

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak pernah lepas dari kegiatan berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial, dengan cara berkomunikasi, seseorang dapat menyampaikan sesuatu kepada yang lain. Ketika kita berbahasa, orang lain dapat mengerti apa maksud, ide, pesan, perasaan dan pendapat yang kita utarakan. Hal itu dikarenakan lawan bicara dapat memahami makna dari pembicaraan tersebut. Penutur hendak menyampaikan makna dan peserta tutur menangkap makna pula.

Setiap negara memiliki masing-masing bahasa serta budaya yang unik dan berbeda satu sama lain. Penggambaran budaya yang dimiliki suatu negara juga tercermin dalam sebuah bahasa. Sehingga, ketika ingin mempelajari budaya suatu negara maka terlebih dahulu kita harus memahami Bahasa negara tersebut. Bahasa merupakan sesuatu yang bersifat unik dan memiliki ciri khas seperti sistem bunyi, pembentukan kata, maupun pembentukan kalimatnya (Chaer, 2012, 51).

Umumnya setiap bahasa yang ada di dunia ini pasti mengalami situasi dimana kosa kata pada bahasa tersebut dijadikan sebagai sebuah permainan dengan cara merubah segi tata bahasa maupun kosakata yang ada pada bahasa tersebut, salah satunya adalah humor. Kishor (2012) menyatakan :

“Humor means 'the quality of being funny'. It refers to 'an ability to perceive and express a sense of the clever or amusing' thing. Humor consists principally in the recognition and expression of incongruities or peculiarities present in a situation or character”

yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dapat disimpulkan bahwa humor merupakan kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan hal yang bersifat lucu. Humor juga berisi tentang ketidaksesuaian atau keanehan yang ada dalam situasi atau karakter. Dalam komunikasi sehari-hari, masyarakat tidak bisa dilepaskan dari aspek humor. Hal ini disebabkan kehadiran humor dalam suatu proses komunikasi verbal memegang peran penting yaitu membuat pesan yang disampaikan terkesan menarik, sehingga bisa menimbulkan rasa antusias lawan bicara untuk mendengarkan pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Ada banyak ragam humor yang biasa digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Humor yang berupa kata-kata maupun humor berupa tingkah laku. Contoh yang paling sering kita dengar adalah permainan kata. Dewasa ini masyarakat petutur bahasa mulai mengeksplor pemakaian bahasa. Di samping sebagai alat berkomunikasi untuk menyampaikan informasi, masyarakat juga mulai menggunakan dan mengeksplorasi bahasa untuk menciptakan humor salah satunya melalui permainan kata.

Menurut Chiaro dalam (Sulistiyowati, 2017, 14) Permainan kata merupakan rangkaian kata atau frasa yang dibuat sedemikian rupa dan bertujuan untuk menghibur. Di Indonesia, permainan kata yang cukup populer digunakan khususnya oleh kalangan muda adalah *plesetan*.

Kridalaksana (2008), mengemukakan bahwa *plesetan* adalah permainan bahasa berupa pengubahan bentuk bahasa, penciptaan kata baru, penciptaan singkatan, atau pemberian tafsiran baru atas bentuk bahasa yang sudah ada dengan tujuan bergurau atau menyindir keadaan atau orang. *Plesetan* identik dengan bentuk dan isi pesannya sudah berubah dari fungsi semula.

Makna dalam pelesetan beraneka ragam dan biasanya menghibur atau menarik perhatian sekaligus digunakan sebagai candaan ataupun permainan kata. Contoh *plesetan* yang sering kita jumpai dalam bahasa Indonesia adalah kata ‘tolong’ diplesetkan menjadi ‘lontong’, atau kata ‘kepala’ diplesetkan menjadi ‘kelapa’. Dalam Bahasa Inggris, *plesetan* dikenal dengan istilah *Puns*. Menurut *Oxford English Dictionary* dalam Otake (2010, 76) menyatakan :

“Puns is the use of a word in such a way as to suggest two or more meanings or different associations or the use of two or more words of the same or nearly the same sound with different meanings, so as to produce a humorous effect”

Terjemahan : *Puns* adalah penggunaan kata sedemikian rupa untuk menyarankan dua atau lebih makna atau asosiasi yang berbeda, atau penggunaan dua atau lebih kata dengan bunyi yang sama atau hampir mirip, dengan makna yang berbeda sehingga menghasilkan efek humor.

Puns membutuhkan setidaknya dua kata atau frasa dengan acuan makna berbeda dan memiliki pelafalan yang sama atau mirip. Sehingga, tercipta berbagai interpretasi makna yang berbeda terhadap kalimat tersebut saat diucapkan (Gustafsson, 2010, 7). Tidak hanya di Indonesia ataupun negara barat saja, fenomena bahasa yang didalamnya terdapat unsur humor dari hasil permainan kata-kata juga dapat ditemukan di Jepang. Di dalam Bahasa Jepang terdapat banyak kosakata yang memiliki kemiripan bunyi. Hal tersebut dipertegas oleh

Sudjianto dan Dahidi (2012, 15), yang mengatakan bahwa dalam bahasa Jepang terdapat banyak kata dengan bunyi ucapan yang sama, tetapi ditulis dengan huruf kanji yang berbeda, dan memiliki makna yang juga berbeda. Hal tersebut menjadi salah satu hal yang mendasari munculnya permainan kata dalam Bahasa Jepang.

Di Jepang, permainan kata yang mirip dengan *plesetan* dan *puns* disebut dengan *Dajare*. *Dajare* (駄洒落) secara harfiah berarti lelucon buruk. Menurut Otake (2010, 79), *dajare* terdiri dari dua morfem, yakni 駄 "da" (miskin atau buruk), dan 洒落 "share" (permainan kata). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *dajare* adalah permainan kata atau lelucon yang buruk. Dalam *dajare* penutur memasang dua atau lebih kata atau frasa yang memiliki persamaan bunyi, sehingga, sering kali menimbulkan keambiguitasan makna. seperti dalam contoh *dajare* berikut ini:

カエルが帰る

Kaeru/ga/ kaeru

Katak/par/pulang

Terjemahan : Katak pulang

(Dybala et al.,2012)

Kalimat di atas termasuk kedalam *dajare*, karena terdapat dua kata yang memiliki persamaan bunyi (*homofon*) . Kata yang bergaris bawah memiliki bunyi yang sama ketika diucapkan namun sebenarnya merujuk pada makna kata yang berbeda. Yakni カエル (*kaeru*) merupakan nomina yang memiliki makna "Katak" dan verba 帰る (*kaeru*) yang berarti "Pulang".

Disamping itu, terdapat juga *dajare* yang memiliki kemiripan bunyi namun ejaan katanya berbeda, seperti yang terdapat dalam contoh berikut ini :

トマトを食べると戸惑う

Tomato / wo / taberu / to / tomadou

Tomat / par / makan / par / bingung

Terjemahan : Saya bingung ketika makan tomat

(Dybala et al., 2012)

Dalam *dajare* tersebut terdapat perubahan kata yang bergaris bawah. Kata トマト (*tomato*) merupakan nomina yang berarti “Tomat” berubah menjadi verba 戸惑う (*tomadou*) sebagai kata target yang artinya “Bingung” perubahan kata tersebut terjadi karena adanya perubahan huruf konsonan (-t-) menjadi (-d-).

Dalam praktiknya *dajare* diciptakan spontan namun memiliki kesinambungan dengan konteks percakapan sehari-hari. Hal ini diperjelas oleh Dybala dkk (2012, 12) yang menyatakan bahwa *Dajare* sering kali diujarkan secara tiba-tiba dan menyatu dalam dialog percakapan. Namun, dewasa ini, *Dajare* tidak hanya digunakan dalam komunikasi sehari-hari tetapi juga dituangkan ke dalam iklan-iklan, drama, anime, bahkan karya sastra modern lainnya. Contoh *dajare* yang terdapat dalam iklan adalah :



Gambar 1.1 Contoh Iklan yang mengandung *Dajare*

Dajare yang terdapat dalam iklan tersebut merupakan *dajare* semi homofon

kata “*nodame*” merupakan referensi kata yang merujuk pada kata “*nodoame*” dengan mengubah mora /-do-/ menjadi /-da-/ dan menambahkan fonem /-a-/ pada kata “*nodame*” untuk mendapatkan kata “*nodoame*”. Produk ini merupakan permen pelega tenggorokan, hal ini ditunjukkan oleh target kata yang terbentuk dari kata “*nodo*” yang berarti ‘tenggorokan’ dan kata “*ame*” yang artinya ‘permen’, sehingga menghasilkan sebuah kata baru yaitu “*nodoame*” yang berarti ‘permen pelega tenggorokan’ (Tresnasari, 2019, 6).

Kehadiran *dajare* dinilai memiliki daya kreativitas yang tinggi serta efektif, sehingga mampu menarik perhatian masyarakat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Pengguna *Dajare* di Jepang atau 一般社団法人日本駄洒落 pada tahun 2016 terhadap 600 orang dengan usia 20-60 tahun, dan sebanyak 60% dari jumlah tersebut menyukai *dajare*.

Selain itu, *Dajare* juga menjadi pilihan cara yang unik untuk mempelajari Bahasa Jepang. Salah satu media yang menjadi wadah bagi masyarakat Jepang atau pemelajar Bahasa Jepang yang ingin mengetahui lebih dalam lagi mengenai *dajare* adalah *Dajare Station*. *Dajare station* merupakan sebuah situs web yang diluncurkan sejak tahun 2010. Situs Web tersebut dikhususkan untuk menampung *dajare-dajare* yang dibuat langsung oleh orang Jepang. *Dajare* yang ditampilkan dan selalu diperbaharui, sehingga orang yang mengakses situs tersebut dapat melihat *dajare* terbaru setiap harinya.

Banyaknya pengakses web yang menciptakan *dajare* menjadikan *dajare* tersebut lebih beragam, baik dari segi penggunaan kata maupun makna yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih dalam lagi mengenai klasifikasi *dajare* yang terdapat dalam situs web *Dajare Station*.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diambil beberapa permasalahan yang akan dijadikan fokus penelitian ini selanjutnya. Maka secara terperinci masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah klasifikasi *Dajare* dalam Bahasa Jepang?
2. Bagaimanakah makna kontekstual *Dajare* dalam Bahasa Jepang?

2. Fokus Masalah

Penelitian ini difokuskan kepada pembahasan mengenai klasifikasi dan makna *Dajare* dalam situs web *Dajare Station*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengidentifikasi klasifikasi *dajare* yang terdapat dalam situs web *Dajare Station*.
- b. Untuk mengetahui makna kontekstual *dajare* yang terdapat dalam situs web *Dajare Station*.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat mengerti dan mampu memahami mengenai pengertian *dajare*, klasifikasi serta makna kontekstual *dajare* dalam praktiknya.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk dapat menjadi bahan referensi bagi pembelajar Bahasa Jepang khususnya penelitian mengenai *dajare*.
- b. Sebagai modal tambahan bagi calon-calon pengembang penelitian selanjutnya, khususnya yang membahas tentang *dajare*.
- c. Untuk melengkapi penelitian pada bidang linguistik yang terdapat pada perpustakaan STBA-JIA Bekasi.

D. Definisi Operasional

Demi menyamakan persepsi pengertian istilah dan supaya tidak menimbulkan salah penafsiran antara penulis dan pembaca skripsi ini, maka dibuatlah definisi operasional dari istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian yang penulis angkat, di antaranya yaitu :

1. *Dajare* adalah, lelucon dalam Bahasa Jepang menggunakan dua kata atau yang memiliki bunyi sama atau hampir sama dengan arti yang berbeda (Otake, 2010:79).
2. *Dajare Station* adalah situs web yang menjadi wadah bagi komunitas yang berkontribusi menciptakan permainan kata dalam bahasa Jepang atau disebut dengan *dajare*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang diantaranya adalah Bab I Pendahuluan, yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan dan Fokus Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan. Bab II Landasan Teori, Pengertian Linguistik , Teori Semantik, Teori Fonologi, Pengertian Permainan Bahasa, dan dilanjutkan dengan landasan teori mengenai *Dajare* yang meliputi: definisi *Dajare* serta struktur dan klasifikasi pembentukannya. Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang Metode penelitian, objek penelitian, prosedur penelitian dan sumber data . Bab IV Analisis Data, berisi pembahasan

mengenai struktur dan klasifikasi serta makna kontekstual *Dajare* dalam Situs Web *Dajare Station*. Bab V merupakan bagian akhir yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah diberikan.

