



**PEMBENTUKAN DAJARE DAN EFEKNYA KEPADA
MITRA TUTUR DALAM ANIME
*MONOGATARI SERIES***

アニメシリーズ「物語」におけるダジャレの形成と対談者に対しての影響

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Aldhimas Kurnia Widiyanto

NIM 13050115140055

PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2020

**PEMBENTUKAN *DAJARE* DAN EFEKNYA KEPADA
MITRA TUTUR DALAM ANIME
*MONOGATARI SERIES***

アニメシリーズ「物語」におけるダジャレの形成と対談者に対しての影響

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Aldhimas Kurnia Widiyanto

NIM 13050115140055

PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2020

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semarang, 30 November 2020

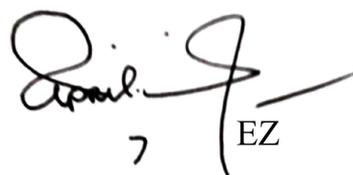
Penulis

Aldhimas Kurnia Widiyanto

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum'. The signature is stylized and includes a large flourish. Below the signature, the initials 'EZ' are written in a simple, blocky font.

Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum

NIP 197504182003122001

HALAMAN PENGESAHAN

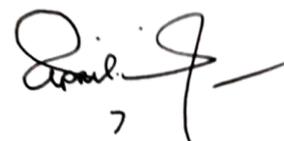
Skripsi dengan judul “Pembentukan *Dajare* dan Efeknya Kepada Mitra T tutur dalam *Anime Monogatari Series*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal: 29 Desember 2020

Ketua,

Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum

NIP. 197504182003122001



.....

Anggota I,

S.I. Trahutami, S.S, M.Hum.

NIP. 197401032000122001



.....

Anggota II,

Lina Rosliana, S.S, M.Hum.

NIP. 198208192014042001



.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP. 19661004199012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

やりたい事とやるべき事が一致する時、世界の声が聞こえる。

-anonim-

“No matter what you’re doing, the most essential thing is to not give up. Fail as many times as it takes. Keep trying persistently until you can call yourself ‘average’. If you can collect a nice group of average-level skills, that’s already above-average. You’ve created your own sort of ‘talent’.”

-Yuuji Kazami-

Skripsi ini saya persembahkan kepada
Ayah dan Mamah, Mbak Inda dan Vida
Keluarga besar Harso dan keluarga besar Fatimah

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhaanahu Wa Ta'ala, atas berkat rahmat, nikmat, dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembentukan *Dajare* dan Efeknya Kepada Mitra Tuter dalam *Anime Monogatari Series*”.

Penulis sadar dalam proses menyelesaikan skripsi ini tidak luput dari berbagai bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum, selaku Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, atas dukungan moril, ilmu, serta arahan yang diberikan.
3. Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum, selaku dosen pembimbing penelitian ini, terima kasih atas waktu dan kesabarannya dalam membimbing penulis.
4. Fajria Noviana S.S, M.Hum, selaku dosen wali penulis, terima kasih atas arahan dan bimbingannya.
5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan kepada penulis.

6. Keluarga yang saya cintai, Ayah, Mamah, Vida, terutama Mbak Inda yang tak pernah hentinya mendorong penulis untuk selalu fokus dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Teman-teman KKN Gunungwungkal terutama Desa Ngetuk, Epul, Esti, Ega, Lilis, Syifa, Utut, Virgi, dan Wuni, terima kasih atas kenangan dan pengalaman yang unik untuk penulis.
8. Teman-teman Ninit Brotherz, Nopal, Isal, Ariq, Andrian, dan Zaldy, yang sejak awal kuliah terus menemani hari-hari penulis dengan sesi-sesi mabar ataupun sekedar mim harian walaupun dari jarak jauh, terima kasih.
9. Seluruh teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2015, terima kasih atas pengalamannya selama 4 tahun ini.
10. Diri saya sendiri, yang walapun teralihkan cukup lama, namun tetap berada di jalan yang seharusnya dan pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan yang penulis lakukan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap kepada seluruh pihak yang membaca penelitian ini agar dapat memberikan kritik dan saran untuk penulis.

Semarang, 30 November 2020

Penulis

Aldhimas Kurnia Widiyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.2 Tujuan Penelitian	6
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Metode Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Kerangka Teori	13
2.2.1 Sosiopragmatik.....	13
2.2.2 Tindak Tutur	15
2.2.3 Situasi Tutur.....	17
2.2.4 Klasifikasi Tindak Tutur	20

2.2.5	Efek Tuturan	22
2.2.6	Dajare	23
2.2.7	Pembentukan <i>Dajare</i>	25
BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN		31
3.1	Pembentukan <i>Dajare</i>	31
3.1.1	Homofon	31
3.1.2	Perubahan Mora	38
3.1.3	Metatesis <i>Mora</i>	49
3.1.4	Menggabungkan Frasa	53
3.1.5	Membagi Frasa	59
3.1.6	Pencampuran Bahasa Asing	65
3.1.7	Memindahkan Koma	68
BAB IV PENUTUP		73
4.1	Simpulan	73
4.2	Saran	73
要旨		75
DAFTAR PUSTAKA		xviii
BIODATA PENULIS		xix

INTISARI

Widianto, Aldhimas Kurnia, 2020. “Pembentukan *Dajare* dan Efeknya Kepada Mitra Tutur dalam *Anime Monogatari Series*”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembentukan *dajare* serta mengkaji efek yang ditimbulkan oleh *dajare* kepada mitra tutur. Data pada penelitian ini diambil dari serial *anime* yang berjudul *Monogatari Series*.

Data dari serial *anime* tersebut dikumpulkan menggunakan teknik simak catat. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis kontekstual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tujuh proses pembentukan *dajare*. Yaitu homofon, perubahan *mora*, metatesis *mora*, menggabungkan frasa, membagi frasa, pencampuran bahasa asing, dan memindahkan koma. Kemudian efek *dajare* kepada mitra tutur yang paling banyak ditemukan adalah efek positif.

Kata kunci: pembentukan, efek, *dajare*, *Monogatari Series*.

ABSTRACT

Widianto, Aldhimas Kurnia, 2020. “Pembentukan *Dajare* dan Efeknya kepada Mitra Tutar dalam *Anime Monogatari Series*”. Thesis, Department of Languages and Japanese Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University. Advisor: Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.

This research aims to describe the formation of dajare and to examine its effect to interlocutor. The data was taken from an anime series titled Monogatari Series.

The data from said anime series was collected using note-taking technique. Then the collected data was analyzed using the contextual analysis method.

The research result shows that there are seven formation of dajare. Those are homophony, mora transformation, mora metathesis, blend, division, kanji reading change, and pause transference. Afterwards, the most found effect of dajare on the interlocutor was positive.

Keyword: *formation, effect, dajare, Monogatari Series.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Manusia dalam kehidupan sehari-hari perlu berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia juga saling membutuhkan satu dengan yang lain. Saat berkomunikasi dengan orang lain, tentu manusia menggunakan suatu sarana yaitu sarana bahasa seperti yang dinyatakan oleh Sutedi (2003:2) bahwa salah satu fungsi bahasa adalah sebagai media atau sarana untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain.

Bahasa tidak hanya sekedar untuk menyampaikan informasi. Austin (1962: 5) menyatakan bahwa dalam bahasa juga terdapat tindak atau aktivitas yang disebut tindak tutur (*speech act*). Tindak tutur merupakan studi yang mempelajari tentang makna tuturan. Studi ini mempelajari makna bahasa menurut konteks atau situasi tertentu dengan mengkaji apa yang dimaksudkan orang dan bagaimana konteks itu berpengaruh terhadap apa yang dikatakan, karena studi ini mengaitkan makna dengan siapakah mitra tuturnya, di mana, kapan dan dalam keadaan apa suatu tuturan disampaikan. Banyak ahli yang mengemukakan teorinya masing-masing mengenai tindak tutur, diantaranya Austin yang membagi tindak tutur menjadi tiga macam, yakni tindak lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Teori dari Austin kemudian dikembangkan lagi oleh Searle yang menguraikan tindak tutur menjadi lima jenis yakni asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif.

Bahasa juga mempunyai fungsi tersendiri. Dell Hymes dalam Soeparno (2002:9) merincikan fungsi-fungsi bahasa menjadi tiga belas poin. Dari ke tiga belas poin tersebut, salah satunya yang tepatnya pada poin ke lima, Hymes berpendapat bahwa fungsi bahasa adalah untuk mengatur perilaku atau perasaan orang lain, misalnya untuk memerintah, melawak, mengancam, dan sebagainya. Berdasarkan poin tersebut, dapat diketahui bahwa bahasa tidak hanya sekedar digunakan untuk saling berkomunikasi satu sama lain, tapi bisa juga untuk melawak atau menyampaikan lelucon baik hanya sekedar untuk membuat orang lain tertawa maupun untuk mengubah suasana menjadi menyenangkan.

Manusia ketika melawak atau menyampaikan lelucon sendiri tidak hanya menggunakan bahasa saja, namun bisa juga dengan tambahan ekspresi maupun mimik wajah untuk mendukung lelucon yang disampaikan. Sering juga disampaikan dengan memanfaatkan sifat dari bahasa itu sendiri, seperti homofon, homonim, homograf, dan sebagainya, sehingga lelucon pun memiliki suatu kaitan dengan disiplin ilmu linguistik.

Berkaitan dengan humor, tindak tutur ilokusi sangat berperan penting sebagai penunjang efek humor tersebut. Penutur dalam menyampaikan humor atau lelucon tentu menggunakan tuturan untuk berinteraksi dengan mitra tuturnya. Penutur dalam menyampaikan humor terkadang tidak hanya menuturkan lawakannya, tetapi juga dengan melakukan sesuatu agar efek dari lawakan yang dituturkan lebih kuat dan mengharapkan reaksi dari orang yang mendengarkan pembicaraannya sesuai dengan apa yang diharapkan penutur.

Bahasa Jepang juga memiliki berbagai macam lelucon, baik yang dilakukan secara sederhana seperti *dajare*, *nazonazo* dan lain-lain yang dilakukan antar dua orang, maupun yang ditampilkan di depan orang banyak seperti *rakugo*, *manzai*, *owarai*, dan lain-lain. *Nazonazo* sama seperti tebak-tebakan dalam bahasa Indonesia dimana terdapat orang yang memberi pertanyaan dan orang lain yang mencoba untuk menjawab pertanyaan tersebut. Terkadang *nazonazo* tidak mudah untuk dijawab, karena itu orang yang memberi pertanyaan juga akan memberi petunjuk agar pertanyaannya bisa terjawab. Di Jepang, budaya humor sangatlah kental, sehingga kita dapat menemukan acara-acara pertunjukan humor di Jepang seperti yang sudah disebutkan sebelumnya.

Rakugo adalah seni bercerita tradisional Jepang yang menceritakan cerita-cerita humor untuk menghibur. *Rakugo* dilakukan seorang diri oleh *rakugoka* yang duduk di atas panggung yang bernama *kouza*. *Rakugoka* menggunakan semacam kimono yang disebut *tenugui* dan memegang kipas kertas *sensu*. *Rakugoka* biasanya menceritakan tentang dialog antara dua orang atau lebih yang dilakukan seorang diri dengan membuat perbedaan intonasi, gestur antar karakter yang diceritakan.

Jika *rakugo* dilakukan oleh satu orang, *Manzai* juga merupakan seni bercerita tradisional Jepang tapi dilakukan oleh dua orang yang saling melontarkan lelucon. Dua orang tersebut memiliki peran berbeda. Orang pertama adalah *boke* (orang bodoh) yang melontarkan lelucon-lelucon bodoh, dan kemudian direspons oleh orang kedua yaitu *tsukkomi* (orang pintar). Biasanya *tsukkomi* merespons lelucon dari *boke* yang aneh dengan memukulkan kipas kertas yang bernama *harisen* ke kepala *boke*.

Owarai adalah *manzai* yang lebih modern. Jika *manzai* dilakukan di panggung oleh dua orang yang memakai *kimono*, *owarai* dilakukan oleh dua orang dengan pakaian yang lebih modern dan ditampilkan di televisi. *Owarai* dilakukan oleh dua orang yang berpasangan dan memiliki nama sendiri yang mereka sebut dengan *kombi*. *Kombi* biasanya dibuat dari kata-kata bahasa Inggris dan jika kedua orang tersebut diundang ke suatu acara, maka akan menggunakan nama *kombi* tersebut.

Humor bahasa Jepang juga memiliki lawakan yang disebut *dajare*, yakni permainan kata-kata yang menggunakan dua kata yang pengucapannya sama ataupun mirip. *Dajare* juga sering digunakan dalam seni lawak tradisional maupun modern yang sudah disebut sebelumnya. *Dajare* tidak hanya digunakan untuk menyampaikan lelucon, tapi banyak juga digunakan untuk hal lainnya seperti iklan atau promosi produk-produk sebagai suatu slogan yang unik. Bahkan pernah dilakukan sebuah penelitian yang dilakukan sekitar bulan Juli tahun 2002, di mana diambil sampel iklan TV di Jepang sebanyak 781 iklan, dan dari data tersebut ditemukan sebanyak 95 iklan atau sekitar 12% yang menggunakan *dajare* (Jina 2006:24-25). Sebelumnya juga pernah dilakukan penelitian serupa yang dilakukan oleh Davis antara Januari dan Maret tahun 1999, dimana ditemukan sekitar 10% dari seluruh sampel iklan yang menggunakan *dajare* (2006:75).

Dajare juga sering ditemukan dalam *pop culture* seperti *anime* atau *manga* terutama yang memiliki genre komedi. Berikut penulis akan memaparkan contoh *dajare* yang ditemukan pada anime *Nichijou*,

Yukko : いやあ、こんな天気のいい日はさ、テンキーでも買^かっちゃおうっかなあ。なんつって。(1)

‘Yaah, di hari yang cuacanya cerah seperti ini, sepertinya aku akan beli *keypad*. Hanya bercanda.’

Mio&Mai : . . . (2)

Yukko : おうっ、なにになになに？このノーリアクション。恐^{おそ}ろしいわあ、未^{すえ}恐^{おそ}ろしいわこの子ら。(3)

‘Ko-ko-kok nggak ada reaksi sama sekali? Menyeramkan, mereka ini sungguh menyeramkan.’

Pada contoh di atas, *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (1). *Dajare* tersebut dibentuk dengan menggunakan dua kata yang memiliki pelafalan yang sama dan ditambahkan satu mora, yakni pada kata “*tenki* (cuaca)” yang ditambah mora panjang (ー) menjadi “*tenkii* (*keypad*)”. Konteks dari percakapan di atas terjadi antara Yukko, Mio, dan Mai yang terjadi di pagi hari di jalan menuju sekolah mereka. Jika dilihat pada adegan sebelumnya, sempat ditunjukkan bahwa waktu sudah menunjukkan pukul 8 lebih, yang berarti mereka sudah hampir terlambat ke sekolah. Yukko yang merupakan anak yang periang namun tidak tahu kalau mereka sudah hampir terlambat, mencoba untuk mencairkan suasana dengan menuturkan *dajare* pada tuturan (1). Namun karena Mio dan Mai sudah tahu kalau mereka hampir terlambat, mereka mengabaikan *dajare* yang tuturkan oleh Yukko dan tidak mengatakan apa-apa pada tuturan (2).

Berdasarkan contoh di atas dapat diketahui bahwa salah satu efek dari *dajare* adalah mengabaikan *dajare* itu sendiri dengan tidak berkomentar atau bereaksi apapun. Selain contoh tersebut, ada banyak lagi contoh *dajare* yang menimbulkan berbagai macam efek kepada mitra tutur selain efek pada contoh tersebut. Oleh karena itu, penulis dalam penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut mengenai *dajare*. Dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana pembentukan *dajare* dalam anime *monogatari series* dan efek yang ditimbulkan kepada mitra tutur.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembentukan *dajare* yang muncul pada *anime Monogatari Series*?
2. Apa efek yang ditimbulkan *dajare* yang dituturkan penutur kepada mitra tutur?

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan yang sudah dijabarkan sebelumnya, yakni:

1. Mendeskripsikan proses pembentukan *dajare* yang muncul pada *anime Monogatari Series*.
2. Mendeskripsikan efek yang ditimbulkan *dajare* yang dituturkan penutur kepada mitra tutur.

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian sosiopragmatik. Penulis menggunakan percakapan yang terdapat pada *anime Monogatari Series* sebagai sumber data utama. Penulis akan menggunakan seluruh 3 *season Monogatari Series*, yang kemudian di tiap *season* dibagi lagi menjadi beberapa seri Untuk *season* pertama terbagi menjadi 4 seri, *season* kedua menjadi 6 seri, dan *season* ketiga terbagi menjadi 4 seri. Dari percakapan yang akan dianalisis, penulis memfokuskan pada

tindak tutur. Penulis membatasi penelitian pada *dajare*, kemudian analisis menggunakan pragmatik untuk mendapatkan tuturan yang pada penelitian ini adalah *dajare* yang memiliki efek tuturan kepada mitra tutur.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis seperti yang dijabarkan lebih lanjut dalam penjelasan berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai tindak tutur dan efek tutur dalam bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun acuan dalam kajian linguistik di bidang sosiopragmatik.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian dimulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan, disesuaikan berdasarkan pada tipe dan jenis penelitiannya (Sutedi, 2005:22). Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Untuk melakukan penelitian ini akan ditempuh tiga tahapan

yaitu tahapan pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil data (Sudaryanto, 1982).

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode simak dan menggunakan teknik lanjutan yakni dengan menggunakan teknik catat. Langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam mengumpulkan data yakni: (1) mengunduh sumber data berupa *anime Monogatari Series* dari internet yang sudah memiliki *subtitle* berbahasa Indonesia, (2) menyimak percakapan yang terdapat pada *anime Monogatari Series*, (3) mencatat percakapan yang dianggap mengandung *dajare*, (4) mencatat konteks yang melatarbelakangi terjadinya percakapan, (5) memadankan transkripsi yang sudah dilakukan dengan padanan *subtitle* bahasa Indonesia, (6) mengidentifikasi data yang terkumpul untuk mengetahui pembentukan *dajare* dan efek yang ditimbulkan kepada mitra tutur.

2. Metode Analisis Data

Pada metode analisis data, penulis menggunakan metode analisis kontekstual. Seperti yang dinyatakan oleh Rahardi (2005:16), analisis kontekstual adalah cara-cara analisis yang diterapkan pada data dengan mendasarkan, memperhitungkan dan mengaitkan identitas konteks-konteks yang ada. Setelah data diperoleh, peneliti akan mengacu kepada teori *model of SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes untuk menentukan konteks yang muncul dalam situasi percakapan yang ada pada data-data yang telah diperoleh sebelumnya yang meliputi mitra tutur, waktu, tempat, dan situasi tutur. Selanjutnya, penulis

akan menentukan efek yang ditimbulkan *dajare* dengan menggunakan teori efek tuturan Haryadi.

3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Penulis akan menggunakan metode informal dalam menyajikan hasil analisis data seperti yang dinyatakan oleh Sudaryanto (1993:145) bahwa metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa walaupun dengan teknik terminologi yang teknis sifatnya. Walaupun hasil analisis data dalam penelitian ini akan disajikan dengan kata-kata biasa, penulis akan tetap mempertahankan teknis penulisan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami isi dari penelitian ini, maka penelitian ini disusun berdasarkan sistematika agar urut dan tidak menyimpang dengan susunan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, ruang lingkup, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori

Pada bab ini akan dibahas mengenai tinjauan pustaka yang berisi tentang penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini, dan landasan teori yang digunakan penulis dalam menganalisis data.

BAB III Analisis Data Penelitian

Pada bab ini penulis menggunakan metode penelitian dan teknik yang telah dipaparkan dalam pendahuluan, dengan menggunakan teori pragmatik dan tindak tutur.

BAB IV Penutup dan Simpulan

Pada bab ini berisi tentang simpulan penelitian yang dilakukan oleh penulis berdasarkan sumber data yang telah ada, serta masukan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian terdahulu, penulis menemukan dua penelitian yang juga mengangkat topik mengenai *dajare* sebagai objek penelitian utama. Penelitian pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Hanina Zakiyyah dari Universitas Gajah Mada tahun 2014 dengan judul penelitian, “Analisis Kontrastif Permainan Kata dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia”. Untuk permainan kata dalam bahasa Jepang, Zakiyyah menggunakan data berupa *dajare* dan *nazonazo*, yang selanjutnya dibandingkan dengan permainan kata dalam bahasa Indonesia berupa plesetan dan tebak-tebakan.

Zakkiyah dalam penelitiannya menyatakan bahwa ada 3 simpulan yang bisa diambil. Yang pertama adalah teknik pembentukan *dajare* dan *nazonazo* terdiri atas pemanfaatan homofon, mora, morfem, dan pembagian jeda antarkata dan frasa. Namun dilihat dari segi pembentukan *dajare* dan *nazonazo* terdapat perbedaan antara keduanya yakni pada adanya unsur pertanyaan dan jawaban pada *nazonazo*. Yang kedua, untuk teknik pembentukan plesetan yang digunakan adalah hubungan bunyi huruf atau suku kata dan aspek semantik yang berelasi makna. Dan ketiga dapat diketahui bahwa dalam pembentukan *dajare* dan plesetan sama-sama menggunakan teknik homofon dan teknik pemanfaatan mora. Sedangkan pada

nazonazo dan tebak-tebakan ditemukan penggunaan gagasan palsu dan oposisi dalam unsur pertanyaan keduanya.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Kadek Dwi Chandra Sinta Dewi dari Universitas Udayana pada tahun 2016 dengan judul, “Penerjemahan *Dajare* dalam Komik *Kuroko no Basuke*” Karya Fujimaki Tadatoshi”. Dewi dalam melakukan penelitiannya menggunakan metode padan translasional, yaitu metode yang alat penentunya adalah lingual lain. Sedangkan dalam menganalisis data, Dewi menggunakan strategi penerjemahan *dajare* yang dikemukakan oleh Delabastita (2004) untuk menjawab permasalahan pertama, dan prosedur penerjemahan yang dikemukakan oleh Machali (2000) untuk menjawab permasalahan kedua.

Dewi menyimpulkan bahwa *dajare* BSu pada komik *Kuroko no Basuke*, sebagian besar diterjemahkan menjadi *non-dajare* dalam BSa yaitu sebanyak 17 data, *dajare* BSu yang dihilangkan dalam BSa sebanyak 4 data. Sedangkan prosedur penerjemahan *dajare* dalam komik tersebut meliputi transposisi, modulasi, dan pepadanan berkonteks.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dipaparkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian Zakiyyah terletak pada pokok permasalahannya, yang mana Zakiyyah memfokuskan pada studi kontrastif, sedangkan penulis lebih memfokuskan pada efek dari *dajare*. Walaupun antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan memiliki kesamaan pada pengungkapan proses pembentukan *dajare*. Selain itu terdapat perbedaan objek yang diteliti, yakni

Zakiyyah menggunakan *dajare* yang tidak melibatkan mitra tutur, sedangkan penulis menggunakan *dajare* yang melibatkan mitra tutur.

Kemudian jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Dewi, terdapat perbedaan yang jelas pada pokok permasalahan yang dibahas, yakni penelitian yang dilakukan oleh Dewi lebih memfokuskan pada studi terjemahan dari *dajare* ke dalam bahasa Indonesia, sedangkan penulis seperti yang sudah disebutkan sebelumnya lebih memfokuskan pada efek dari *dajare*.

2.2 Kerangka Teori

Untuk melakukan suatu penelitian tentu dibutuhkan suatu acuan agar penelitian berjalan dengan lancar, yang di mana penulis menemukan beberapa teori yang dijabarkan sebagai berikut.

2.2.1 Sosiopragmatik

Sosiopragmatik adalah salah satu kajian linguistik yang merupakan gabungan dari sosiolinguistik dan pragmatik. Wijana berpendapat bahwa sosiolinguistik dan pragmatik merupakan cabang ilmu bahasa baru yang muncul karena adanya ketidakpuasan terhadap penanganan bahasa yang terlalu formal oleh para peneliti struktualis (2004: 6). Berdasarkan teori di atas, dapat diketahui bahwa sosiopragmatik adalah gabungan dari dua cabang ilmu linguistik, yakni pragmatik dan sosiolinguistik yang digunakan untuk meneliti penggunaan suatu bahasa yang dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dalam suatu masyarakat, yang pada dasarnya ditentukan oleh konteks tuturan pada saat tuturan tersebut disampaikan.

2.2.1.1 Pragmatik

Menurut Tarigan (1990:32) pragmatik adalah telaah makna dalam hubungannya dengan situasi tutur. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat beberapa aspek yang mendukung situasi tutur yakni penutur dan mitra tutur, konteks tindak tutur, tujuan tindak tutur, tuturan sebagai suatu tindakan, dan tuturan sebagai produk tindak verbal.

Pendapat lain mengenai pragmatik yang dikemukakan oleh Leech (1993:8). Leech berpendapat bahwa pragmatik merupakan kajian komunikasi linguistik yang mempelajari tentang makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar (*speech situations*) yang meliputi unsur-unsur penyapa dan yang disapa, konteks, tujuan, tindak ilokusi, tuturan, waktu, dan tempat.

Kridalaksana (2008:137) dalam Kamus Linguistik berpendapat bahwa pragmatik adalah syarat-syarat yang mengakibatkan serasi tidaknya pemakaian bahasa dalam komunikasi. Sedangkan George (dalam Tarigan 2015:30) mengemukakan bahwa pragmatik menelaah keseluruhan perilaku manusia, terutama dalam hubungannya dengan tanda-tanda maupun lambang-lambang. Pragmatik memusatkan perhatian pada cara insan berperilaku dalam keseluruhan situasi pemberian maupun penerimaan tanda atau lambang.

Pragmatik bahasa Jepang juga memiliki istilah tersendiri yakni *goyouron* (語用論). Koizumi (1993:282) berpendapat bahwa pragmatik adalah maksud untuk menjelaskan hubungan interaksi antara makna kalimat dengan situasi yang digunakan.

Berdasarkan teori-teori ahli yang sudah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa pragmatik adalah sebuah cabang linguistik yang mempelajari tentang makna dari tuturan yang diucapkan oleh penutur dengan situasi tutur pada saat tuturan tersebut itu disampaikan.

2.2.1.2 Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan sebuah ilmu antardisiplin antara ilmu sosiologi dan linguistik, yang di mana keduanya memiliki kaitan yang sangat erat. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, Chaer dan Agustina berpendapat bahwa sociolinguistik merupakan ilmu antardisiplin yang mengkaji bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu sendiri di dalam masyarakat yang menggunakannya (2004:2-3).

Sociolinguistik dalam bahasa Jepang juga memiliki istilah tersendiri yakni *shakaigengogaku* (社会言語学). Sanada (1995:9-10) berpendapat bahwa sociolinguistik merupakan sebuah studi yang mempelajari mengenai suatu fenomena atau bentuk bahasa yang terjadi dalam suatu masyarakat atau kelompok.

Berdasarkan beberapa teori yang sudah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa sociolinguistik merupakan suatu kajian bahasa yang mempelajari faktor-faktor yang mempengaruhi pemakaian bahasa dalam suatu masyarakat.

2.2.2 Tindak Tutur

Chaer (1995:65) berpendapat bahwa tindak tutur adalah makna dari bentuk kalimat yang membedakan lokusi, ilokusi, perlokusi dan mengikutsertakan situasi dalam penentuan makna bahasa. Tindak tutur memusatkan perhatian pada

penggunaan bahasa mengomunikasikan maksud dan tujuan pembicaraan. Chaer (1995:72) berpendapat bahwa implikatur percakapan adalah adanya keterkaitan antara ujaran-ujaran yang diucapkan antara dua orang yang sedang bercakap-cakap. Keterkaitan tidak terlihat secara literal, tetapi hanya dipahami secara tersirat.

Tindak tutur adalah tuturan yang menyebabkan mitra tutur bertindak berdasarkan situasi, sebagaimana yang dijelaskan pada suatu contoh yang dikemukakan oleh Koizumi (1993:332),

A: 「どうです」

Dou desu

Bagaimana?

B: 「結構です」

Kekkou desu

Lumayan / Cukup

Berdasarkan contoh di atas, tuturan A dan B dapat memiliki lebih dari 1 makna sesuai dengan situasi yang mengikuti kedua tuturan tersebut.

- (a) Ketika tuturan A, (*dou desu*) yang bermakna (*dou omouka*) digunakan dalam situasi meminta pendapat mitra tutur, maka (*kekkou desu*) menunjukkan makna (*juubun ni yoi mono de aru*) yang berarti ‘sudah cukup baik’, namun,
- (b) Ketika tuturan A, (*dou desu*) yang bermakna (*meshi agatte kudasai*) jika dituturkan bersamaan dengan situasi dihidangkannya makanan, maka (*kekkou desu*) secara tidak langsung menunjukkan sebuah penolakan yang halus.

Berdasarkan contoh di atas, (*dou desu*) dapat menjadi sebuah pertanyaan dan dapat pula menjadi sebuah permintaan. Begitu pula (*kekkou desu*) dapat dimaknai sebagai suatu penolakan yang halus. Ketika melakukan percakapan

sehari-hari, penting untuk mengetahui maksud tersirat dibalik makna kalimat yang nampak yang dituturkan baik oleh penutur maupun mitra tutur.

Dari beberapa pengertian tindak tutur di atas, dapat diketahui bahwa tindak tutur adalah sebuah aktivitas menuturkan sesuatu untuk menyampaikan suatu tujuan atau maksud tertentu.

2.2.3 Situasi Tutur

Leech (dalam Wijana, 1986:10-12) mengemukakan sejumlah aspek yang harus dipertimbangkan dalam rangka studi pragmatik. Aspek-aspek itu adalah sebagai berikut,

1. Penutur dan Lawan Tutur

Konsep penutur dan lawan tutur atau mitra tutur ini juga mencakup penulis dan pembaca bila tuturan bersangkutan dikomunikasikan dengan media tulisan. Aspek-aspek yang berkaitan dengan penutur dan mitra tutur ini adalah usia, latar belakang sosial ekonomi, jenis kelamin, tingkat keakraban, dan sebagainya. Dalam hal ini biasanya penutur dilambangkan dengan O1 dan mitra tutur dilambangkan O2.

2. Konteks Tuturan

Konteks tuturan penelitian linguistik adalah konteks dalam semua aspek fiksi atau *setting* sosial yang relevan dari tuturan yang bersangkutan. Konteks yang bersifat fisik wajib disebut koteks, sedangkan konteks setting sosial disebut konteks. Di dalam pragmatik, konteks itu pada hakikatnya adalah semua latar belakang pengetahuan yang dipahami bersama oleh penutur dan mitra tutur.

3. Tujuan Tuturan

Bentuk-bentuk tuturan yang diutarakan oleh penutur dilatarbelakangi oleh maksud dan tujuan tertentu. Di dalam hubungan ini bentuk-bentuk tuturan yang bermacam-macam dapat digunakan untuk menyatakan maksud yang sama. Atau sebaliknya, berbagai macam maksud dapat diutarakan dengan tuturan yang sama. Di dalam pragmatik, berbicara merupakan aktivitas yang berorientasi pada tujuan.

4. Tuturan Sebagai Bentuk Tindakan atau Aktivitas

Pragmatik berhubungan dengan tindak verbal (*verbal act*) yang terjadi dalam situasi tertentu. Di dalam hubungan itu, pragmatik menangani bahasa dalam tingkatannya yang lebih konkret dibanding dengan tata bahasa. Tuturan sebagai entitas yang konkret jelas penutur dan mitra tuturnya, serta waktu dan tempat pengutaraannya.

5. Tuturan Sebagai Produk Tindak Verbal

Tuturan yang digunakan di dalam rangka pragmatik, seperti yang dikemukakan dalam kriteria keempat merupakan bentuk dari tindak tutur. Oleh karenanya, tuturan yang dihasilkan merupakan bentuk dari tindak verbal.

Hymes (dalam Chaer 2010: 48) berpendapat bahwa suatu peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen yang bila huruf-huruf pertamanya dirangkai akan menjadi akronim SPEAKING. Kedelapan komponen tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. *S (Setting and Scene)*

Setting berkenaan dengan waktu dan tempat tutur berlangsung, sedangkan *scene* mengacu pada situasi tempat dan waktu atau situasi psikologis pembicara. Waktu, tempat, dan situasi tuturan yang berbeda dapat menyebabkan penggunaan variasi bahasa yang berbeda.

2. *P (Participants)*

Participants adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, bisa pembicara dan pendengar, penyapa dan yang disapa, atau pengirim dan penerima (pesan). Dua orang yang bercakap-cakap dapat berganti peran sebagai pembicara atau pendengar. Status sosial partisipan menentukan ragam bahasa yang digunakan.

3. *E (Ends: Purpose and Goal)*

Ends merujuk pada maksud dan tujuan pertuturan.

4. *A (Act Sequences)*

Act sequence mengacu pada bentuk ujaran dan isi ujaran. Bentuk ujaran ini berkenaan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana, penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.

5. *K (Key: Tone and Spirit of Act)*

Key mengacu pada nada, cara, dan semangat di mana suatu pesan disampaikan dengan senang hati, dengan serius, dengan singkat, dengan sombong, dengan mengejek, dan sebagainya. Hal ini juga dapat ditunjukkan dengan gerak tubuh dan isyarat.

6. I (*Instrumentalities*)

Instrumentalities mengacu pada jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui telegraf atau telepon. *Instrumentalities* ini juga mengacu pada kode ujaran yang digunakan, seperti bahasa, dialek, fragam, atau register.

7. N (*Norms of Interaction and Interpretation*)

Norms of interaction and interpretation mengacu pada norma atau aturan dalam berinterupsi, bertanya, dan sebagainya. Juga mengacu pada norma penafsiran terhadap ujaran dari lawan bicara.

8. G (*Genres*)

Genre mengacu pada jenis bentuk penyampaian, seperti narasi, puisi, pepatah, doa, dan sebagainya.

Dari beberapa komponen di atas, dalam melakukan penelitian penulis akan memfokuskan lima komponen pertama yakni *SPEAK* untuk menemukan konteks dari data yang ditemukan, karena menurut pendapat penulis ketiga komponen terakhir yakni *ING* pada data yang ditemukan akan relatif sama.

2.2.4 Klasifikasi Tindak Tutur

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, Austin (1962:101) membagi tindak tutur menjadi tiga, yakni tindak lokusi, tindak ilokusi dan tindak perlokusi yang akan dijabarkan satu per satu sebagai berikut,

1. Tindak Lokusi

Tindak tutur lokusi adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu. Tindak tutur ini disebut sebagai *The Act of Saying Something* (Wijana, 1996:17). Leech

menyatakan bahwa tindak ilokusi adalah melakukan tindakan mengatakan sesuatu.

Konsep lokusi adalah konsep yang berkaitan dengan proposisi kalimat. Kalimat atau tuturan merupakan satu kesatuan yang terdiri dari subjek dan predikat. Tindak lokusi merupakan tindak tutur dalam pengidentifikasiannya cenderung dapat dilakukan tanpa menyertakan konteks tuturan yang tercakup situasi tutur.

Contoh tindak tutur lokusi dalam bahasa Jepang adalah:

(1)動く と 撃つぞ。

Ugoku to utsu zo

Kalau bergerak maka akan ku tembak!

Tuturan tersebut dituturkan oleh penjahat kepada korbannya. Dilihat dari sudut pandang tindak lokusi, maka tuturan tersebut memberikan informasi sesuai apa yang disampaikan, jika korban bergerak maka penjahat akan menembak.

2. Tindak Ilokusi

Wijana (1996:18) berpendapat bahwa sebuah tuturan selain menyatakan atau menginformasikan sesuatu, dapat juga dipergunakan untuk melakukan sesuatu yang disebut dengan tindak tutur ilokusi (*The Act of Doing Something*). Tindak tutur ilokusi merupakan sentral untuk memahami tindak tutur. Hal tersebut dikarenakan harus mempertimbangkan siapa penutur dan mitra tutur, kapan dan di mana.

Sama seperti contoh sebelumnya yakni pada tuturan (1) di atas, tuturan tersebut diucapkan oleh seorang penjahat kepada korbannya. Jika dilihat dari sudut pandang ilokusi, maka penjahat tersebut berusaha memperingatkan

dengan menggunakan kalimat tersebut sebagai peringatan, bukan hanya menyatakan sebuah informasi jika bergerak maka akan ditembak.

3. Tindak Perlokusi

Wijana (1996:19) berpendapat bahwa sebuah tuturan yang diutarakan oleh seseorang seringkali mempunyai daya pengaruh (*perlocutionary force*) atau efek bagi yang mendengarkannya. Efek atau daya pengaruh ini dapat secara sengaja atau tidak sengaja dikreasikan oleh penuturnya. Tindak tutur yang pengutaraannya dimaksudkan untuk mempengaruhi mitra tutur disebut dengan tindak perlokusi. Tindakan ini disebut dengan (*The Act of Affecting Someone*)

Austin (dalam Cahyono, 1995:224) menyatakan bahwa tindak tutur perlokusi adalah pengaruh yang dihasilkan pada pendengar karena pengujaran kalimat itu dan pengaruh tersebut berkaitan dengan situasi pengujarannya. Tindak perlokusi merupakan tuturan yang diucapkan penutur yang memiliki efek bagi pendengarnya.

Contoh tidak perlokusi dapat dilihat juga pada tuturan (1) sebelumnya. Jika dilihat dari sudut pandang perlokusi, maka penjahat tersebut berusaha untuk menakut-nakuti korbannya dengan tuturan tersebut.

2.2.5 Efek Tuturan

Efek memiliki makna atau arti “Akibat atau pengaruh, kesan yang timbul pada pemikiran penonton, pendengar, pembaca, dan sebagainya setelah mendengar atau melihat sesuatu” (KBBI 2005:284). Efek yang ditimbulkan itu akan berbeda antara mitra tutur atau mitra tutur yang satu dengan mitra tutur yang lain. Tindak tutur yang salah satu cirinya dapat menimbulkan efek adalah tuturan perlokusi.

Haryadi (2003) mengemukakan efek-efek yang ditimbulkan dari tuturan perlokusi. Berdasarkan dampaknya, tuturan perlokusi dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Efek yang berdampak positif itu antara lain membujuk, mendorong, menyenangkan, membuat tertawa, dan sebagainya. Selain berdampak positif, efek perlokusi juga memiliki dampak negatif, yaitu efek yang berakibat buruk atau tidak baik bagi mitra tutur. Efek yang berdampak negatif itu antara lain menipu, mempermalukan, membuat jengkel, menakut-nakuti, membuat terhina, dan sebagainya.

Efek atau daya pengaruh itu dapat ditimbulkan baik secara sengaja maupun secara tidak sengaja oleh penuturnya kepada mitra itu. Efek yang ditimbulkan juga akan berbeda antara mitra tutur yang satu dengan mitra tutur yang lain.

2.2.6 Dajare

Dajare merupakan sebuah permainan kata dari Jepang yang biasanya menggunakan kata yang memiliki pengucapan yang mirip atau sama yang digunakan untuk melawak. Kata dari *dajare* sendiri berasal dari gabungan dua kata yakni 駄 (*da*) yang berarti buruk dan kata 洒落 (*share*) yang berarti lawakan.

Namun kata 駄洒落 jarang digunakan dan kebanyakan orang lebih menggunakan kata ダジャレ. Dalam bahasa Indonesia, *dajare* lebih dikenal sebagai plesetan yang menggunakan kata yang berbeda dari kata aslinya. Sedangkan dalam bahasa Inggris *dajare* disebut dengan *pun* atau *paranomasia*. *Pun* ternyata memiliki sejarah yang cukup lama, di mana dalam satu sumber disebutkan bahwa *pun* sudah

ada sejak jaman romawi kuno. Salah satu dramawan romawi, Plautus merupakan dramawan yang terkenal akan *pun* dan permainan kata-katanya. Sedangkan dalam bahasa Jepang, *dajare* diketahui sudah digunakan sejak abad ke 8 dalam antologi puisi *manyooshuu* (Nagashima, 1999:55)

Hingga saat ini *dajare* masih sering muncul dalam kehidupan masyarakat Jepang terutama paling sering digunakan sebagai iklan untuk suatu slogan yang unik untuk menarik perhatian konsumen seperti yang terkenal akan keanehannya dalam mengiklankan suatu produk namun memiliki daya tarik yang tinggi. Namun, walaupun *dajare* atau *pun* dapat dikategorikan sebagai lawakan atau humor, menurut salah satu jurnal yang dibuat oleh beberapa peneliti dari *Hokkaido University*, kebanyakan penutur Jepang tidak setuju jika *dajare* dikatakan sebagai suatu lawakan. Klaim tersebut dibuat setelah mereka melakukan survey kepada 60 orang di Sapporo, Hokkaido. Hasil tersebut yang menyatakan bahwa *dajare* bukan merupakan sebuah lawakan nampaknya tidak dipengaruhi oleh jenis kelamin, maupun status sosial, tapi dipengaruhi oleh umur karena partisipan yang berumur 40 tahun ke atas mengklaim bahwa *dajare* bukanlah sebuah lawakan.

Meskipun demikian, masih banyak masyarakat Jepang yang menggunakan *dajare* sebagai suatu lawakan dan tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya. Contohnya dalam *pop culture* seperti *anime* atau drama terutama yang memiliki genre komedi, banyak ditemukan lawakan yang menggunakan *dajare* dan sering dituturkan oleh remaja, walaupun remaja tersebut sering dianggap “tua” karena menuturkan *dajare* tersebut sesuai dengan arti harfiah *dajare*. Hal tersebut juga dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang pada umumnya.

2.2.7 Pembentukan *Dajare*

Araki Kenji, Pawel Dybala, Rafal Rzepka, dan Sayama Kouichi mengklasifikasikan jenis-jenis *dajare* menjadi 12 kategori pada makalah yang mereka telah presentasikan dalam *International Conference on Asian Language Processing* pada tahun 2012.

Sebelum membahas keduabelas kategori tersebut, mereka menentukan *mora* sebagai satuan bunyi bahasa untuk mengklasifikasikan *dajare*. *Mora* adalah satuan bunyi terkecil dalam bahasa Jepang. Setiap bunyi dalam bahasa Jepang jika ditulis dengan huruf kana kecuali *you-on*, setiap satu hurufnya dianggap sebagai satu *mora*. Contohnya adalah *kitte* (stampel/cap). *Kitte* terdiri dari tiga *mora*, yakni (*ki-t-te*)

Berikut ini adalah jenis-jenis pembentukan *dajare*:

1. Homofon

Pada kategori ini *dajare* dibentuk dengan menggunakan kata yang memiliki pelafalan yang sama persis tanpa adanya penambahan *mora*.

Contoh: *kaeru ga kaeru* ‘Kodok pulang’

Kata dasar : *kaeru* ‘kodok’

Dajare : *kaeru* ‘pulang’

2. Penambahan *Mora*

Pada kategori ini, kata dasar diubah dengan menambahkan satu *mora* atau lebih.

Dalam kategori ini dibagi lagi menjadi tiga sub kategori, yakni:

a. Penambahan *mora* di depan kata dasar

Contoh: *suika wa yasuika?* ‘apa semangkanya murah?’

Kata dasar : *suika* ‘semangka’
Dajare : *yasuika* ‘apakah murah?’
Mora : *ya~*

b. Penambahan *mora* di belakang kata dasar.

Contoh: *kaba no kaban* ‘tasnya kudani!’

Kata dasar : *kaba* ‘kudani!’
Dajare : *kaban* ‘tas’
Mora : *~n*

c. Penambahan *mora* di tengah kata dasar

Contoh: *kichin to katazuita kichin*

‘dapur yang dibersihkan dengan baik’

Kata dasar : *kichin* ‘dengan baik’
Dajare : *kichin* ‘dapur’
Mora : *~t~*

3. Pengurangan *Mora*

Pada kategori ini, kata dasar diubah dengan mengurangi satu *mora* atau lebih.

Kategori ini juga dibagi lagi menjadi dua sub kategori, yakni:

a. Pengurangan *mora* di akhir kata dasar

Contoh: *sukii ga suki*. ‘Saya suka bermain ski’

Kata dasar : *sukii* ‘ski’
Dajare : *suki* ‘suka’
Mora : *-(~i)*

b. Pengurangan *mora* di tengah kata dasar

Contoh: *suteeki ga suteki* ‘Bistik nya mantap’

Kata dasar : *suteeki* ‘bistik’

Dajare : *suteki* ‘mantap’

Mora : -(~e~)

4. Perubahan *Mora*

Pada kategori ini, kata dasar diubah dengan mengganti salah satu *mora* pada kata dasar dengan *mora* yang lain. Kategori ini dibagi lagi menjadi 2 sub kategori, yakni:

a. Perubahan konsonan

Contoh: *tomato wo taberu to tomadou*

(Aku bingung setelah memakan tomat)

Kata dasar : *tomato* ‘tomat’

Dajare : *tomadou* ‘bingung’

Mora : perubahan dari ~t~ menjadi ~d~

*Juga ditambah *mora* ~u di akhir kalimat

b. Perubahan Vokal

Contoh: *mezurashii, mizurashii* (tidak biasanya, seperti air)

Kata dasar : *mezurashii* ‘tidak biasa’

Dajare : *mizurashii* ‘seperti air’

Mora : perubahan dari ~e~ menjadi ~i~

5. Metatesis *Mora*

Pada kategori ini, kata dasar diubah susunannya antara *mora* yang satu dengan *mora* yang lain.

Contoh: *dajare wo iu no wa dare ja?*

‘siapa yang mengucapkan *dajare* tadi?’

Kata dasar : *dajare* ‘*dajare*’

Dajare : *dare ja* ‘siapa’

Penukaran *mora* : ~*ja*~ ditukar dengan ~*re*~

6. Metatesis Morfem

Pada kategori ini, kata dasar diubah menjadi *dajare* dengan mengubah susunan antara kata dasar dengan morfem lain.

Contoh: *otoko wo uru omoide* ‘ingatan menjual seorang laki-laki’

Frasa dasar : *omoide wo uru otoko*

‘laki-laki yang menjual ingatan’

Dajare : *otoko wo uru omoide*

‘ingatan menjual seorang laki-laki’

Penukaran morfem : *otoko* dan *omoide*

7. Merubah Cara Baca *Kanji*

Pada kategori ini, kata dasar diubah menjadi *dajare* dengan mengubah cara baca suatu *kanji* (yang biasanya berasal dari China yang memiliki lebih dari satu cara baca) dengan cara baca yang tidak biasa atau umum dipakai. *Dajare* seperti ini perlu suatu kreativitas yang tinggi.

Contoh: *shokkingu* ‘mengejutkan’ 食王

Kata dasar : 食-*shoku* + 王- *ou* ‘makan+raja (king)’

Dajare : *shokkingu*

8. Mencampur Frasa

Pada kategori ini, *dajare* dibentuk dengan mencampur dua frasa menjadi satu, yang di mana kedua frasa tersebut tetap dapat diketahui asal atau artinya.

Contoh: *oite wa koto wo shisonzuru*

‘kalau tua akan membuat kesia-siaan’

Dajare tersebut adalah gabungan dari dua kalimat: (1) *oite wa ko ni shitagae*

‘kalau tua, ikutilah perkataan anak’ dan (2) *seite wa koto wo shisonzuru*

‘keraguan akan membuat kesia-siaan’.

9. Pembagian Frasa

Kategori ini merupakan kebalikan dari pembentukan sebelumnya. Dalam kategori ini, *dajare* dibentuk dengan membuat satu frasa menjadi dua frasa.

Contoh: *yudetamago wo yudeta no wa mago*

‘yang merebus telur adalah si cucu’

Frasa dasar : *yudetamago* ‘telur rebus’

Dajare : *yudeta* ‘yang merebus’, *mago* ‘cucu’

10. Teka-teki

Pada kategori ini, *dajare* disampaikan dalam bentuk teka-teki

Contoh: *nicchuu, kuruma wo kawashite bakari iru hito tte dare*

deshou? Kotae: haisha

‘tebak, siapa orang yang selalu merusak mobil.

Jawaban : Dokter gigi’

Kata dasar : *haisha* ‘mobil rusak’

Dajare : *haisha* ‘dokter gigi’

11. Pencampuran Bahasa Asing

Pada kategori ini, *dajare* dibentuk dengan mencampurkan *dajare* dengan bahasa asing (biasanya bahasa Inggris).

Contoh: *souri daijin ga ayamatta*: “aimu *souri*”

‘Perdana menteri meminta maaf: “I’m sorry”’

Kata dasar : *souri* ‘perdana menteri’

Dajare : *souri* ‘sorry’

12. Memindahkan Koma

Pada kategori ini, *dajare* dibentuk dengan memindahkan posisi koma yang ada dalam frasa dasar.

Contoh: *kane wo kure, tanomu. kane wo kureta, nomu!*

‘Pinjamkan aku uang, kumohon. Ok, kau sudah meminjamkan ku uang, ayo minum!’

Frasa dasar : *kure, tanomu* ‘kumohon, pinjamkan’

Dajare : *kureta, nomu* ‘kau sudah berikan, aku pergi minum!’

BAB III

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menganalisis data yang sudah ditemukan setelah dikategorikan berdasarkan teori pembentukan *dajare* yang penulis gunakan, setelah itu penulis akan menganalisis efek tuturan dari data yang sudah dipaparkan. Pada penelitian ini, penulis menemukan 12 *dajare* dalam *anime Monogatari Series*.

3.1 Pembentukan *Dajare*

Penulis akan memaparkan proses pembentukan *dajare* yang terdapat dalam *anime Monogatari Series*.

3.1.1 Homofon

Data (1)

戦場ヶ原 : あらあら、これはこれは、犬の死体したいがす捨てられていると思
ったら、なんだ阿良々木あららぎくんじゃないの。(1)

Senjougahara : Kupikir ada yang membuang anjing mati di sini, tapi ternyata itu
kau, Araragi.

阿良々木 : あ. . . (2)

Araragi : Ah...

- 戦場ヶ原 : 何よ、ただのあいさつじゃない、冗談よ。^{じょうだん}(3)
- Senjougahara : Apa? Aku hanya menyapa, tadi itu bercanda.
- 阿良々木 : あ、い. . . いや。(4)
- Araragi : Ah, ti-tidak.
- 戦場ヶ原 : それとも何、うぶな阿良々木くんは私のチャーミングな
^{しふくすがた}私服姿に見とれちゃって、^{しふく}至福^{しゅんかん}の瞬間ということ?(5)
- Senjougahara : Atau mungkin, kau terpesona melihat pakaianku yang menawan,
sampai memberimu suatu momen kebahagiaan?
- 阿良々木 : (そのダジャレはともかく、確か見とれてしまった。)
(6)
- Araragi : (Walau dia tidak melontarkan *dajare* itu, memang benar aku terpesona.)

(Bakemonogatari ep. 3, 01:33)

Pada data (1), *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (5). *Dajare* tersebut dibentuk dengan dua kata yang memiliki pelafalan yang sama tanpa ditambah atau dikurangi *mora*. Kata pertama adalah 私服 (pakaian) yang sama pelafalannya seperti pada kata kedua yakni 至福 (kebahagiaan).

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (1) terjadi di suatu taman di hari ibu. Saat itu Araragi sedang istirahat setelah berkeliling kota menggunakan sepedanya seorang diri. Kemudian Senjougahara tiba-tiba datang dan menyapa Araragi dan membuatnya sedikit terkejut. Saat itu merupakan pertemuan pertama setelah mereka berhasil menyelesaikan masalah Senjougahara atas bantuan Araragi.

2. *Participants*

Dialog pada data (1) terjadi antara dua orang teman sekelas yakni Araragi dan Senjougahara.

3. *Ends*

Maksud dari Senjougahara menuturkan *dajare* kepada Araragi adalah untuk mencairkan suasana karena ia merasa Araragi masih terlihat sedikit gugup, karena walaupun mereka teman sekelas, sebelumnya mereka tidak pernah berinteraksi satu sama lain.

4. *Act Sequence*

Senjougahara merupakan karakter yang menuturkan *dajare* pada data (1).

Ia menuturkan *dajare* sebagai sapaan kepada Araragi.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang ceria. Hal tersebut dapat dilihat dari gerak-gerik Senjougahara yang menuturkan hal tersebut sembari melompati bebatuan yang ada di taman tersebut.

Dajare yang muncul pada data (1) dituturkan oleh Senjougahara yang memiliki maksud untuk mencairkan suasana yang canggung antara ia dan Araragi. Namun Araragi justru menganggap bahwa *dajare* tersebut justru membuatnya merasa lebih canggung seperti yang terlihat pada tuturan (6) yang diucapkan dalam hati dan memilih untuk tidak merespons *dajare* tersebut secara langsung.

Walaupun begitu jika dilihat percakapan selanjutnya, *dajare* pada data (1) memiliki efek positif karena Araragi dan Senjougahara dapat berbicara dengan tidak canggung, sesuai dengan tujuan *dajare* diatas yang dituturkan oleh penuturnya.

Data (2)

斧乃木 : ああ、説明して欲しいんだよね。分かってる分かってる。

鬼のお兄ちゃんの思考は幼女から童女まで、全部理解し

てる。(1)

Ononoki : Oh, kau ingin aku menjelaskannya ya. Tenang, aku sudah tahu. Aku mengerti semua pemikiranmu kak iblis, mulai dari gadis kecil sampai anak-anak.

阿良々木 : そんな狭いレンジで理解するな。それは思考じゃなくて

嗜好だろう。嗜好でもないしな！(2)

Araragi : Jangan bilang kau mengerti aku hanya dari itu. Dan yang benar bukan pemikiran, tapi selera kan? Tapi itu bukan berarti merupakan seleraku juga ya!

(Zoku Owarimonogatari ep. 3, 12:58)

Pada data (2), *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (2). *Dajare* tersebut dibentuk dengan menggunakan kata yang memiliki pelafalan yang sama, yakni *Shikou*. Kata pertama adalah 思考 (pemikiran) dan kata kedua adalah 嗜好 (selera).

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (2) terjadi di suatu tangga yang ada di kota Araragi tinggal pada saat dia dan Ononoki sedang dalam perjalanan menuju tempat Shinobu berada. Mereka berdua keluar secara diam-diam pada malam hari agar tidak mengkhawatirkan keluarga Araragi.

2. *Participants*

Pada data (2), dialog terjadi antara Araragi dan Ononoki. Mereka berdua merupakan teman yang sering saling tolong menolong dalam mengatasi keanehan yang biasa terjadi di sekitar Araragi. Walaupun demikian, keduanya merupakan orang yang berbeda satu sama lain dari orang yang biasa mereka kenal sebelumnya, karena Araragi pada saat itu masuk ke dunia cermin yang sangat berbeda dari dunia asalnya.

3. *Ends*

Maksud dari Ononoki menuturkan *dajare* pada data (2) adalah untuk membuat suasana menjadi lebih natural karena ia sadar kalau Araragi masih

melihat dirinya sebagai Ononoki yang berasal dari dunia yang berbeda dari Araragi.

4. *Act Sequence*

Dajare pada data (2) ditemukan pada tuturan (2) yang dimana diucapkan oleh Araragi. Namun pada kasus ini jika diperhatikan lebih baik lagi, yang menuturkan *dajare* pada data tersebut bukanlah Araragi, melainkan Ononoki pada tuturan (1). Araragi pada tuturan (2) sadar kalau Ononoki sengaja menggunakan kata yang salah dan ia kemudian mengoreksi hal tersebut dan juga menyangkalnya. Ononoki menuturkan *dajare* tersebut karena ia tahu walaupun Araragi yang ada dihadapannya merupakan Araragi yang berbeda dari yang ia kenal, namun keduanya memiliki sifat yang sama.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan oleh Ononoki dengan nada yang monoton dan tanpa menunjukkan ekspresi apapun. Hal tersebut dikarenakan ia bukan manusia dan tidak bisa menunjukkan ekspresi manusia. Namun jika dilihat dari penggunaan kata yang diulang pada tuturan (1), dapat diketahui bahwa Ononoki menuturkannya dengan rasa percaya diri.

Dajare pada data (2) dituturkan oleh Ononoki pada tuturan (1), yang kemudian dijelaskan dan disanggah oleh Araragi pada tuturan (2). Jika dilihat dari beberapa adegan sebelumnya, Araragi masih belum terbiasa dengan dunia cermin dan juga teman-temannya yang memiliki sifat yang berbeda dan ia sedikit gugup. Karena Ononoki merupakan seorang ahli keanehan, ia pun menyadarinya dan membuat situasi menjadi lebih natural, sama seperti dunia Araragi berasal. Jika dilihat dari respon Araragi pada tuturan (2), ia sadar kalau Ononoki sedang melontarkan *dajare* kepadanya. Araragi pun menjawab dengan respons yang biasa ia berikan kepada Ononoki yang ada di dunia asalnya.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (2) memiliki efek yang positif karena sesuai dengan apa yang dimaksud penutur, yakni untuk mencairkan suasana.

3.1.2 Perubahan *Mora*

3.1.2.1 Perubahan Konsonan

Data (3)

八九寺 : ああ...むらら木きさんじゃないですか。(1)

Hachikuji : Oh, Muraragi.

阿良々木 : 人のこと欲求不満よっきゅうふまんみたいな名前で呼よぶな。(2)

Araragi : Jangan salah memanggil orang karena frustrasi.

八九寺 : 失礼、かみました。(3)

Hachikuji : Maaf, tadi lidahku tergigit.

阿良々木 : 違う、わざとだ。(4)

Araragi : Tidak, kau pasti sengaja.

八九寺 : かみました。(5)

Hachikuji : Lidahku tegigit.

阿良々木 : わざとじゃない？(6)

Araragi : Beneran tidak sengaja?

八九寺 : かみ神はいた。(7)

Hachikuji : Tuhan bersama kita.

阿良々木 : どんきせきたいけんな奇跡体験を！(8)

Araragi : Keajaiban apa yang terjadi padamu!?

(Bakemonogatari ep. 13, 01:46)

Pada data (3) *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (3), (5), dan (7). *Dajare* terbentuk dari kata dasar yang ada pada tuturan (3) yakni *kamimashita* (噛みました) yang berarti tergigit dan diubah *moranya*, *mora* yang diubah adalah konsonan.

Berikut ini adalah proses pembentukan *dajare* pada data (3).

Kata dasar : *kamimashita* (tergigit)

Dajare 1 : *kamimamita* (tegigit)

Mora : perubahan *shi* menjadi menjadi *mi*

Dajare 2 : *kami wa ita* (Tuhan bersama kita)

Mora : perubahan *ma* menjadi *wa* & *mi* menjadi *i*

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog yang terjadi pada data (3) terjadi di suatu persimpangan jalan di kota Araragi tinggal. Saat itu Araragi sedang dalam perjalanan menuju sekolah menggunakan sepedanya dan di tengah perjalanan, ia melihat Hachikuji lalu menyapanya.

2. *Participants*

Dialog yang terjadi pada data (3) terjadi antara Araragi dan Hachikuji. Hachikuji bukanlah merupakan seorang manusia, melainkan sebuah keanehan yang sebelumnya ditemui oleh Araragi. Walaupun demikian keduanya merupakan teman yang akrab karena Araragi pernah membantu Hachikuji sebelumnya.

3. *Ends*

Pada data (3), *dajare* diucapkan oleh Hachikuji untuk menenangkan dirinya yang sebelumnya dibuat marah oleh Araragi namun ia tahu kalau Araragi hanya bercanda. Hachikuji juga menuturkan *dajare* tersebut untuk memberitahu Araragi secara tidak langsung kalau ia sudah melupakan hal yang membuatnya marah sebelumnya.

4. *Act Sequence*

Dajare pada data (3) dituturkan oleh Hachikuji. Tuturan tersebut diawali dengan memanggil nama Araragi dengan panggilan yang salah secara sengaja, lalu diikuti dengan berpura-pura melakukannya dengan tidak sengaja. Hal tersebut merupakan kebiasaan yang dilakukan Hachikuji setiap ia bertemu dengan Araragi.

5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada yang sedikit kesal di awal yang dapat dilihat dari ekspresi Hachikuji saat menuturkannya. Kemudian berubah menjadi nada yang ceria dan diakhiri dengan nada yang serius.

Dialog pada data (3) jika melihat adegan sebelumnya, Araragi tiba-tiba datang menyergap Hachikuji dari belakang dan membuatnya terkejut. Karena Hachikuji tidak tahu siapa yang menyergapnya, ia pun marah dan menyerang balik. Setelah ia tahu kalau itu adalah Araragi, ia pun menyapa dengan cara khasnya yakni dengan memanggil nama Araragi dengan sebutan yang salah. Kemudian ia membuatnya menjadi *dajare* untuk membuat situasi yang kacau sebelumnya menjadi normal lagi. Jika dilihat pada percakapan mereka selanjutnya, mereka saling berdialog seperti biasanya.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (3) memiliki efek yang positif karena sesuai dengan apa yang dimaksud oleh penutur yakni membuat situasi yang sebelumnya kacau menjadi seperti biasa lagi.

Data (4)

扇 : ほら、^{せいふく}制服を見れば分かるでしょ？私は阿良々木^{せんぱい}先輩の
^{こうはい}後輩なんだ、^{かんばる}神原さんの後輩でもある。コーパイじゃな
いよ 後輩だよ、^{なおえつ}直江津高校の1年生だよ。(1)

Ougi : Lihat, kau tahu seragam ini kan? Aku adalah adik kelas Araragi,
dan juga adik kelas Kanbaru. Bukan adik gelas ya, tapi adik kelas.
Aku adalah murid kelas 1 SMA Naoetsu.

千石 : . . . (2)

Sengoku : ...

扇 : ああ. . . ダメか。(3)

Ougi : Ah, tetap tidak bisa ya.

(Monogatari Series Second Season ep. 12, 09:18)

Pada data (4), *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (1). *Dajare* tersebut dibentuk dengan kata dasar *kouhai* (後輩) yang diubah *moranya*, *mora* yang diubah adalah konsonan. Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (4).

Kata dasar : *kouhai* (adik kelas)

Dajare : *koupai* (adik gelas)

Mora : perubahan *~ha~* menjadi *~pa~*

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (4) terjadi di sebuah taman saat Sengoku sedang dalam perjalanan menuju sekolah. Di tengah jalan, tiba-tiba Ougi datang menggunakan sepeda dengan kecepatan yang tinggi dan hampir menabrak Sengoku.

2. *Participants*

Dialog pada data (4) terjadi antara Ougi dan Sengoku. Keduanya belum pernah sebelumnya. Walaupun demikian, Ougi sudah tahu Sengoku karena pernah diceritakan oleh Araragi dan pamannya Meme, ia pun langsung memanggil nama Sengoku. Namun hal tersebut membuat Sengoku ketakutan karena ia adalah anak yang sangat pemalu dan jarang berinteraksi dengan orang lagi, lebih lagi orang asing.

3. *Ends*

Maksud dari Ougi menuturkan *dajare* adalah untuk menenangkan Sengoku yang ketakutan karena ia tahu namanya walaupun belum pernah bertemu sebelumnya.

4. *Act Sequence*

Dajare pada data (4) dituturkan oleh Ougi. Ia menuturkan *dajare* tersebut secara asal karena ia hanya ingin melucu agar Sengoku tidak takut kepada dirinya lagi.

5. *Key*

Tuturan pada data (4) diucapkan dengan nada ceria, hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi dan gestur yang dilakukan Ougi pada saat menuturkannya.

Dialog pada data (4) terjadi saat Ougi mencoba untuk meyakinkan Sengoku kalau dirinya bukanlah orang yang berbahaya karena tahu nama Sengoku walaupun mereka baru bertemu untuk pertama kalinya. Maksud dari Ougi menuturkan *dajare* sebenarnya memiliki efek yang positif, karena ia menuturkannya untuk menenangkan Sengoku yang ketakutan. Namun karena Sengoku adalah anak yang sangat pemalu dan berhati-hati terhadap orang asing, maksud tersebut tidak tersampaikan dan justru membuat Sengoku semakin takut dengan tidak berkata apa-apa pada tuturan (2). Hal tersebut juga dapat diketahui dari gestur Sengoku yang bergerak mundur dan akhirnya menjawab dengan nada yang ketakutan.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (4) memiliki efek yang negatif karena berlawanan dengan maksud dari apa yang penutur inginkan dan membuat mitra tutur menjadi takut.

Data (5)

暦 : クラス替^がえで一緒の組になった女子に、ひよっとすると僕は好意^{こうい}を抱^だいているかもしれないんだ。(1)

Koyomi : Sepertinya aku memiliki perasaan pada gadis yang sekelas denganku setelah pergantian kelas.

月火 : なんとまあ！(2)

Tsukihi : Apa!?

暦 : そんなに驚^{おどろ}くことかよ。(3)

Koyomi : Sebegitu mengejutkannya, ya?

月火 : そりゃ驚くよ。驚^{おどろ}くっていうかとどろくよ！「友達を作る
と人間強^{きょうど}度が下がるから」とか痛いことを公言^{こうげん}していた
お兄ちゃんに好きな相手^{あいつ}ができただなんて。これは犬が
しゃべったくらいの衝^{しょうげき}撃だよ！(4)

Tsukihi : Tentu saja itu mengejutkan. Sangat mengejutkan seperti suara petir menggelegar! Kakak yang sering mengatakan “kekuatan sebagai manusiaku akan menurun jika aku punya teman”

sekarang mengatakan kalau kau jatuh cinta kepada seseorang? Ini sama mengejutkannya seperti anjing yang tiba-tiba bisa berbicara!

暦 : 早とちりをするな。(5)

Koyomi : Jangan langsung membuat kesimpulan seperti itu.

(Nekomonogatari ep 1, 03:00)

Pada data (5) *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (4). *Dajare* tersebut dibentuk dengan kata dasar *odoroku* (驚く) yang diubah *moranya*, *mora* yang diubah adalah konsonan. Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (5).

Kata dasar : *odoroku* (kaget)

Dajare : *todoroku* (mengelegar)

Mora : perubahan ~o~ menjadi ~to~

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (5) terjadi di kamar Koyomi. Dialog tersebut terjadi di pagi hari setelah Tsukihiko membangunkan Koyomi. Saat itu mereka sedang melakukan pembicaraan yang cukup serius yakni mengenai konsultasi percintaan kepada sang adik yakni Tsukihiko, yang merupakan anak SMP

yang terkenal karena sering menyelesaikan masalah orang lain, salah satunya adalah masalah percintaan.

2. *Participants*

Dialog pada data (5) terjadi antara dua kakak beradik keluarga Araragi yakni Koyomi dan Tsukihi.

3. *Ends*

Maksud dari Tsukihi menuturkan *dajare* pada data (5) merupakan sebuah pelampiasan ekspresi kagetnya akan hal yang barusan diucapkan oleh kakaknya, Koyomi.

4. *Act Sequence*

Dajare pada data (5) dituturkan oleh Tsukihi. Ia menuturkan *dajare* tersebut karena saking terkejutnya akan hal yang diucapkan oleh Koyomi. Namun Koyomi beranggapan kalau itu bukanlah hal yang sangat mengejutkan, karena itu Tsukihi sampai menuturkan *dajare* tersebut untuk menjelaskan betapa terkejut dirinya.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi dan intonasi yang tinggi, sampai Tsukihi

mengucapkannya dengan berteriak. Hal tersebut juga disebabkan karena dirinya sedang terkejut.

Dialog pada data (5) terjadi saat Koyomi menanyakan tentang masalah percintaan kepada adiknya, Tsukihi. Pada tuturan (1) ia menanyakan sesuatu yang membuat Tsukihi sangat terkejut. Koyomi tidak menganggap demikian, tapi adiknya pada tuturan (4) menjelaskan kenapa hal tersebut sangat membuatnya terkejut. Saking terkejutnya ia membuat kata “terkejut” itu sendiri menjadi sebuah *dajare*. Jika dilihat pada tuturan (5), Araragi tidak merespons *dajare* yang dituturkan adiknya tersebut. Walaupun demikian, Araragi menjadi sadar bahwa adiknya benar-benar terkejut.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (5) memiliki efek yang positif karena sesuai dengan apa maksud penutur melontarkan *dajare* tersebut.

3.1.3 Metatesis *Mora*

Data (6)

阿良々木 : だから、それはお前の^{ざいさん}財産が^{めあ}目当てだったんだ！(1)

Araragi : Sudah kubilang, aku hanya mengincar kekayaanmu saja!

羽川 : だから、私の家そんなお金持ちじゃないって。(2)

- Hanekawa : Aku juga sudah bilang, kalau keluargaku tidak sekaya itu.
- 阿良々木 : じゃあお前のダカラが目当てだったんだよ。(3)
- Araragi : Kalau begitu aku hanya mengincar *dakara* mu.
- 羽川 : のどが渴^{かわ}いてたなら...ちゃんとそう言って。(4)
- Hanekawa : Kalau kau sehaus itu... seharusnya kau bilang dari tadi.
- 阿良々木 : 違う! だから体が目当てだったんだ!(5)
- Araragi : Bukan! Maksudku aku ini mengincar tubuhmu!
- 羽川 : ダカラなのか体なのか、どっち!?(6)
- Hanekawa : Jadi yang benar kau ini mengincar *dakara* atau tubuhku!?
- 阿良々木 : 体だ!!(7)
- Araragi : Tubuhmu!!!

(Kizumonogatari II Nekketsu Hen, 20:16)

Pada data (6) *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (3). *Dajare* tersebut dibentuk dengan mengubah susunan *mora* yang satu dengan *mora* yang lain yang terdapat pada kata dasar, yakni *karada* (体). Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (6).

Kata dasar : *karada* (tubuh)

Dajare : *dakara* (merek minuman botol)

Penukaran *mora* : *~ra~* ditukar dengan *~da~* dan ditaruh di depan

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog yang ada pada data (6) terjadi di lapangan SMA Naoetsu. Dialog tersebut terjadi setelah Hanekawa melihat Araragi bertarung di malam hari melawan pemburu vampir yang sedang memburu Araragi, karena ia merupakan seorang vampir. Saat itu Araragi terkejut karena Hanekawa masih tetap mendekatinya walaupun sebelumnya ia sudah menyuruhnya untuk pergi.

2. *Participants*

Dialog yang ada pada data (6) terjadi antara Araragi dan Hanekawa. Keduanya merupakan teman sekelas namun mereka belum pernah berbicara satu sama lain sebelumnya karena prinsip yang dimiliki oleh Araragi. Hubungan mereka saat itu dapat dikatakan masih belum terlalu dekat karena mereka baru bertemu beberapa hari lalu saat liburan musim semi.

3. *Ends*

Pada tuturan (3), jika dilihat pada tuturan Araragi selanjutnya yakni tuturan (5), ia melontarkan *dajare* tersebut secara tidak sengaja dan ia pun kemudian mengoreksinya. Walaupun demikian, *dajare* tersebut secara tidak langsung memiliki maksud untuk mencairkan suasana.

4. *Act Sequence*

Pada data (6), *dajare* dituturkan oleh Araragi pada tuturan (3) walaupun ia menuturkannya secara tidak sengaja. Araragi tidak sengaja melontarkan *dajare* karena ia terkejut melihat Hanekawa tetap bersikeras untuk bertemu dengannya walaupun ia sudah mengatakan hal yang kejam kepada Hanekawa sebelumnya.

5. *Key*

Dajare pada data (6) diucapkan oleh Araragi dengan nada yang tinggi, karena pada saat itu ia sedang merasa kesal terhadap Hanekawa.

Pada data (6) jika melihat percakapan antara Araragi dan Hanekawa sebelumnya, Hanekawa menyadari bahwa Araragi sengaja mengatakan hal yang kejam kepada dirinya karena suatu alasan. Hanekawa tahu bahwa Araragi bukanlah

orang yang biasa melakukan hal tersebut dan pada data (6) Araragi menjelaskan mengapa ia berperilaku demikian. Karena sebelumnya mereka sedang membahas topik yang serius, *dajare* yang secara tidak sengaja dilontarkan oleh Araragi pun membuat suasana menjadi berubah. Hal tersebut dapat dilihat pada tuturan (4), yang di mana Hanekawa terdiam beberapa saat terlebih dahulu setelah mendengar hal tersebut.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* data (6) memiliki efek yang positif karena dapat mencairkan suasana walaupun dituturkan secara tidak sengaja.

3.1.4 Menggabungkan Frasa

Data (7)

阿良々木 : ガハラさん ガハラさん。(1)

Araragi : Gahara-san Gahara-san.

戦場ヶ原 : 何よちゅらら木君。(2)

Senjougahara : Ada apa Churaragi?

阿良々木 : 人の名前を^{おきなわけん}沖縄県の^{ほうげん}方言みたいに呼ぶな。僕の名前は阿良々木だ、ってそりゃ八九寺の^{げいふう}芸風だろうが。(3)

Araragi : Jangan memanggil namaku seperti kata dialek Okinawa seperti itu! Namaku adalah Araragi, loh itu kan gaya lawaknya Hachikuji.

戦場ヶ原 : 失礼 噛みました。(4)

Senjougahara : Maaf, lidahku tergigit.

阿良々木 : 違う、わざとだ。(5)

Araragi : Tidak, itu pasti sengaja.

戦場ヶ原 : 噛みま死ね。(6)

Senjougahara : Lidahku tergigit, dan kau mati saja sana.

阿良々木 : やっぱわざとだ。(7)

Araragi : Ternyata benar-benar sengaja!

(Nisemonogatari ep. 3, 11:15)

Pada data (7) *dajare* ditemukan pada tuturan (6). *Dajare* tersebut dibentuk dari dua frasa yakni *kamimashita* (噛みました) dan *shine* (死ね) yang kemudian digabungkan menjadi satu frasa. Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (7).

Kamimashita + *Shine* → *Kamimashine*

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (7) terjadi di suatu persimpangan kota. Saat itu Araragi sedang menjelaskan alasan kepada Senjougahara mengapa ia berada di luar, yang di mana seharusnya ia sedang belajar di rumah. Senjougahara tidak menghiraukan alasan tersebut dan berniat untuk pergi, lalu Araragi pun berniat untuk mengejarnya.

2. *Participants*

Dialog pada data (7) terjadi antara Araragi dan Senjougahara. Pada saat itu mereka sudah menjalankan status sebagai kekasih selama beberapa bulan.

3. *Ends*

Maksud dari *dajare* yang dilontarkan oleh Senjougahara pada tuturan (6) adalah sebagai candaan sekaligus untuk menunjukkan rasa kesalnya terhadap Araragi.

4. *Act Sequence*

Senjougahara pada tuturan (6) melontarkan *dajare* dikarenakan pada tuturan (1) Araragi memanggilnya dengan nama yang tidak biasa digunakan.

Lalu Senjougahara pun memulai lawakan yang biasa Araragi lakukan dengan Hachikuji dan karena ia masih kesal terhadap Araragi, ia pun menggunakan lawakan tersebut juga untuk melampiaskan rasa kesalnya.

5. Key

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang sinis. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi Senjougahara dan juga kosakata yang digunakan.

Dajare pada data (7) walaupun dituturkan sebagai candaan, maksud Senjougahara sebenarnya adalah untuk menunjukkan rasa kesalnya dan juga untuk menakut-nakuti Araragi dan ia pun menjadi takut. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi dan intonasi Araragi yang ketakutan pada tuturan (7)

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (7) memiliki efek yang negatif karena membuat Araragi menjadi takut.

Data (8)

貝木 : 臥煙先輩がえんに言われて来たのではないのか？(1)

Kaiki “Bukankah kau datang ke sini karena disuruh oleh Gaen?”

斧乃木 : ううん、違うよ。僕は鬼いちゃんの所に遊びに行くだけだよ。(2)

Ononoki “Tidak. Aku ingin bermain ke rumah kak iblis.”

(Monogatari Series Second Season ep. 25, 14:58)

Pada data (8), *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (2). *Dajare* tersebut dari dua kata yakni *oni* (鬼) dan *oniichan* (お兄ちゃん) yang kemudian digabungkan menjadi satu kata. Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (10).

Oni + Oniichan → *Oniichan*

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (8) terjadi di sebuah stasiun. Saat itu Kaiki sedang menunggu kereta untuk melaksanakan tugas terakhirnya yang diberikan oleh Senjougahara. Beberapa saat kemudian Ononoki datang dan menyapanya.

2. *Participants*

Dialog pada data (8) terjadi antara Kaiki dan Ononoki. Hubungan mereka berdua yakni sebagai partner kerja yang sama-sama mengatasi keanehan.

3. *Ends*

Dajare yang pada tuturan (2) dapat dikatakan tidak sengaja dituturkan oleh Ononoki karena itu adalah hal yang biasa ia gunakan saat menyebut Araragi.

Dajare tersebut juga memiliki maksud yang tidak langsung, yakni memberikan informasi yang merujuk kepada Araragi.

4. *Act Sequence*

Pada data (8) *dajare* dituturkan oleh Ononoki secara tidak sengaja. Ia sudah biasa memanggil Araragi dengan sebutan seperti itu karena Araragi adalah seorang vampir yang dapat dikatakan sebagai iblis (*oni*).

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang monoton. Hal tersebut dikarenakan Ononoki yang bukan merupakan manusia dan tidak dapat mengeluarkan ekspresi manusia. Namun jika dilihat dari tuturan Ononoki selanjutnya, dapat dikatakan ia menuturkannya dengan antusias karena ia ingin segera bertemu dengan Araragi.

Walaupun *dajare* pada data (8) tidak sengaja dilontarkan oleh Ononoki, Kaiki sadar akan hal tersebut. Setelah mendengar *dajare* tersebut, Kaiki pun

terdiam untuk berpikir sejenak dan ia pun menjadi tahu apa yang dimaksudkan oleh Ononoki.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (8) memiliki efek yang positif karena dapat memberikan informasi kepada Kaiki walaupun tidak dikatakan secara langsung.

3.1.5 Membagi Frasa

Data (9)

阿良々木 : いや、ちょっと... 斧乃木ちゃん、^{まじめ}真面目な話があるんだけど、いいかな？(1)

Araragi : Tidak, hanya saja... Ononoki, ada hal serius yang harus kubicarakan, bisa kan?

斧乃木 : 僕はいつだって真面目だよ。真面目の話以外はしたことがない。真面目が^{こう}高じてまんじがためと言われているよ。(2)

Ononoki : Aku ini selalu serius. Aku tidak pernah melakukan pembicaraan yang tidak serius. Saking seriusnya aku sampai dipanggil *manjigatame*.

(Owarimonogatari Season 2 ep 3, 07:25)

Pada data (9), *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (2). *Dajare* tersebut terbentuk dari kata dasar *majime* (真面目) yang dibagi menjadi frasa *manjigatame* (まんじがため). Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (9).

$$Majime \rightarrow Ma + (n) ji + (gata) me \rightarrow \underline{Manjigatame}$$

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (9) terjadi di kamar Araragi. Saat itu Araragi baru saja pulang dan sempat bertemu dengan salah satu pembuat Ononoki yakni Tadatsuru di neraka Aviici. Sebelum kembali ke dunia, Tadatsuru sempat menitipkan kepada Araragi salam kepada Ononoki dan Araragi pun berniat untuk menyampaikannya.

2. *Participants*

Dialog pada data (9) terjadi antara Araragi dan Ononoki. Pada saat itu hubungan mereka berdua sudah cukup dekat. Ononoki yang biasanya berkelana ke berbagai tempat saat itu sedang menetap di rumah Araragi karena ia ditugaskan untuk menjaga Araragi.

3. *Ends*

Maksud dari Ononoki menuturkan *dajare* pada data (9) adalah karena ia sadar bahwa Araragi terlihat sedikit gugup karena ingin membicarakan sesuatu yang serius dan ia ingin membuatnya tidak menjadi terlalu gugup lagi.

4. *Act Sequence*

Pada data (9) *dajare* dituturkan oleh Ononoki pada tuturan (2). Seperti yang sebelumnya sudah dijelaskan, Ononoki adalah karakter yang tidak bisa menunjukkan ekspresi, karena itu raut wajahnya selalu datar dan terkesan selalu serius. Ononoki pun melontarkan *dajare* tersebut karena Araragi ingin melakukan pembicaraan yang serius dengannya.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang monoton karena Ononoki tidak dapat menunjukkan ekspresi manusia.

Dajare pada data (9) dituturkan oleh Ononoki untuk membuat Araragi menjadi tidak gugup. Hal tersebut dapat diketahui dari posisi Araragi saat menuturkan tuturan (1), yakni dengan posisi berjongkok di depan Ononoki dan

menatapnya dengan serius. Setelah Ononoki menuturkan *dajare* pada tuturan (2) tidak ditunjukkan bagaimana respons dari Araragi karena pada adegan setelah tuturan (2) langsung dilewati menuju adegan selanjutnya. Namun pada adegan tersebut dapat dilihat bahwa posisi Araragi berubah menjadi lebih santai, yakni dengan duduk di kursi dengan santai.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (9) memiliki positif karena membuat Araragi tidak gugup sesuai dengan maksud dari Ononoki menuturkan *dajare* tersebut.

Data (10)

阿良々木 : でもおかしいです、これはおかしいです影縫さん。家を出る前は出掛けるために靴下をはいた時点では、ここまでかいふくの回復はしていませんでした。(1)

Araragi : Tapi ini aneh, aneh sekali Kagenui-san. Saat aku memakai kaus kaki sebelum keluar rumah, lukanya masih belum sembuh ini.

斧乃木 : その原因は明らかだろう。あきにしてらかだろう、鬼いちやん。(2)

Ononoki : Alasannya sudah jelas. Jelas sekali, kak iblis.

阿良々木 : ああ そっか ^{きゅうけつき}吸血鬼の力は夜になると^{つよ}強まるって^{やつ}奴か。(3)

Araragi : Oh iya, kekuatan vampir bertambah kuat saat malam, ya.

(Tsukimonogatari ep 2, 13:24)

Pada data (10), *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (2). *Dajare* tersebut terbentuk dari kata dasar *akiraka* (明らか) yang dibagi menjadi frasa *aki ni shite raka* (あきにしてらか). Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (10).

Akiraka → *Aki* +(ni shite) *raka* → *Aki* ni shite *raka*

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Percakapan pada data (10) terjadi di depan bekas tempat les yang merupakan tempat di mana Araragi biasa bertemu dengan Oshino. Saat itu Araragi sedang bersama Shinobu, Kagenui dan Ononoki karena ia memiliki beberapa pertanyaan mengenai keanehan yang terjadi pada dirinya.

2. *Participants*

Percakapan pada data (10) terjadi antara Araragi, Ononoki dan Kagenui. Kagenui dan Ononoki merupakan partner pembasmi keanehan yang sudah bekerja bersama-sama sejak lama. Dan hubungan antara Araragi dan

mereka berdua adalah sebagai kenalan karena mereka pernah bertarung sebelumnya untuk menyelamatkan adik Araragi dan berakhir dengan damai. Namun hubungan antara Araragi dan Ononki lebih dekat dibanding dengan Kagenui karena mereka berdua sering bertemu dan bermain bersama.

3. *Ends*

Maksud dari Ononoki menuturkan *dajare* pada tuturan (2) adalah untuk menenangkan Araragi karena ia terlihat panik akan kondisinya saat itu.

4. *Act Sequence*

Dajare pada data (10) dituturkan oleh Ononoki untuk menenangkan Araragi sekaligus menunjukkan penekanan bahwa hal yang ditanyakan oleh Araragi memiliki jawaban yang sangat mudah.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang monoton karena Ononoki tidak dapat menunjukkan ekspresi manusia.

Dajare pada data (10) dituturkan oleh Ononoki dengan maksud untuk menenangkan Araragi yang terlihat panik sehingga ia tidak tahu jawaban dari pertanyaannya yang sebenarnya sangatlah jelas. Jika dilihat dari respons Araragi

setelah *dajare* dituturkan, dapat diketahui bahwa ia pun menjadi tenang dan dapat mengetahui jawaban dari pertanyaannya tanpa diberi tahu banyak petunjuk.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (10) memiliki efek positif karena membuat tenang lawan bicara.

3.1.6 Pencampuran Bahasa Asing

Data (11)

火憐 : ところでに兄ちゃん、「体が^{ほて}火照る」ってなんか響きがい
やらしいと思わない。(1)

Karen : Ngomong-ngomong kak, apa kau pikir “tubuhku terasa panas” itu
kedengarannya agak sedikit nakal?

暦 : 思わねえよ。(2)

Koyomi : Nggak sama sekali!

火憐 : だって「身体」が「ホテル」なんだよ。(3)

Karen : Soalnya “tubuhku” seperti ada di “hotel”.

暦 : お前は僕の後輩か！(4)

Koyomi : Memangnya kau ini adik kelasku apa!

火憐 : 後輩、誰それ？(5)

Karen : Adik kelas, siapa itu?

暦 : 僕が知る^{かぎ}限り最高の^{へんたい}変態だよ！(6)

Koyomi : Orang yang paling mesum yang pernah aku kenal!

(Nisemonogatari ep. 7, 03:56)

Pada data (11), *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (3). *Dajare* tersebut terbentuk dari kata dasar *hoteru* (火照る) yang memiliki pelafalan yang sama dengan bahasa Inggris *hotel* yang di mana dalam bahasa Jepang dilafalkan menjadi *hoteru*. Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (11).

Kata dasar: *hoteru* ‘terasa panas’

Dajare : *hoteru* ‘hotel’

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (11) terjadi di sebuah jalan di mana Koyomi menemukan Karen. Saat itu mereka berdua sedang berdebat dan bertengkar karena Karen nekat pergi keluar untuk menyelesaikan masalahnya meskipun ia sedang sakit. Koyomi pun memarahinya dan menyuruhnya untuk pulang, namun Karen menolaknya.

2. *Participants*

Dialog pada data (11) terjadi antara Koyomi dan Karen yang merupakan kakak dan adik di keluarga Araragi.

3. *Ends*

Maksud dari Karen melontarkan *dajare* pada tuturan (3) adalah untuk menggoda kakaknya yang sedang terpojok dalam pertengkaran antara mereka berdua.

4. *Act Sequence*

Karen pada data (11) melontarkan *dajare* karena ia sedang dalam keadaan sakit dan jika dilihat dari adegan sebelumnya ia juga mengatakan bahwa badannya terasa panas seperti sedang terbakar.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang bersemangat. Hal tersebut dapat diketahui dari intonasi dan ekspresi wajah Karen saat menuturkannya.

Dajare pada data (11) dilontarkan oleh Karen secara tiba-tiba saat ia dan Araragi sedang bertarung. Araragi yang mendengarnya pun menjadi kesal yang di

mana dapat dilihat pada responsnya setelah ia mendengar *dajare* tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari intonasi Araragi yang tinggi.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (11) memiliki efek yang negatif karena membuat kesal lawan bicara.

3.1.7 Memindahkan Koma

Data (12)

阿良々木 : で、ひたぎさん、改めて聞くけど、聞かせてもらうけれど。お前どういうつもりなんだよ、何をたくらんでいるんだ。(1)

Araragi : Jadi, Hitagi, aku ingin tanya sekali lagi, tolong kasih tahu aku. Apa yang sebenarnya kau rencanakan?

戦場ヶ原 : 何もたくらんでなんていないわよ。そんなことより阿良々木くん、黒岩涙香という高名な推理作家がいるんだけど、この人の名前、分解する“黒い悪い子”になるのよ。これってわざとやってるんだと思う？(2)

Senjougahara : Aku tidak merencanakan apa-apa. Daripada memikirkan itu, Araragi, ada novelis terkenal yang bernama Kuroiwa Ruiko, kalau naa orang ini dibagi-bagi akan menjadi “anak yang jahat

(黒い) dan buruk (悪い)”. Apa kau pikir itu merupakan sebuah hal yang sengaja terjadi?

阿良々木 : どうでもいいよそんな話題! 黒い子も悪い子もお前のことだ! (3)

Araragi : Aku tidak peduli dengan topik macam itu! Anak yang jahat dan buruk itu adalah kau!

(Bakemonogatari ep. 12, 07:17)

Pada data (12) *dajare* dapat ditemukan pada tuturan (2). *Dajare* tersebut terbentuk dari dua frasa yang memiliki pelafalan yang sama namun memiliki perbedaan jeda saat melafalkannya. Frasa pertama adalah *Kuroiwa Ruiko* (黒岩涙香) yang merupakan nama seorang novelis, sedangkan frasa kedua adalah *kuroi warui ko* (黒い悪い子) yang berarti anak yang jahat dan buruk. Berikut adalah proses pembentukan *dajare* pada data (12).

Frasa dasar : *Kuroiwa* | *Ruiko* (黒岩涙香)

Dajare : *kuroi* | *warui ko* (黒い悪い子)

Efek *Dajare*

1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (12) terjadi di mobil ayah Senjougahara. Saat itu Araragi dan Senjougahara sedang menghabiskan waktu dengan mengobrol satu sama lain karena mereka sedang dalam perjalanan menuju tempat mereka berdua akan berkencan. Selain mereka berdua, pada data tersebut juga ada ayah dari Senjougahara yang sedang mengemudikan mobil walaupun tidak ikut berbicara, yang dimana membuat Araragi sedikit tertekan.

2. *Participants*

Dialog pada data terjadi antara Araragi dan Senjougahara. Saat itu mereka berdua sudah dalam status berpacaran.

3. *Ends*

Maksud dari Senjougahara menuturkan *dajare* kepada Araragi adalah untuk mencairkan suasana karena ia melihat Araragi sedikit tertekan karena pada saat itu ada ayah dari Senjougahara juga. Hal tersebut dapat terlihat pada tuturan (1) di mana Araragi merubah gaya bahasa yang ia gunakan menjadi bahasa formal.

4. *Act Sequence*

Senjouhahara adalah karakter yang menuturkan *dajare* pada data (12).

Senjouharara menuturkan *dajare* untuk memancing Araragi untuk tidak merasa tertekan lagi.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang ceria. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi Senjouhahara yang tersenyum saat ia mengucapkannya.

Pada data (12) *dajare* muncul pada tuturan (2) yang dituturkan oleh Senjouhahara.

Maksud dari Senjouhahara menuturkan *dajare* tersebut adalah untuk membuat

Araragi tidak merasa tertekan, karena ia biasanya memiliki sifat yang periang dan

banyak bicara namun tidak demikian pada data (12). Pada tuturan (2) juga dapat

dilihat bahwa Senjouhahara menuturkan *dajare* untuk mengalihkan pertanyaan

serius Araragi. Pada tuturan (3) walaupun Araragi berkata ia tidak peduli akan hal

tersebut yang kemudian membuat Araragi terpancing dan membuatnya marah

karena *dajare* tersebut dan meresponnya dengan nada kesal. Pada percakapan

mereka berduapun juga dapat diketahui bahwa Arargi justru menjadi diam dan sulit

untuk berbicara lagi karena Senjouhahara mengadu kepada ayahnya mengenai

ejekan Araragi pada tuturan (3). Meskipun begitu, Araragi tahu Senjouhara hanya bercanda akan hal tersebut.

Berdasarkan analisis tersebut, *dajare* pada data (12) memiliki efek negatif karena membuat Araragi menjadi kesal dan marah.

Dari beberapa analisis data yang sudah dipaparkan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa proses pembentukan *dajare* yang paling banyak digunakan dalam anime *Monogatari Series* adalah proses perubahan konsonan. Seperti pada kata コーパイ *koupai* dalam data (4) yang berasal dari kata 後輩 *kouhai* yang telah mengalami proses perubahan konsonan は *ha* menjadi パ *pa*. Penulis berpendapat bahwa hal tersebut menarik karena berbeda dari asumsi penulis sebelumnya. Sebelum melakukan analisis data, penulis berasumsi bahwa proses yang paling banyak digunakan di luar data yang penulis gunakan yakni *Monogatari Series* pada umumnya adalah proses homofon. Selain itu juga proses pembentukan *dajare* yang ada pada data yang penulis gunakan cukup bervariasi, walaupun tidak mencakup seluruh teori pembentukan *dajare* yang penulis gunakan.

Efek yang ditimbulkan *dajare* yang dituturkan penutur kepada mitra tutur yang paling banyak ditemukan adalah efek positif. Hal yang menarik dari efek yang

ditimbulkan *dajare* adalah hampir dari semua *dajare* memiliki maksud yang positif. Namun karena situasi yang tidak tepat saat menuturkan *dajare* tersebut justru membuat efek dari *dajare* yang seharusnya positif berubah menjadi efek yang negatif.

Hal menarik lainnya yang penulis temukan dalam melakukan penelitian ini adalah dari seluruh data yang ditemukan, hampir semua *dajare* yang ada dalam *anime Monogatari Series* dituturkan oleh karakter perempuan kecuali satu data. Walaupun hal tersebut mungkin dipengaruhi oleh karakter laki-laki pada *anime* ini sangat sedikit dibandingkan karakter perempuan. *Dajare* pada *anime* ini juga walaupun banyak yang memiliki efek positif, namun tujuan awal saat menuturkan *dajare* tersebut memiliki tujuan yang berbeda tiap karakter. Ada yang tujuan awalnya adalah memang untuk hal yang baik seperti melawak, menenangkan ataupun sekedar melontarkan *dajare* secara acak, maupun awalnya menuturkan *dajare* untuk hal yang tidak baik seperti membuat kesal, ataupun menakut-nakuti. Dari hal tersebut dapat juga diketahui bahwa *dajare* dapat dipengaruhi oleh sifat karakter yang menuturkannya.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai proses pembentukan *dajare* dan efeknya terhadap mitra tutur dalam *anime Monogatari Series*, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis menemukan 12 *dajare* dalam *anime Monogatari Series* dengan 7 proses pembentukan dari 12 proses pembentukan *dajare* menurut Araki Kenji dkk yakni: 2 homofon. 3 perubahan *mora*, 1 metatesis *mora*, 2 menggabungkan frasa, 2 membagi frasa, 1 pencampuran bahasa asing, dan 1 memindahkan koma.
2. Efek dari *dajare* yang dituturkan dalam *anime Monogatari Series* memiliki 2 efek tuturan yakni efek positif dan negatif. Dari kedua efek tuturan tersebut yang paling sering ditemukan saat penuturan *dajare* adalah efek positif. Tidak semua efek *dajare* kepada mitra tutur terungkap secara langsung oleh mitra tutur seperti merespons langsung *dajare* tersebut, namun dapat diketahui dari hal lain seperti sikap mitra tutur, ataupun situasi tutur setelah *dajare* tersebut dituturkan.

4.2 Saran

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada pembentukan *dajare* dan efek yang ditimbulkannya kepada mitra tutur. Dalam penulisan penelitian tersebut, penulis menemui sedikit permasalahan karena dari

keseluruhan *dajare* yang dituturkan tidak semuanya direspons langsung oleh mitra tutur yang mendengarnya sehingga penulis sedikit kesulitan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan kepada mitra tutur. Oleh karena itu, penulis berharap bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas mengenai *dajare* dapat meneliti pada skala yang lebih luas seperti situasi tutur yang ditimbulkan oleh *dajare*. Selain itu data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah anime yang dialognya sudah disusun sedemikian rupa begitu juga dengan *dajare* yang muncul di dalamnya. Oleh karena itu penulis juga berharap bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti data yang sifatnya lebih spontan seperti pada acara lawak, *commentary*, dan sebagainya.

要旨

本論文で筆者は「物語」というアニメシリーズにおけるダジャレについて研究した。このテーマを選んだ理由は「物語」アニメシリーズにおけるダジャレはどのように形成されるかを知るためである。また、会話の中で対談者はどんな影響を受けるかを知るためである。

本論文の研究は三つの順番がある。初めに筆者はアニメシリーズ「物語」からダジャレのデータを集めるために「teknik simak」と「teknik catat」という方法を使用された。さらに、集めたダジャレの形成に基づくでデータを分析した。次に、対談者にダジャレの影響を分析するため、「analisis kontekstual」という研究方法を使用した。最後に分析した結果を記述的に述べる。

本論文でダジャレの形成を分析するために、筆者は「Pawel Dybala と Kenji Araki と Rafal Rzepka と Kohichi Sayama」の理論を用いた。形成の分類では「同音異義語」「拍の追加」、「拍の削減」、「拍の変化」、「拍の音位転換」、「形態素の音位転換」、「漢字読み替え」、「語句の結

合」、「語句の分割」、「謎々」、「言語の結合」、「読点転移」などがある。Haryadi (2003) によれば、効果によって発話媒介行為は2つの効果がある。その効果はポジティブな効果とネガティブな効果である。分析結果を強化するために筆者は、T. Chandra、JEDなどの辞書を使用した。

以下に、アニメシリーズ「物語」にあるダジャレの分析の例を説明していく。

データ (1)

阿良々木 : いや、ちょっと．．． 斧乃木ちゃん、真面目な話があるんだけど、いいかな？

斧乃木 : 僕はいつだって真面目だよ。真面目の話以外はしたことがない。真面目が高じてまんじがためと言われているよ。

(終物語 2 Ep. 3, 07:25)

上記のデータ (1) では「まんじがため」というダジャレがある。「まんじがため」は「真面目」という言葉からなる。「真面目」の言葉を分けて「まんじがため」になってである。次はデータ (1) の語形成である。

真面目→ま+「ん」じ+「がた」め→まんじがため

上記のデータ（1）では阿良々木の部屋で起こった。その時は阿良々木がちょうど帰ってきて、斧乃木が作った人からの斧乃木に挨拶を伝えたいところである。斧乃木が「まんじがため」と言ったダジャレにはポジティブな効果を持つ。この場合、「まんじがため」というダジャレは阿良々木を真面目過ぎないため使用されている。

データ（2）

扇 : ほら、制服を見れば分かるでしょ？私は阿良々木先輩の後輩なんだ、神原さんの後輩でもある。コーパイじゃないよ 後輩だよ、直江津高校の1年生だよ。

千石 : . . .

扇 : ああ. . . ダメか。

(物語シリーズ 2 Ep. 12, 09:18)

上記のデータ（2）では「コーパイ」というダジャレがある。「コーパイ」は「後輩」という言葉からなる。「後輩」の「はい」は「パイ」に変化した。変化した拍は子音である。上記のデータ（2）では公園で起こった。その時急に扇が自転車に早いスピードで千石をぶつかるところだった。その後、二人は初対面はずだったが、扇が千石を名前と呼んで誤った。千石

はそれを知って怖がっている。扇が「コーパイ」と言ったダジャレがネガティブな効果を持つ。この場合、「コーパイ」というダジャレは千石を落ちつくように使用されているがそれを通じていないである。

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, J L. 1955. "How to Do Things With." In *How to Do Things with Words*, 1962:394–406. <https://doi.org/10.1057/ajcs.2015.8>.
- Dewi, Kadek Dwi Chandra Sinta Dewi. 2016. *Penerjemahan Dajare Dalam Komik Kuroko No Basket Karya Fujimaki Tadatoshi*. Jurnal. Jurusan Sastra Jepang. Universitas Udayana. Bali
- Dybala, Pawel, Rafal Rzepka, Kenji Araki, and Kohichi Sayama. 2012. "NLP Oriented Japanese Pun Classification." In *Proceedings - 2012 International Conference on Asian Language Processing, IALP 2012*, 33–36. <https://doi.org/10.1109/IALP.2012.56>.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo kyoushi no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Rahardi, R. Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Searle, John R. *Expression and Meaning*.
<https://academiaanalitica.files.wordpress.com/2016/10/john-r-searleexpression-and-meaning.pdf>
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Jakarta: Duta Wacana University Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa
- Wijana, I. Dewa P. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Offset
- Zakiyyah, Hanina. 2014. *Analisis Kontrastif Permainan Kata Dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia*. Skripsi. Jurusan Sastra Jepang. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta

BIODATA PENULIS



Nama : Aldhimas Kurnia Widiyanto

NIM : 13050115140055

TTL : Tangerang, 13 Juni 1997

Alamat : Dasana Indah Blok TC 4 no. 16, Kel. Bojong Nangka, Kec. Kelapa
Dua, Kab. Tangerang, Banten

No. Telepon : +6289699435204

E-mail : aldhimasushoda@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- | | | |
|----------------|--------------------------|------------------|
| 1. SD | : SDS Sunan Bonang | Lulus tahun 2009 |
| 2. SMP | : MTsN 1 Tangerang | Lulus tahun 2012 |
| 3. SMA | : SMAN 8 Tangerang | Lulus tahun 2015 |
| 4. Universitas | : Universitas Diponegoro | Lulus Tahun 2020 |

Pengalaman Berorganisasi

1. 2017 Anggota Archery Club Undip
2. 2019 Kordes Desa Ngetuk KKN Undip Tim 1 Gunungwungkal, Pati

Pengalaman Bekerja

1. 2020 Surveyor Freelance di CSB Konsultasi Consultant