



Embedded *Dajare* Word Play Process in “*Shirokuma Café*”

Talin Salisah*, Nani Sunarni

Linguistic Program, Faculty of Humanities, Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia
talinsalisah@gmail.com*

ABSTRACT

Pun, in English, is a word play that is very suitable for Japanese, which has many homonyms. The name of word play in Japanese is called *dajare*. Many experts mention the types of *dajare*, and one of the researchers mentioned that there are three types of *dajare*. These three types are homophonic *dajare*, near-homophonic *dajare*, and *embedded* *dajare*. One of the three types of *dajare* is the main focus of research. This research explained the analysis of *embedded dajare* in an animated show titled “*Shirokuma Café*”, the show that has a lot of *dajare* in conversations between *Shirokuma* and his friends which is seen from the vocabularies are used. The purpose of this research was to study how the *embedded dajare* word play process is used in the conversation between *Shirokuma* and the person he is talking to. The research method used is a descriptive qualitative method. The results of this research showed that the same or similarity of sound and form of *dajare* does not guarantee the similarity of meaning between the referent word and the target word.

KEYWORDS

Dajare; *Embedded*; *Pun*; *Shirokuma Café*

ARTICLE INFO

First received: 7 February 2020

Final proof accepted: 15 May 2020

Available online: 20 June 2020

PENDAHULUAN

Bahasa menjadi sebuah media dalam membantu proses komunikasi antar individu. Di dalam bahasa, fungsi-fungsi penting hadir agar penyampaian serta penerimaan informasi dapat berjalan dengan lancar. Kenneavy (dalam Chaer & Agustina, 2014) mengungkapkan bahwa bahasa memiliki lima fungsi, yaitu ekspresi (*expression*), informasi (*information*), eksplorasi (*exploration*), ajakan (*persuasion*), dan hiburan (*entertainment*). Namun, ketika proses komunikasi lisan yang terjadi, bunyi yang serupa kadangkala terdengar dari pembicara. Menurut Otake (2010), hal

tersebut merupakan sebuah kejadian yang tidak bisa dihindari karena bahasa lisan terbentuk dari bunyi-bunyi yang terbatas sehingga bentuk komunikasi secara lisan menggunakan kata-kata yang bunyinya serupa. Fenomena tersebut kemudian dimanfaatkan menjadi sesuatu yang menarik bahkan mengundang tawa yang disampaikan melalui humor sebagai alternatif lain dalam memberikan suatu pesan. Menurut Berger (2011), teknik-teknik humor yang diaplikasikan ke dalam suatu karya seperti buku, permainan, komik, dan hal lainnya digunakan untuk menciptakan situasi yang lucu serta menghibur orang-orang. Berger (2011) pun menjelaskan

empat kategori dasar yang ada di dalam humor. Keempat kategori tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Humor melibatkan identitas;
- b. Humor melibatkan bahasa;
- c. Humor melibatkan logika;
- d. Humor melibatkan aksi atau fenomena secara visual.

Jika melihat kategori-kategori di atas, humor memiliki kaitan yang erat dengan bahasa serta identitas, di mana humor tidak jauh dari percakapan atau pertukaran informasi antar individu. Humor memiliki ciri khas masing-masing dari setiap bahasa yang ada di dunia.

Humor memiliki bagian-bagian, salah satunya adalah *jokes* dan *jokes* sendiri memiliki beberapa jenis yang di dalamnya terdapat permainan kata. Dalam bahasa Inggris, permainan kata disebut dengan istilah "*pun*" atau paronomasia.

Di dalam aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi lima, paronomasia adalah permainan kata yang memanfaatkan polisemi atau homonimi. Lalu, Kamus Oxford daring menjelaskan bahwa paronomasia diartikan sebagai "*a play on a words; a pun*". Apabila dihubungkan dengan definisi pada Kamus Oxford daring, *Cambridge Advanced Learner's Dictionary* (dalam Dybala, Rzepka, & Sayama, 2012) mendefinisikan istilah *pun* sebagai permainan kata yang merupakan penggunaan kata-kata menarik yang memiliki beberapa makna atau terdengar seperti kata-kata yang lain. Dari definisi tersebut, *pun* dapat diartikan sebagai permainan yang memanfaatkan kata-kata yang memiliki bunyi yang sama/mirip, namun makna antar kata memiliki perbedaan tersendiri.

Menurut Leppihalme (dalam Giorgadze, 2014) permainan kata memiliki beberapa bentuk dasar yang berbeda-beda. Bentuk-bentuk tersebut adalah cara pengucapan, ejaan, morfologi, kosakata, dan sintaksisnya. *Pun* memiliki klasifikasi tersendiri. Salah satu ahli, Delabastita (dalam Giorgadze, 2014) menyatakan bahwa *pun* memiliki empat kategori, yaitu homonim (ejaan dan bunyi yang mirip), homofon (bunyiya mirip, tetapi ejaannya berbeda), homografi (bunyiya berbeda, tetapi ejaannya mirip), dan paronim (ada sedikit perbedaan di dalam bunyi mau pun ejaannya). Giordadze (2014) menyimpulkan dari beberapa pendapat termasuk Delabastita mengenai klasifikasi *pun*, bahwa *pun* mempunyai tiga klasifikasi yaitu *pun* dengan makna leksikal, *pun* dengan struktur sintaksis, dan *pun* dengan makna struktural.

Tidak hanya di dalam bahasa Inggris, bahasa Jepang pun tidak luput menggunakan permainan yang berhubungan dengan kata. Shinohara (2009) menyebutkan dua permainan tradisional yang ada di dalam bahasa Jepang, yaitu *shiritori* dan *dajare*. *Dajare* merupakan padanan kata dari "*da*" (駄) dan "*share*" (洒落) yang memiliki makna 'buruk' dan 'candaan, *pun*'.

Di sisi lain, Kamus Super Daijirin (dalam Dybala, Rzepka, & Sayama, 2012) menyebutkan *dajare* adalah '*Hetana share. Tsumaranai share*'. Apabila diartikan, *dajare* merupakan *share* yang buruk atau membosankan. Sedangkan istilah *share* jika dilihat dalam kamus *The Wisdom English-Japanese* (dalam Dybala, Rzepka, & Sayama, 2012) merupakan sebuah *joke* atau *pun*. Jika disimpulkan, *dajare* merupakan candaan atau permainan kata yang buruk (hambar).

Melihat pendapat-pendapat mengenai *dajare* dan *pun* yang sudah disebutkan sebelumnya, permainan tersebut mengandalkan kata-kata yang memiliki sifat homonim atau homofon. Untuk mengaplikasikannya ke dalam percakapan maupun pembelajaran, seorang individu membutuhkan jumlah kosakata yang memadai. Jika permainan kata seperti *dajare* dapat dikuasai oleh seseorang, maka kesempatan pembendaharaan kata yang dimiliki akan bertambah serta bervariasi. Viera (2017) menyatakan pengetahuan mengenai kosakata dilihat sebagai alat yang esensial untuk menguasai kemampuan bahasa apapun. Ia menyebutkan pula bahwa kosakata adalah aspek yang berkontribusi dalam memahami teks tertulis atau percakapan. Kesulitan-kesulitan dalam mengumpulkan berbagai kosakata dapat diminimalisir dengan berbagai alternatif pula, salah satunya adalah *dajare* yang diperuntukkan bagi pembelajar bahasa Jepang.

KLASIFIKASI DAJARE

Keberadaan *pun* atau *dajare* dalam bahasa Jepang yang menjadi bagian dari proses berbahasa, menggerakkan para peneliti melakukan suatu penelitian yang memiliki kaitannya dengan *dajare*. Dimulai dari bunyi, pembentukan, serta hal lainnya. Seorang peneliti bernama Otake (2010) melakukan penelitian tentang permainan kata bahasa Jepang, *dajare*. Di dalam penelitian tersebut, *dajare* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *homophonic dajare*, *near-homophonic dajare*, dan

embed dajare. Berikut ini penjelasan tentang tiga klasifikasi *dajare*.

A. Homophonic Dajare

Posisi *homophonic dajare* setara dengan dengan *pun* yang berhomofonik. Di sana tidak ada manipulasi secara fonologi dan memiliki bunyi yang identik. Contoh kalimat yang ber-*homophonic dajare* adalah sebagai berikut.

[*Koosoku*] *ni* [*koosoku*] *sareru*
'peraturan sekolah' 'diiikat'
'Diikat oleh peraturan sekolah'

Kalimat tersebut memiliki dua kata yang memiliki bunyi yang sama (*douongo*), akan tetapi memiliki makna yang berbeda, di mana kata *koosoku* yang pertama (menunjukkan referensi) adalah peraturan sekolah. Lalu, *koosoku* yang kedua (menunjukkan kata target) memiliki makna mematuhi. Makna "dipatuhi" dalam kalimat di atas dikarenakan adanya imbuhan (*setsuji*) yang menunjukkan kata pasif (*ukemi*).

B. Near-homophonic Dajare

Hampir mirip dengan *homophonic dajare*, *near-homophonic dajare* memiliki bentuk yang sedikit lebih rumit. Pada klasifikasi ini, *dajare* dibagi lagi menjadi dua bagian, yaitu, *segmental manipulation* dan *durational manipulation*.

a. Segmental manipulation

Dalam klasifikasi ini, terdapat manipulasi-manipulasi bunyi, seperti manipulasi konsonantal dan manipulasi vokal. Contoh kalimat-kalimat *segmental manipulation* adalah sebagai berikut.

a) [*Daisu[ke]*] *daisu[ki]*.
'Daisuke' 'suka'
'(aku) suka Daisuke.'

b) [*Ha]shimoto,* [*a]shimoto ga abunai!*
'Hashimoto' 'langkah' 'berbahaya'
'Hashimoto, hati-hati dengan langkahmu!'

b. Durational manipulation

Untuk klasifikasi ini, manipulasi panjang atau pendeknya bunyi terjadi. Contoh kalimat-kalimat *durational manipulation* adalah sebagai berikut.

a) *Haiteku no* *sekai ni* *haitteku*.
'Teknologi 'dunia' 'masuk'
tinggi'
'Masuk ke dalam dunia teknologi modern.'

b) [*Herushii*] *ni taijuu ga* [*herushi*].
'sehat' 'berat badan' 'turun'
'Menurunkan berat badan dengan sehat.'

C. Embed Dajare

Klasifikasi ini memiliki ciri berbeda dengan dua klasifikasi sebelumnya. *Embed dajare* mempunyai sistem dasar yang sama dengan *pun*. Contoh kalimat-kalimat *embed dajare* adalah sebagai berikut.

a) [*Sake*] *ga* [*sake]nda*.
'ikan salmon' 'teriak'
'Ikan salmon berteriak.'

b) *A[komu]* *wa* [*komu*].
'perusahaan Acom' 'penuh'
'Di dalam perusahaan Acom penuh'.

c) [*Baiku*] *wa gasorin o* [*bai*] [*ku*].
'motor' 'gas' 'dua kali' 'memakan'
'Motor (ini) mengonsumsi dua kali lipat sama seperti gas.'

Dilihat dari ketiga klasifikasi di atas, maka perubahan makna dan pembentukan kata pun muncul ke permukaan walaupun di antara kata-kata di atas memiliki bunyi yang sama atau yang serupa. Di sisi lain, semantik menurut Leech (2003) adalah tentang makna, di mana adanya pemikiran sistematis tentang dasar makna. Lalu, Bloomfield (dalam Leech, 2003) menyatakan bahwa untuk mendefinisikan makna, maka lihat hubungan makna tersebut dengan benda bersangkutan dan kita memiliki pengetahuan tentang benda itu. Di dalam proses pembentukan kata pun, perubahan bunyi dapat terjadi. Fenomena tersebut bernama *hen'on genshou*. Human Academy (2014) menyatakan ketika pembentukan kata sedang diproses, terjadi sebuah perubahan bunyi. Ada delapan perubahan bunyi menurut buku tersebut. Tabel 1 berikut menunjukkan perubahan-perubahan bunyi yang terjadi pada saat pembentukan kata.

Tabel 1: Gejala perubahan bunyi (*Hen'on genshou*).

<i>Hen'on Genshou</i>	Penjelasan	Contoh
<i>Rendaku</i>	Perubahan bunyi menjadi bunyi yang bersuara	<i>Hon + tana = Hondana</i>
<i>Ten'on (Bouin koutai)</i>	Perubahan bunyi vokal	<i>Sake + ya = Sakaya</i>
<i>Onbin</i>	Perubahan bunyi menjadi bunyi [i], [u], <i>sokuon</i> (っ), <i>hatsuon</i> [ん]	<i>Buchinaguru → Bunnaguru</i>
<i>On'in tenka</i>	Fenomena di mana bunyi yang tidak ada di elemen asli ditambahkan ke dalam kata-kata yang dibentuk	<i>Haru + ame = Harusame</i>
<i>On'in daturaku</i>	Fenomena di mana bunyi yang ada di elemen asli dalam kata yang dibentuk dihilangkan	<i>Ara + iso = Ariso</i>
<i>On'in yuugou</i>	Fenomena di mana bunyi di akhir elemen kata pertama dan bunyi awal pada kata kedua bergabung	<i>Kari + udo = Karyuudo</i>
<i>Ren'on</i>	Fenomena yang terjadi di mana bunyi [n], [m], [t] pada bunyi akhir kata pertama mempengaruhi deret bunyi [a], [ya], [wa] yang berada di awal kata kedua, menghasilkan bunyi deret [ta], [na], [ma]	<i>In + en = Immen</i>
<i>Handakuon ka</i>	Fenomena di mana bunyi [ha] berubah menjadi [pa]	<i>Ake + hiroge = Ageppiroge</i>

Fadilah (2017) meneliti pembentukan dan makna kontekstual *dajare* dengan sumber data serial kartun Doraemon. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat tujuh dari dua belas klasifikasi *dajare* yang dinyatakan oleh Dybala, Rzepka, dan Sayama (2012). *Dajare* tersebut antara lain muncul dengan beberapa pembentukan kata seperti derivasi, afiks, *compounding*, *clipping*, duplikasi, dan *borrowing*. Tujuh klasifikasi tersebut yaitu, *homophony*, *mora*

addition (*initial*, *internal*, *final*), *mora omission* (*initial*), *mora transformation* (*vowel*), *kanji readings change*, *mix of languanges*, dan *pause transference*. Setelah itu terdapat makna yang menunjukkan kata benda, kata kerja, kata keterangan, dan beberapa ungkapan. Namun penelitian tersebut menitikberatkan kepada pola kalimat lengkap, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada kata dasar yang menghasilkan beberapa kosakata lain yang memiliki bunyi yang sama atau serupa berdasarkan proses *hen'on genshou*.

Namun demikian, dalam penelitian ini ruang lingkup analisis hanya berada pada klasifikasi *embed dajare* saja. Penelitian ini bertujuan untuk melihat proses permainan klasifikasi *embed dajare* pada animasi “Shirokuma Café” dengan melihat hubungan antara bunyi serta makna kata referen dan kata target.

METODE PENELITIAN

Sumber data diambil dari animasi Jepang “Shirokuma Café” yang tayang pada tahun 2012-2013, dengan keseluruhan jumlah penayangan yaitu 50 (lima puluh) episode dengan durasi per episode sepanjang 24 (dua puluh empat) menit. “Shirokuma Café” diadaptasi dari komik dengan judul sama yang ditulis oleh Aloha Higa. “Shirokuma Café” menceritakan kehidupan sehari-hari para binatang yang bertindak serta berbicara layaknya manusia dan melakukan interaksi pula dengan manusia di sekitarnya. Namun, latar tempat yang sering diperlihatkan di dalam cerita merupakan sebuah kafe yang dimiliki oleh beruang kutub bernama Shirokuma. Di dalam animasi tersebut terdapat proses permainan *dajare* yang dilakukan Shirokuma dengan lawan bicaranya.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode simak (Mahsun, 2017). Selanjutnya, proses mencatat kalimat atau kosakata yang berhubungan dengan *dajare* dilakukan. Setelah data didapatkan, proses analisis diawali oleh tahap pengklasifikasian berdasarkan teori menurut pandangan Otake (2010) mengenai tiga jenis *dajare* dan mengambil data *klasifikasi embed dajare* sebagai bahan analisis. Setelah pengklasifikasian data, analisis difokuskan terhadap perubahan pembentukan dari kata pada setiap kelompok dengan melihat perubahan bunyi. Kemudian, menganalisis perubahan makna dari kata referen dan kata target, lalu membandingkan apakah

makna-makna yang ada saling berhubungan. Lalu, menyimpulkan hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

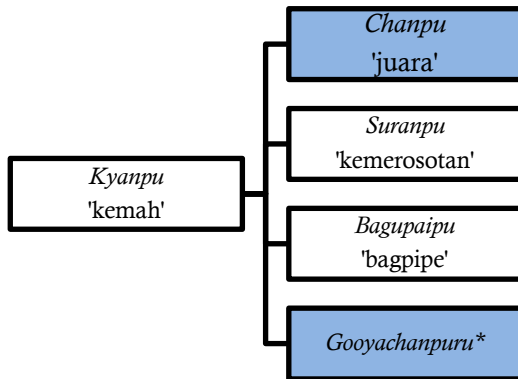
“Shirokuma Café” memiliki total 50 (lima puluh) episode dengan percakapan-percakapan antar tokoh yang dihiasi permainan kata (*dajare*). Fenomena *dajare* yang muncul pada tayangan tersebut dilakukan oleh tokoh bernama Shirokuma. Shirokuma sering terpancing oleh satu kata spesifik yang dilontarkan oleh lawan bicara, lalu memeragakan setiap kata yang bunyinya mirip dengan kata sebelumnya (kata referen). Akibatnya, lawan bicara Shirokuma harus menyebutkan kata-kata yang diperagakan. *Dajare* yang diucapkan rata-rata berada di hampir di setiap episode serta di satu episode tersebut memiliki dua atau tiga kelompok permainan kata, bahkan jumlahnya dapat lebih dari biasanya. Shirokuma adalah tokoh yang menyukai *dajare* dan akan merasa kesepian ketika tidak ada yang merespon perilakunya tersebut.

Data-data yang didapatkan dari tayangan tersebut hanya menunjukkan topik yang sedang diperagakan atau yang dibicarakan saat itu. Data-data yang ditemukan berupa satu kelompok yang terdiri dari satu kata referensi utama dan satu hingga beberapa kata target. Namun, pola kata *dajare* pada tayangan ini tidak selalu bertumpu pada kata referensi utama yang disebutkan di awal. Pola permainan kata dapat diambil dari salah satu kata target, dan menjadikan kata tersebut sebagai kata referensi. Sehingga kata-kata lain keluar dengan bunyi yang serupa dari kata bersangkutan. Di bawah ini merupakan kelompok-kelompok yang masuk ke dalam klasifikasi *embed dajare*, seperti yang tersaji dalam Tabel 2.

Tabel 2: Percakapan yang mengandung *embed dajare*.

Episode	Kalimat percakapan
Tujuh belas	<p>Panda: <i>Aa, nimotsu ooi ne.</i> 'Oh, banyak sekali barang bawaannya'</p> <p>Penguin: <i>Kyanpu dakara ne.</i> 'Karena kita akan berkemah.'</p> <p>Panda: <i>Kyanpu?</i> 'Berkemah?'</p> <p>Shirokuma: <i>e?</i> 'Apa?'</p> <p>Penguin: <i>Sore wa chanpu, sore wa suranpu, sore wa bagupaipu, sore wa gooyachanpuru.</i> 'Itu "menang", itu "kemosotan", itu "bagpipe", itu "gooyachanpuru"*''</p>
Empat	<p>Penguin: <i>Shashin totte ii kana?</i> 'Apa boleh dipotret?'</p> <p>Panda: <i>Shashin? Kamera motterunda.</i> 'Memotret? Oh, bawa kamera, ya'</p> <p>Penguin: <i>Kamera tte iu ka sa. Kattanda, sumafu.</i> 'Bukan kamera sih. Aku sudah beli ponsel pintar'</p> <p>Panda: <i>Nani, sumafu tte?</i> 'Apa itu ponsel pintar?'</p> <p>Shirokuma: (terpancing) (Sambil melihat Shirokuma memperagakan diri) Penguin: <i>Sore wa sumaki, sore wa chimaki, hachimaki, hamaki, hamachi, kimuchi!</i> 'Itu "dibungkus tikar", itu "pembungkus kue beras", itu "pengikat kepala", itu "cerutu", itu "ikan Hamachi", itu "kimchi"!'</p>
Empat	<p>(Melihat ban mobil kempes) Panda: <i>Kore tte....</i> 'Ini sih...'</p> <p>Penguin: <i>Are da ne.</i> (menunjukkan kata <i>panku</i>) 'Iya, memang itu' (sambil melihat Shirokuma memperagakan diri) Penguin: <i>Sore wa danku.</i> 'Itu "dunk"'</p> <p>Panda: <i>Sore wa inku.</i> 'itu "tinta"'</p> <p>Penguin: <i>Sore wa pinku.</i> 'itu "warna merah muda"'</p> <p>Panda: <i>Sore wa sukanku.</i> 'itu "musang"'</p>

Gambar 1 berikut ini merupakan contoh pertama dari klasifikasi *embed dajare*.



Gambar 1: Proses perubahan bunyi (*hen'on*) dajare pada episode tujuh belas.

Keempat kata dalam Gambar 1 memiliki bunyi-bunyi yang sama dan serupa. Kata referensi dari empat kata tersebut adalah kata *kyanpu*, berasal dari istilah bahasa Inggris, *camp*, yang bermakna berkemah. Proses pembentukan kata tersebut termasuk ke dalam *gairaigo*, di mana suatu istilah diambil atau diadaptasi dari kata bahasa lain.

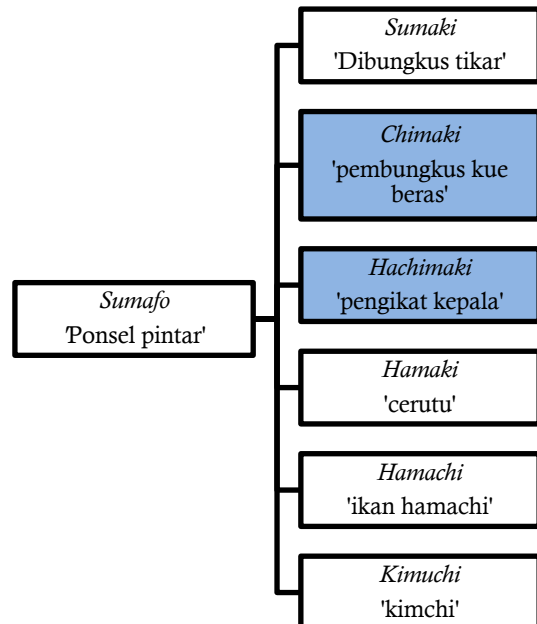
Ciri khas dari kelompok kata ini terlihat dari persamaan bunyi mora [pu]. Kemudian, ciri khas lainnya yaitu kecenderungan bunyi konsonan *hatsuon* [n] menghadapi mora *pu* pada kata *chanpu*, *suranpu*, *gooyachanpuru* dari kata referen *kyanpu* yang menghasilkan bunyi bilabial [m]. Walaupun keempat kata memiliki bunyi yang sama dengan kata referen, makna dari masing-masing katanya berbeda.

Kata referen *kyanpu* dapat berubah menjadi kata *chanpu* karena keduanya memiliki bunyi yang sama pada semi vokal, yaitu bunyi [ya]. Perbedaan yang terlihat terdapat bunyi konsonan plosif [k] yang kemudian berubah menjadi konsonan frikatif [ç]. Selanjutnya, kata *suranpu* muncul. Yang membedakan dari kata *kyanpu* dan *chanpu* adalah perubahan konsonan jentik [r] dan penambahan mora [su]. Di sisi lain, kata *bagupaipu* hanya memiliki satu bunyi yang sama dengan tiga kata sebelumnya, yaitu bunyi mora [pu]. Kemudian, kata *gooyachanpuru* memiliki tiga bunyi mora yang sama dengan kata sebelumnya, yaitu *chanpu*. Perbedaan yang terlihat yaitu terdapat penambahan bunyi mora [go], vokal panjang [:], semi vokal [ya], dan mora [ru]. Namun, maknanya berbeda dengan kata *chanpu*.

Sudah disebutkan sebelumnya bahwa kata referen memiliki makna berkemah. Namun, kata *chanpu* yang berasal dari kata *champion* atau dalam kata bahasa Inggris *champion* yang bermakna juara atau pemenang. Selanjutnya, *suranpu* yang berasal dari istilah bahasa Inggris, *slump*, yang memiliki makna 'kemosotan'. *Bagupaipu* pula berasal dari istilah bahasa Inggris pula, yaitu *bagpipe*. *Bagpipe* merupakan sebuah alat musik pipa yang dibunyikan oleh udara yang berasal dari tas yang ditekan oleh lengan pemain. Alat tersebut memiliki kaitan dengan negara Skotlandia. *Chanpu*, *suranpu*, dan *bagupaipu* termasuk ke dalam jenis *gairaigo*, di mana istilah-istilah tersebut mengambil dari istilah bahasa asing. Lalu, *chanpu* merupakan proses dari penyingkatan atau akronim dari kata *champion*. Terakhir, *gooyachanpuru*, adalah makanan khas Okinawa. Makanan tersebut merupakan "campuran" antara sayur, ikan, atau pun daging.

Ciri khas selanjutnya, *embed dajare* dari kelompok di atas adalah yang diberi warna biru, yaitu kata referen *chanpu* dan kata targetnya mengambil dari bunyi kata referen menjadi kata *gooyachanpuru*. Di dalam kata *gooyachanpuru* sendiri tidak mengandung sama sekali makna 'juara' seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Maknanya berbeda jauh dari kata referen.

Kelompok kata *embed dajare* selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2: Proses perubahan bunyi (*hen'on*) dajare pada episode empat.

Gambar 2 merupakan contoh kedua dari klasifikasi *embed dajare*. Keenam kata di atas memiliki bunyi-bunyi yang sama dan serupa. Kata referensi dari empat kata tersebut adalah kata *sumafu*, berasal dari istilah bahasa Inggris, *smartphone*, yang bermakna ponsel pintar. Kata *sumafu* termasuk ke dalam jenis kata *gairaigo*, di mana katanya diambil dari istilah bahasa asing serta mengalami proses penyingkatan dari kata *sumaatofon* menjadi kata *sumafu*.

Ciri khas dari kelompok kata ini terlihat dari persamaan bunyi konsonan bilabial nasal [m]. Kemudian, ciri khas selanjutnya yaitu kecenderungan bunyi mora [ma] dan [ki] Walaupun begitu, masing-masing kata memiliki makna sendiri.

Kata referen *sumafu* dapat berubah menjadi kata *sumaki* karena keduanya memiliki bunyi yang sama pada dua mora, yaitu bunyi [su] dan [ma]. Perbedaan yang terlihat terdapat bunyi mora [fo] yang kemudian berubah menjadi mora [ki]. Selanjutnya, kata *chimaki*, *hachimaki*, dan *hamaki* muncul. Kata referen dari tiga kata tersebut adalah kata *sumaki*. Persamaan yang dimiliki oleh keempat kata tersebut adalah bunyi mora [ma] dan [ki]. Perbedaan bunyi yang terlihat adalah perubahan dari bunyi mora [su] berubah menjadi mora [chi] pada kata *chimaki*, lalu ada penambahan bunyi mora [ha] pada kata sebelumnya menjadi *hachimaki*, kemudian penghilangan bunyi mora [chi] dari kata sebelumnya menjadi *hamaki*.

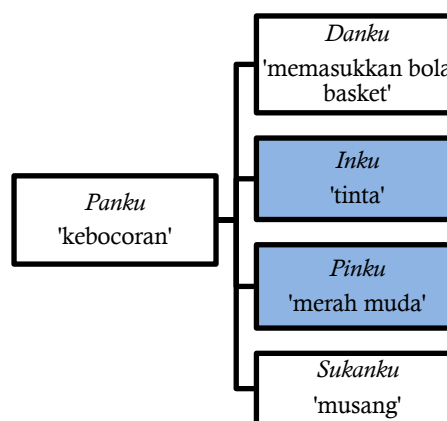
Kemunculan kata *hamachi* pun muncul dari kata referen *hamaki*. Perbedaan yang terlihat dari dua kata tersebut, yaitu adanya perubahan konsonan plosif [k] menjadi konsonan frikatif [ʃ]. Selanjutnya, muncul kata *kimuchi*. Kata tersebut berasal dari kata referen *hamachi*. Persamaan yang terlihat dari dua kata tersebut, yaitu adanya bunyi mora [chi]. Perbedaannya dari perubahan mora [ha] dan [ma] menjadi mora [ki] dan [mu]. Lalu, perubahan bunyi *chimaki* kepada *hachimaki* mengalami *hen'on genshou*, yaitu *on'in tenka*, bunyi yang tidak ada di elemen asli ditambahkan ke dalam kata-kata yang dibentuk, dengan menambahkan bunyi [ha].

Sudah disebutkan sebelumnya bahwa kata referen untuk lima kata target memiliki makna ponsel pintar. Namun, kata *sumaki* memiliki makna 'digulung atau dibungkus dengan tikar'. Zaman dahulu, istilah *sumaki* digunakan untuk membungkus seseorang, lalu membuangnya ke sungai sebagai sebuah hukuman. *Chimaki* memiliki makna 'kue yang dibungkus daun bambu'. Di sisi

lain, *hachimaki* memiliki sedikit perbedaan dari kata *chimaki*. Kata tersebut memiliki makna 'ikat kepala'. Lalu, kata *hamaki* memiliki makna 'cerutu'. *Hamachi* bermakna 'sejenis ikan bersirip kuning'. Kemudian, yang terakhir adalah kata *kimuchi*, berasal dari kata *kimchi* yang merupakan makanan khas negara Korea, yaitu, acar kubis. *Kimuchi* termasuk ke dalam jenis kata *gairaigo*, karena istilah tersebut diambil dari kata bahasa asing.

Ciri khas selanjutnya, *embed dajare* dari kelompok di atas adalah yang diberi warna biru, yaitu kata referen *chimaki* dan kata targetnya mengambil dari bunyi kata referen menjadi kata *hachimaki*. Di dalam kata *chimaki* dan *hachimaki* sendiri sama-sama memiliki makna untuk 'membungkus'. Hanya saja, *chimaki* digunakan untuk membungkus kue beras, sedangkan *hachimaki* diperuntukkan sebagai pengikat di kepala.

Lalu, kelompok kata *embed dajare* selanjutnya terdapat pada gambar 3 yang merupakan contoh ketiga dari klasifikasi *embed dajare*.



Gambar 3: Proses *dajare* pada episode empat.

Keempat kata di atas memiliki bunyi-bunyi yang serupa. Kata referensi dari empat kata tersebut adalah kata *panku* yang bermakna 'kebocoran'.

Ciri khas dari kelompok kata ini terlihat dari pertemuan bunyi *hatsuon* [n] dengan mora [ku] yang kemudian menghasilkan bunyi konsonan nasal [ŋ].

Kata referen *panku* yang berubah menjadi kata *danku* dilihat dari perbedaan bunyi konsonan bilabial tak bersuara [p] menjadi bunyi konsonan plosif tak bersuara [d]. Selanjutnya, kata *inku* dan *pinku* muncul. Vokal [a] yang terdapat pada kata *panku* dan *danku* kini berubah menjadi vokal [i] dan

menghilangkan konsonan [p] dan [d], yang akhirnya kata *inku* pun hadir. Lalu, kata *pinku* berasal dari bunyi kata *inku* dengan penambahan konsonan bilabial tak bersuara, yaitu bunyi [p]. Di sisi lain, kata *sukanku* memiliki bunyi yang sama seperti *panku* dan *danku*. Hanya saja, kata tersebut menambahkan bunyi mora [su] dan bunyi konsonan plosif tidak bersuara [k]. Lalu, perubahan bunyi *inku* kepada *pinku* mengalami *hen'on genshou*, yaitu *on'in tenka*, bunyi yang tidak ada di elemen asli ditambahkan ke dalam kata-kata yang dibentuk.

Sudah disebutkan sebelumnya bahwa kata referen dari empat kata target memiliki makna 'kebocoran'. Namun, kata *danku* berasal dari istilah bahasa Inggris, *dunk*, yang bermakna 'memasukkan bola basket'. Lalu, kata *inku*, *pinku*, dan *sukanku* pula berasal dari istilah bahasa Inggris yang memiliki makna 'tinta', 'merah muda', dan 'musang'. Istilah *danku*, *inku*, *sukanku*, dan *pinku* termasuk ke dalam jenis kosakata *gairago*, di mana keempatnya mengambil dari istilah bahasa asing (bahasa Inggris).

Ciri khas selanjutnya, *embed dajare* dari kelompok di atas adalah dua kata di dalam kotak yang diberi warna biru, yaitu kata referen *inku* dan kata targetnya mengambil dari bunyi kata referen, yaitu *pinku*. Di dalam kata *pinku* sendiri tidak mengandung sama sekali makna 'tinta' seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Maknanya berbeda dengan kata referen yang mengandung kata benda konkrit.

SIMPULAN

Dajare merupakan permainan kata yang mengandalkan bunyi-bunyi terkecil. Jika dari kata referen dan kata target memiliki bunyi yang berbeda maka makna yang terkandung dalam masing-masing target pun cenderung berbeda. Untuk *embed dajare* sendiri, bunyi-bunyi yang dimiliki oleh kata target sama dengan bunyi kata referen tidak menjamin kesamaan makna. Maka kesamaan atau kemiripan bunyi serta bentuk tidak menjamin kesamaan makna dari kata referen dan kata target. Jika ada pun, hubungan makna antara kata referen dan kata target memiliki keterkaitan satu sama lain. Sebagai implikasi dari hasil penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang di dalam berbagai aspek, seperti dalam kemampuan berbicara dan penambahan kosakata, serta pola

permainan yang membantu dalam penguatan memori dalam mengingat kosakata apa saja yang sudah didapatkan atau dipelajari.

REFERENSI

- Berger, A. A. (2011). *The Art of Comedy Writing*. New Jersey: Transaction Publishers.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dybalá, P., Rzepka, R., Araki, K., & Sayama, K. (2012). Japanese puns are not necessarily jokes. *AAAAI Fall Symposium - Technical Report, FS-12-02*, 7–13. Retrieved from AAAI.
- Fadilah, N. (2017). Pembentukan Dan Makna Kontekstual Dajare Pada Serial Kartun Doraemon Episode 452 (ダジャレでやっつけろ!). *Goken*, 5(3), 1-8. Retrieved from Jurnal mahasiswa Unesa.
- Giorgadze, M. (2014). Linguistic Features of Pun, Its Typology, and Classification. *European Scientific Journal*, 2 (special), 271-275. Retrieved from European Scientific Journal.
- Human Academy. (2014). *Nihongo Kyouiku Noryoku Kentei Shiken Kanzen Kouryaku Gaido* (3th ed., pp. 41). Retrieved from Google Book.
- Leech, G. (2003). *Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Otake, T. (2010). Dajare is more Flexible than Puns: Evidence from Word Play in Japanese. *Journal of the Phoetic Society of Japan*, 14(1), 76–85. https://doi.org/10.24467/onseikenkyu.14.1_76
- Shinohara, K. (2009). Designing Language Games. *Japanese Society for the Science of Design*, 16-2(62). 44-49.
- Viera, R. T. (2017). Vocabulary Knowledge in The Production of Written Texts: A Case Study on EFL Language Learners. *Revista Tecnologica ESPOL - RTE*, 30(3). 89-105. Retrieved from Revista Tecnologica.