Robert. 2004. *Antropolinguistik : Antropologi Linguistik, Linguistik*. Medan: Penerbit Poda.
- Sudaryanto. 2018. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa : Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
- Sutedi, Dedi. 2019. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Bandung Humaniora.
- Widianto, Aldhimas Kurnia. 2020. Pembentukan *Dajare* dan Efeknya kepada Mitra Tutar dalam *Anime Monogatari Series*. *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Yule, George. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

## LAMPIRAN

### TABEL DATA

No.	Jenis Pembentukan	Fungsi Bahasa	<i>Dajare</i>	Analisis Makna Konteksual
1	Homofon	<i>Aesthetic</i>	<small>どかん</small> 土管がドカン！	Penutur memanfaatkan onomatope ドカン yang bunyinya mirip dengan kata 土管 untuk mendeskripsikan suara benda yang berbenturan atau meledak.
2		<i>Aesthetic</i>	<small>きみ たまご きみ</small> 君は卵の黄身	Penutur menyebut mitra tuturnya dengan sebutan 黄身 sebagai sarana untuk bercanda.

3		<i>Informative</i>	かい か 貝を買いにきた	Penutur menjelaskan bahwa ia bermaksud untuk pergi membeli kerang.
4	Penambahan <i>Mora</i> di Depan <i>Base Phrase</i>	<i>Aesthetic</i>	ゴキブリの動きぶり	Penutur mendeskripsikan kepada lawan tuturnya mengenai gerakan yang dibuat oleh kecoak.
5		<i>Aesthetic</i>	りっぱ 立派なスリッパ	Penutur menjelaskan kepada orang lain tentang sandal yang dirasanya bagus.
6		<i>Aesthetic</i>	たい たた いた 鯛を叩いて痛い	Penutur menuturkan <i>dajare</i> agar penonton videonya tidak merasa bosan.
7	Penambahan <i>Mora</i> di Balakang <i>Base Phrase</i>	<i>Informative</i>	うめ 梅はうめえからな	Penutur memberitahu alasan mengapa perempuan menyukai buah plum.

8		<i>Aesthetic</i>	パンを食べるパンダ	Penutur menjelaskan tentang panda yang memakan roti. Namun, fokus dari tuturan ini adalah tujuan penutur untuk berhumor.
9		<i>Aesthetic</i>	ねこねの寝ころび癖	Penutur menjelaskan kebiasaan bermalasmalasan yang dimiliki oleh kucing.
10		<i>Informative</i>	イルカさんはいるかな？	Penutur meminta penjelasan kepada lawan tuturnya tentang keberadaan lumba-lumba di akuarium.
11		<i>Expressive</i>	ほしほが欲しい	Penutur mengungkapkan keinginannya terhadap sebuah benda yang memiliki bentuk seperti bintang.

12	Penambahan <i>Mora</i> di Tengah <i>Base Phrase</i>	<i>Aesthetic</i>	Matsuri : <sup>うえ</sup> 上だ <sup>や</sup> ね <sup>うえ</sup> 屋根上  Ayame : やーねー	Penutur menyuruh lawan tuturnya untuk berhenti meminum <i>cola</i> dengan mengingatkannya bahwa dia minum <i>cola</i> melulu.
13	Penambahan Campuran	<i>Aesthetic</i>	<sup>むしや</sup> 武者のご飯をムシヤムシヤ	Penutur menggunakan onomatope ムシヤムシヤ untuk menggambarkan aktivitas prajurit yang makan dengan lahap.
14	Pengurangan <i>Mora</i> di	<i>Informative</i>	たけえ <sup>たけ</sup> 竹だな	Penutur menjelaskan tentang tingginya pohon bambu yang ia temukan.
15	Belakang <i>Base Phrase</i>	<i>Informative</i>	<sup>ちゆ</sup> 治癒できないけど、チュで  きるよ	Penutur menjelaskan, walaupun ia tidak punya kemampuan untuk menyembuhkan,

				ia setidaknya bisa meringankan rasa sakit dengan mencium lawan tuturnya.
16		<i>Informative</i>	<sup>みかんせい</sup> 未完成のミカン	Penutur menjelaskan keadaan dari jeruk yang masih belum selesai dikupas.
17		<i>Informative</i>	<sup>おんな</sup> おんなじ女	Penutur menjelaskan kalau perempuan yang ditemuinya sekarang sama dengan orang yang ditemuinya sebelumnya.
18	Pengurangan <i>Mora</i> di Tengah <i>Base Phrase</i>	<i>Aesthetic</i>	<sup>まえ</sup> 前 <small>い</small> を行くマイク	Penutur menuturkan <i>dajare</i> karena ditantang oleh penontonnya.
19	Perubahan Konsonan	<i>Vocative</i>	<sup>おれ</sup> 俺はロシアの殺し屋、 <sup>ころ</sup> <sup>や</sup> おそろ しや!	Penutur menuturkan <i>dajare</i> dengan nada mengancam untuk memberikan kesan menakutkan.



20		<i>Aesthetic</i>	<small>しんげんごう へいわ</small> 新元号は平和になりました  が「 <small>れい</small> 霊 <small>で</small> は出ますか」	Penutur meminta penjelasan kepada lawan tuturnya apakah arwah leluhur mereka bisa keluar dengan tenang bersamaan dengan datangnya era baru yang damai.
21	Perubahan Vokal	<i>Aesthetic</i>	<small>ぶちょう はな はなち</small> 部長の鼻から鼻血がぶちよ  ー	Penutur bercanda dengan menggunakan onomatope yang mendeskripsikan keadaan seorang kepala bagian yang mengalami mimisan.
22	Perubahan Vokal Menjadi Konsonan	<i>Informative</i>	あんたマンタ <small>み</small> 見つけた。	Penutur memberitahu kepada temannya bahwa ikan yang barusan dia temukan adalah ikan ikan pari.
23	Metatesis <i>Mora</i>	<i>Aesthetic</i>	ドジョウをどうじょ	Penutur memberikan ikan <i>dojō</i> kepada lawan tuturnya. Di sini penutur mengganti

				<p>bunyi dari kata どうぞ menjadi どうじょ</p> <p>agar tercipta nuansa lucu.</p>
24		<i>Phatic</i>	さらだば!	<p>Penutur mengucapkan salam perpisahan kepada lawan tuturnya. Di sini penutur menggunakan kata さらだば yang diubah dari kata さらばだ agar terdengar lucu dan akrab.</p>
25		<i>Expressive</i>	ばけお	<p>Penutur memberitahu kepada manajernya tentang anggapan bahwa ada hantu di <i>lift</i> yang sedang mereka naiki. Penutur menggunakan kata ばけお yang diubah dari</p>

				kata おぼけ agar manajernya tidak merasa panik.
26	Perubahan Cara Baca <i>Kanji</i>	<i>Expressive</i>	にのまえ <sup>むづか</sup> 一も 難しいね	Penutur mengungkapkan kepada kedua temannya tentang kesulitan yang dia alami ketika membaca nama dalam kanji 一 yang dibaca にのまえ.
27		<i>Informative</i>	これで「 <sup>あきなし</sup> 春夏冬」って読む の	Penutur menjelaskan kepada temannya bagaimana cara membaca <i>kanji</i> <sup>あきなし</sup> 春夏冬 dalam sebuah nama.

28		<i>Informative</i>	これね「月見里」って読む の	Penutur menjelaskan kepada temannya bagaimana cara membaca <i>kanji</i> 月見里 dalam sebuah nama.
29	Pembagian Frasa	<i>Aesthetic</i>	アルミ缶の上にあるミカン	Penutur menerangkan kepada lawan tuturnya tentang keberadaan sebuah jeruk yang ada di atas kaleng aluminium.
30		<i>Informative</i>	つくだに 佃煮によく付くダニ	Penutur menjelaskan kepada lawan tutur kalau di dalam <i>tsukudani</i> sering ditemui kutu.
31	Teka-Teki	<i>Aesthetic</i>	質問：まっすぐ歩いてても 回ってしまう人は？	Penutur memberikan teka-teki untuk mengisi waktu luang kepada temannya.

			<p>答え：お<sup>まわ</sup>巡りさん。</p>	<p>Temannya menjawab dengan jawaban yang bisa dikategorikan sebagai <i>dajare</i>.</p>
32		<p><i>Aesthetic</i></p>	<p>質問：ボールはボールでも、四角いボールはどんなボール？</p> <p>答え：ダンボール</p>	<p>Penutur memberikan teka-teki untuk mengisi waktu luang kepada temannya.</p> <p>Temannya menjawab dengan jawaban yang bisa dikategorikan sebagai <i>dajare</i>.</p>
33		<p><i>Aesthetic</i></p>	<p>質問：<sup>れいぞうこ</sup>冷蔵庫の中に<sup>どうぶつ</sup>動物がいます。どんな<sup>どうぶつ</sup>動物ですか？</p>	<p>Penutur memberikan teka-teki untuk mengisi waktu luang kepada temannya.</p> <p>Temannya menjawab dengan jawaban yang bisa dikategorikan sebagai <i>dajare</i>.</p>

			答え：ぞう	
34	Percampuran Bahasa	<i>Informative</i>	ひらがなで、「かう」って 出ってるの。これ牛と掛け てるじゃない。Cowと！	Penutur menjelaskan kepada lawan tuturnya tentang bagaimana dia memelihara sapi.
35		<i>Expressive</i>	<sup>たまご</sup> 卵はエッグ	Penutur mengekspresikan rasa menjijikkan dari telur ketika disentuh.
36		<i>Expressive</i>	<sup>おのも</sup> 斧持ってない、OH NO !	Penutur mengekspresikan rasa kecewanya karena lupa membawa kapak dalam sebuah <i>game</i> .

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Hafiyans Rais Akbar  
NIM : 13020218130059  
Tahun masuk : 2018  
Alamat : Jl. Flamboyan 24A, Tulungrejo, Pare, Kediri  
E-mail : yogyrais@gmail.com



Riwayat pendidikan :

- MI Muhamaddiyah 1 Pare (2006-2012)
- SMP Negeri 2 Pare (2012-2015)
- SMA Negeri 1 Pare (2015-2018)
- Universitas Diponegoro (2018- )

Prestasi yang pernah diraih :

- Peserta Terbaik 5 LKMMD FIB 2019

Pengalaman organisasi :

- Staf muda bidang PSDM HMPS Bahasa dan Kebudayaan Jepang 2019/2020
- Staf ahli bidang PSDM HMPS Bahasa dan Kebudayaan Jepang 2020/2021
- Koordinator Acara LKMMD FIB 2020
- Kakak pembimbing Pendidikan Karakter Universitas Diponegoro 2020