

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa secara umum merupakan sebuah alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Manusia saling berkomunikasi untuk mencapai tujuannya masing-masing. Bahasa digunakan sebagai sarana dalam proses berkomunikasi karena bahasa dapat mempermudah dalam pencapaian tujuan tersebut. Raynox (2014, 2) mengatakan bahwa komunikasi sehari-hari tidak akan lepas dari bahasa.

Sebagai alat komunikasi manusia, bahasa adalah suatu sistem yang bersifat sistematis. 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*). Dengan begitu manusia menyampaikan apa yang ada dipikirkannya yang berupa ide, protes, saran, sampai humor yang digunakan untuk membuat orang lain tertawa untuk membuat suasana menjadi lebih ringan, dengan begitu akan terasa lebih akrab.

Di dalam melakukan humor atau lawakan, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan, seperti merubah mimik dan ekspresi wajah, intonasi, dialek, dan juga memanfaatkan sifat bahasa yang bermacam-macam seperti homofon, homonim, homograf dan lain sebagainya sehingga tercipta permainan kata yang lucu.

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 itu. Permainan kata dalam bahasa Inggris disebut juga dengan *puns*. Menurut *Oxford English Dictionary* dalam Otake (2010, 76), *puns* didefinisikan sebagai:

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.

Penggunaan kata sedemikian rupa untuk menunjukkan dua atau lebih arti atau asosiasi yang berbeda atau penggunaan dua kata atau lebih yang sama atau bunyi yang hampir sama dengan arti yang berbeda, sehingga menghasilkan efek humor.

Penggunaan *puns* mirip dengan *share* dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang *puns* dikenal dengan sebutan *dajare*. *Dajare* dianggap sebagai salah satu aliran dari *share* atau permainan kata dalam bahasa Jepang (Dybala, 2012, 33).

Menurut Otake (2010, 79), *dajare* terdiri atas dua morfem yaitu 駄 (*da*) yang berarti “rendah atau buruk”, dan 洒落 (*share*) yang berarti “permainan kata”, sehingga 駄洒落 (*dajare*) dapat didefinisikan sebagai permainan kata yang berkualitas rendah atau buruk.

Di Jepang *dajare* merupakan permainan tradisional. Shinohara (2009, 44) menyebutkan bahwa dua permainan kata 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 bahwa *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, 9) merupakan sebuah *joke* atau *pun*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *dajare* adalah lelucon yang buruk.

Keberadaan *puns* atau *dajare* dalam bahasa Jepang yang menjadi bagian dari proses berbahasa. Di Jepang, *dajare* sering kali ditemukan dalam kehidupan sehari-hari seperti di dalam dunia *show-business* di Jepang seperti, iklan, serial animasi, maupun drama. Hal ini disebabkan karena bentuk *dajare* yang cenderung sederhana dan mudah dipahami oleh semua kalangan masyarakat Jepang. Rujukan kata yang digunakan pun akan dipahami oleh masyarakat Jepang (Dybala, 2012, 7)

Berikut contoh *dajare* dalam iklan:



Gambar 1.1 Iklan *dajare* iklan minuman kaleng
https://pds.exblog.jp/pds/1/200908/19/13/e0165913_1054237.jpg

アルミ缶の上に、あるみかん(*Arumi kan no ue ni, aru mikan*). Di atas kaleng aluminium, ada jeruk.

Kata yang bergaris bawah merupakan *dajare*, karena terdapat dua kata yang memiliki bunyi yang hampir sama saat diucapkan namun sebenarnya merujuk

pada makna kata yang berbeda yakni “アルミ缶” (*arumi kan*) yang bermakna “kaleng aluminium” dan “あるみかん” (*aru mikan*) yang bermakna “ada jeruk”. Contoh kalimat ini termasuk *dajare* dan bukan *share*, karena permainan kata ini tidak membuat perubahan pada suasana hati pembaca menjadi lebih baik atau merasa lucu.

Kepopuleran *Dajare* mulai berkembang di berbagai media, *Dajare* juga ditemukan dalam akun Instagram *daily_necessities_photos*, dibawah ini merupakan salah satu unggahan *Dajare* dari akun Instagram dengan nama *daily_necessities_photos*,



Gambar 1.2 Unggahan *Dajare* pada akun instagram *daily_necessities_photos* (<https://www.instagram.com/p/CG7oMYvg8tU/>)

Jika dilihat dari unggahan tersebut, terdapat sebuah kalimat 高張らない傘 (*kasabaranai kasa*) “Payung yang tidak besar”. Kalimat tersebut merupakan sebuah *dajare* yang diupload oleh akun Instagram *daily_necessities_photos*, namun bagaimana proses pembentukan dari kalimat *dajare* tersebut?, termasuk kedalam jenis mana kalimat *dajare* tersebut, serta bagaimana makna leksikal dan kontekstual pada *dajare* tersebut?.

Maka dari itu peneliti sangat ingin mengangkat tema permainan kata ini khususnya permainan kata di Jepang yang dikenal dengan sebutan *dajare* untuk dijadikan sebagai bahan penelitian, dengan judul “analisis *dajare* pada akun instagram *daily_necessities_photos*” Alasan peneliti memilih akun instagram *daily_necessities_photos* sebagai sumber data penelitian karena pada akun instagram tersebut memuat *dajare* yang disertai gambar, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami maksud dari *dajare* yang disertakan. Peneliti memilih media sosial instagram sebagai tempat pencarian data, karena instagram merupakan salah satu media sosial yang meningkat dengan pesat penggunaannya.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari pembahasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian judul ini sebagai berikut:

- a) Bagaimana *dajare* yang terdapat pada akun Instagram *daily_necessities_photo*?
- b) Bagaimana proses pembentukan kata *dajare* yang terdapat pada akun instagram *daily_necessities_photos* ?.
- c) Bagaimana makna leksikal yang terdapat pada *dajare* dalam akun instagram *daily_necessities_photos*?
- d) Bagaimana makna kontekstual yang terdapat pada *dajare* dalam akun instagram *daily_necessities_photos*?

2. Fokus Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan penulis teliti pada skripsi ini sebagai berikut :

- a) Proses pembentukan serta jenis dari *dajare* yang terdapat pada akun instagram *daily_necessities_photos*.
- b) Makna kontekstual yang terdapat pada *dajare* dalam akun instagram *daily_necessities_photos*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Seperti yang ada pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a).Mendeskripsikan jenis *dajare* yang terdapat pada akun instagram *daily_necessities_photos*.
- b).Mendeskripsikan proses pembentukan kata *dajare* yang terdapat pada akun instagram *daily_necessities_photos*.
- c).Mendeskripsikan makna leksikal *dajare* pada akun instagram *daily_necessities_photos*.
- d).Mendeskripsikan makna kontekstual *dajare* pada akun Instagram *daily_necessities_photos*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat bertumpu dengan baik manfaat secara teoretis dan juga praktis:

a. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam atau sebagai referensi mengenai pengertian dajare, jenis-jenis dajare, serta teknik pembentukan dajare. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu peneliti bahasa Jepang lainnya yang tertarik untuk meneliti tema serupa.

b. Manfaat praktis

- a) Untuk para pemelajar bahasa Jepang khususnya linguistik, penelitian ini diharapkan mampu membantu untuk memahami lebih dalam mengenai pengertian dajare, jenis-jenis dajare, serta teknik pembentukan dajare dalam praktiknya. Serta sebagai penutur bahasa Jepang, agar dapat menggunakan dajare dalam kehidupan sehari-hari saat berkomunikasi dengan orang Jepang
- b) Bagi penulis sendiri untuk memperdalam ilmu pengetahuan mengenai dajare yang merupakan ragam permainan kata dalam bahasa Jepang.
- c) Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam atau sebagai referensi mengenai dajare bagi para peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menilite lebih dalam mengenai dajare.

D. Definisi Operasional

Dengan tujuan membuat persamaan pandangan arti dalam istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian, maka peneliti menguraikan istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Dajare*

Menurut Yuzu (2018, 224) *dajare* adalah sejenis permainan kata yang dinikmati dengan memainkan frasa dengan suara yang sama atau sangat mirip.

2. *daily_necessities_photos*

Adalah sebuah akun instagram yang memiliki moto

日用品でダジャレ写真。

日用品でダジャレの写真を撮っています。

Nichiyōhin de dajare shashin.

Nichiyōhin de dajare no shashin o totte imasu.

Photo dajare menggunakan produk sehari hari

Mengambil Photo dajare dari produk sehari hari

Akun tersebut sudah mengupload sebanyak 153 postingan sejak 20 april 2020, yang berisi dajare yang berasal dari berbagai macam produk sehari hari (https://www.instagram.com/daily_necessities_photos/).

3. Akun Instagram

Adalah sebuah identitas diri baik perseorangan atau kelompok pada sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri.

E. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian skripsi ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang dibagi menjadi 5 bab yakni sebagai berikut. Bab I adalah pendahuluan yang berisi tentang latar belakang ditulisnya penelitian ini serta alasan mengapa sumber data diambil dari akun Instagram *daily_necessities_photos*, kemudian penjabaran rumusan masalah, batasan/fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan yang menjadi dasar penulisan dalam penelitian. Bab II berisi landasan teoretis yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Bab III berisi metodologi penelitian, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab IV berisi analisis data, dalam bab ini akan dijelaskan jenis *dajare*, proses pembentukannya serta makna kontekstual yang terkandung didalamnya. Bab V yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi jawaban atas rumusan masalah berdasarkan hasil dari pembahasan analisis data penelitian yang dibahas oleh peneliti, kemudian ditutup dengan saran yang diberikan oleh peneliti.