

Research Article

## Makna Gramatikal *Punning Phrase Dajare* Dalam Kanal Youtube *Shakishakinashi-Zu*

Desy Irmayanti\*, Vira Yuniar Anggraini

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Dr. Soetomo, Jl. Semolowaru No.84  
Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60118

\* [desy.irmayanti@unitomo.ac.id](mailto:desy.irmayanti@unitomo.ac.id)

Received: 18-03-2023; Revised: 08-05-2023; Accepted: 22-06-2023.  
Available online: 22-06-2023; Published: 22-06-2023

### Abstract

Dajare is a kind of Japanese wordplay in which a bad or unfunny joke is created by using the same or similar-sounding phrases or words. This uniqueness makes dajare interesting to analyze further in terms of its grammatical meaning of punning phrase dajare. The source of the data used in this study is a YouTube channel about Japanese prefectures. Dajare about prefectures would be very helpful in memorizing the names of Japanese prefectures. Based on that, this study aims to describe the meaning of punning phrase dajare on the Shakishakinashi-zu YouTube channel. Researchers use the theory of grammatical meaning by Sutedi. As a guideline, a qualitative descriptive method was used to analyze the data in this study. In this study, 42 of the 47 total data had grammatical meaning. The punny phrase dajare about Japanese prefectures was found to use the most grammatical meanings of the types of formation of language units found in 19 data, followed by 16 affixation data, 4 compounding data, and 2 reduplication data.

**Keywords:** dajare; pun; grammatical meaning

**How to cite (APA):** Irmayanti, D., & Anggraini, V. Y. (2023). Makna Gramatikal Punning Phrase Dajare Dalam Kanal Youtube Shakishakinashi-Zu. *IZUMI*, 12(1), 79–87. <https://doi.org/10.14710/izumi.12.1.79-87>

**Permalink/DOI:** <https://doi.org/10.14710/izumi.12.1.79-87>

### 1. Pendahuluan

Dalam bahasa Inggris, permainan kata disebut dengan *puns*. Definisi *puns* menurut Oxford Dictionary (dalam Otake 2010: 76), yaitu penggunaan dua atau lebih kata dengan bunyi yang sama atau hampir sama dengan makna berbeda yang menghasilkan efek humor. *Puns* tidak hanya ditemukan dalam bahasa Inggris, namun juga bahasa Jepang. Salah satunya, yaitu *dajare*. Menurut Otake (2010: 79) *dajare* berasal dari dua kata, yaitu *da* 「駄」 yang memiliki arti ‘rendah’, ‘buruk’ atau ‘tidak menarik’ dan kata *share* 「洒落」 yang berarti ‘permainan kata’. Kedua kata tersebut kemudian digabung menjadi satu kata, yaitu *dajare* 「駄洒落」. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *dajare* merupakan sebuah permainan kata berupa

lelucon yang tidak lucu yang diciptakan dengan cara membuat frasa atau kata yang mempunyai bunyi sama atau mirip. Contoh *dajare* yang cukup terkenal di kalangan masyarakat Jepang, menurut data penelitian tahun 2015 yang dilakukan oleh perusahaan *Japan Bridge* (Perusahaan riset pemasaran Jepang), yaitu sebagai berikut.

カエルが帰る

*Kaeru ga kaeru*

‘Seekor katak pulang’

Kata yang digarisbawahi merupakan *dajare* karena memiliki bunyi yang sama atau mirip saat diucapkan namun memiliki arti makna yang berbeda, yaitu *kaeru* (カエル) yang berarti katak dan *kaeru* (帰る) yang berarti pulang. Contoh kalimat ini merupakan *dajare*. Hal ini dikarenakan ketika mendengarkan permainan kata

tersebut, tidak membuat hati seseorang merasa terhibur karena lucu tetapi hanya merasa biasa saja atau bahkan dapat membuat nilai makna dari kata yang digunakan menjadi turun. Dybala dkk (dalam Fitriani 2020: 3) juga mengemukakan bahwa *dajare* sering diujarkan tanpa tanda-tanda, secara tiba-tiba, dan menyatu dalam percakapan. Bahkan bagi orang Jepang mereka sering kali tidak sadar jika mereka telah mengucapkan kalimat yang mengandung *dajare*.

Dalam sejarahnya, *dajare* dikatakan pertama kali muncul dalam dunia sastra dan menjadi populer di kalangan orang awam selama periode Edo (Suzuki, dalam Otake 2010: 79). Kalangan muda di Jepang sering menyebut *dajare* sebagai salah satu permainan kata *oyaji gags* (親父ギャグ) atau lelucon orang tua karena lelucon tersebut sering kali dilontarkan oleh orang tua. Di Jepang, *dajare* bukan hanya permainan kata atau hiburan, tetapi *dajare* juga digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian masyarakat yang diwujudkan dalam sebuah nama tempat, iklan, drama, komik, nama fasilitas umum, dan sebagainya. Menurut Uchida dan Kenji (2020: 507) mengemukakan arti *dajare* sebagai salah satu jenis permainan kata yang dinikmati dengan cara membuat sebuah frasa atau kata yang mempunyai bunyi sama atau mirip'. Dalam teknik perubahan bentuk *dajare* terdapat sebuah istilah frasa dasar (*base phrase*) dan frasa permainan (*punning phrase*). *Base phrase* merupakan sebuah frasa atau kata asal sebelum mengalami perubahan secara mora maupun cara baca menjadi *punning phrase*. Sedangkan, *punning phrase* merupakan frasa atau kata yang telah dimanipulasi sedemikian rupa oleh penutur dengan menggunakan berbagai teknik perubahan bentuk *dajare* sehingga sesuai dengan *base phrase*. Kedua istilah tersebut akan sering digunakan dalam penelitian ini.

Keunikan-keunikan yang dimiliki oleh *dajare* tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengetahui *dajare* lebih dalam terutama mengenai makna gramatikal *punning phrase dajare* pada kajian semantik. Muhammad (2011: 125) mengemukakan bahwa kata semantik berasal dari bahasa Yunani *semantika* yang merupakan bentuk jamak dari *semantikos*. Sederhananya semantik merupakan salah satu cabang ilmu linguistik mikro yang mengkaji tentang makna. Objek kajian semantik adalah hubungan antara kata dengan kata, frasa dengan frasa, simbol dengan simbol, tanda dengan tanda, dan sebagainya. Sedangkan, semantik dalam bahasa Jepang menurut Sutedi (2019: 122) disebut juga dengan *imiron* yang membahas tentang makna. Kajian semantik mempunyai peranan penting dalam suatu kebahasaan karena dalam komunikasi tujuannya adalah untuk menyampaikan sebuah makna. Machida & Momiya (dalam Sutedi, 2019: 125) menyatakan bahwa objek kajian dalam semantik bahasa Jepang diantaranya meliputi makna kata (*go no imi*), relasi makna antar satu kata dengan kata lainnya (*go no imi kankei*), makna frasa (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*).

Sedangkan definisi dari mana gramatikal menurut Hardiyanto (2008: 21) merupakan makna yang ada sebagai akibat dari berfungsinya kata dalam kalimat. Makna gramatikal juga disebut makna yang muncul akibat peristiwa gramatikal. Kemudian, menurut Amilia (2017: 66) makna gramatikal merupakan makna yang muncul akibat dari berfungsinya sebuah kata; contohnya adalah hubungan antar satu kata dengan kata lainnya dalam sebuah frasa atau klausa. Makna gramatikal ini akan muncul jika sudah dibentuk dalam sebuah kalimat. Misalnya; contoh kalimat pertama, yaitu 'Doni berlari di malam hari'. Kalimat tersebut memiliki arti pada kegiatan aktif yang dilakukan oleh subjek (Doni). Selanjutnya,

contoh kalimat kedua, yaitu ‘Doni dilarikan ke rumah sakit’ yang memiliki makna dibawa ke-, sedangkan, contoh kalimat ketiga, yaitu ‘Adik Doni lari-larian di taman’ yang memiliki makna berupa kegiatan yang menyerupai lari. Berdasarkan dari ketiga contoh kalimat sebelumnya, dapat diketahui bahwa ketiganya memiliki bentuk yang berbeda sehingga hal tersebut juga menyebabkan perbedaan makna diantara ketiganya.

Sedangkan menurut Sutedi (2019: 126) makna gramatikal dalam bahasa Jepang disebut juga dengan *bunpouteki-imi* yang artinya makna yang muncul sebagai akibat dari proses gramatikalnya. Proses gramatikal bisa diperoleh dari hasil pembentukan kata secara afiksasi, pengulangan, pembentukan satuan bahasa maupun kalimat, dan sebagainya. Dalam bahasa Jepang, *jodoushi* (kopula) dan *joshi* (partikel) tidak memiliki makna leksikal, namun memiliki makna gramatikal, karena maknanya baru jelas terlihat jika sudah digunakan dalam kalimat. Sedangkan, adjektiva dan verba memiliki kedua jenis makna tersebut, yaitu makna leksikal dan gramatikal. Misalnya, pada kata *tabe-ru* dan *isogashi-i*, bagian *gokan-nya* {*tabe*} dan {*isogashi*} bermakna leksikal ‘memakan’ dan ‘sibuk’. Sedangkan *gobi-nya*, yaitu {*ru*} dan {*i*} berfungsi sebagai makna gramatikal, sebab akan berubah bentuk sesuai dengan konteks gramatikalnya. Partikel *ni* secara leksikal tidak memiliki makna yang jelas, tetapi baru memiliki makna setelah digabungkan dengan kalimat seperti; *Bandon ni sunde iru* ‘tinggal di Bandung’.

Berdasarkan teori-teori yang digunakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mana gramatikal punning phrase *dajare* dalam kanal youtube *Shakishakinashi-zu* (シャキシヤキ梨ーズ)? *Dajare* juga ditemukan dalam kanal youtube dari *Shakishakinashi-zu* yang mengunggah berbagai macam video *dajare*, salah satunya, yaitu video *dajare* tentang nama-nama prefektur

Jepang yang berjudul 「*Gakkō de tsukaeru J todōfuken no dajare 47 renpatu* (「学校で使える」都道府県の駄洒落47連発). Video youtube milik *Shakishakinashi-zu* (シャキシヤキ梨ーズ) yang telah ditonton sebanyak 9000 kali.

Adapun perbedaan yang membedakan penelitian yang ditulis oleh peneliti dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian pertama, yaitu oleh Nita Fadilah, mahasiswa Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2017 dengan judul “Pembentukan dan Makna Kontekstual *Dajare* pada Serial Kartun Doraemon Episode 452 (ダジャレでやっつけろ!) (Dajare de Yattsukero!)” Perbedaan pertama dapat dilihat dari rumusan masalah. Penelitian yang ditulis oleh Nita membahas mengenai pembentukan dan makna kontekstual *dajare*. Sedangkan, penelitian yang ditulis oleh peneliti membahas tentang makna gramatikal punning phrase *dajare*. Perbedaan selanjutnya dapat diketahui dari sumber data yang digunakan. Sumber data yang digunakan oleh Nita menggunakan serial kartun Doraemon. Sedangkan, penulis menggunakan sumber data berupa kanal Youtube dari *Shakishakinashi-zu*. Penelitian kedua, yaitu penelitian berjudul *Pembentukan dan Makna Kontekstual Embedded Dajare (Dajare Sematan) dalam Kanal Youtube Toukaionea* (東海オンエア) yang ditulis oleh Muhammad Multazam mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dalam bentuk jurnal. Perbedaan pertama dapat diketahui dari rumusan masalah. Penelitian yang ditulis oleh peneliti membahas tentang makna gramatikal pada punning phrase *dajare*. Sedangkan penelitian yang ditulis oleh Multazam meneliti tentang klasifikasi pembentukan *dajare*, khususnya *embedded dajare* serta makna kontekstual *dajare*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat secara teoretis, yaitu

dapat menambah pengetahuan tentang permainan kata bahasa Jepang khususnya yang berkaitan dengan makna gramatikal *punning phrase dajare*. Sedangkan, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti memahami lebih lanjut tentang makna gramatikal *punning phrase dajare*. Selanjutnya, bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam wawasan berpikir di bidang penelitian linguistik khususnya bidang semantik. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan serta dijadikan referensi dalam penelitian serupa selanjutnya. Khususnya penelitian dengan tema *dajare*.

## 2. Metode

Penelitian menurut Goziah (2019: 1) pada hakikatnya merupakan sebuah aktivitas ilmiah untuk memecahkan suatu masalah. Untuk mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan, maka penelitian membutuhkan sebuah metode untuk memudahkan proses penelitian agar menghasilkan hasil yang baik dan relevan. Muhammad (2011: 223) mengemukakan bahwa metode adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan sebuah data. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari fenomena alam dengan fokus pada data deskriptif. Metode deskriptif kualitatif akan membantu menghubungkan teori satu dengan yang lain dengan menjabarkan secara menyeluruh dan detail tentang makna gramatikal *punning phrase dajare*.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu berupa salah satu video dari kanal *youtube Shakishakinashi-zu* (シヤキシヤキ梨ーズ) berjudul 「*Gakkō de tsukaeru*」 *todōfuken no dajare 47 renpatsu* (「学校で使える」都道府県の駄洒落47連発). Sedangkan data objek penelitian yang digunakan, yaitu

berupa kalimat-kalimat *dajare* tentang prefektur Jepang yang diucapkan secara monolog dari salah satu pemilik kanal *youtube Shakishakinashi-zu* (シヤキシヤキ梨ーズ) yang memiliki nama samaran *Marasan*.

Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode simak dan teknik catat. Metode simak adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan cara mendengarkan langsung atau tidak langsung penggunaan bahasa, sedangkan teknik catat adalah teknik lanjutan dari metode simak yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara mencatat objek penelitian kemudian digolongkan sesuai hasil yang diinginkan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada pembahasan ini, peneliti menggunakan teori gramatikal oleh Sutedi untuk menjawab rumusan masalah. Berdasarkan hasil dari pengelompokan data *dajare* yang telah peneliti lakukan sebelumnya pada kartu data, dari 47 data yang digunakan, ditemukan sebanyak 42 data *punning phrase dajare* yang memiliki makna gramatikal yang akan dijelaskan pada tabel 1.

**Tabel 1. Makna Gramatikal Pada *Punning Phrase Dajare***

No.	Jenis Proses Makna Gramatikal	Jumlah
1	Afiksasi	16
2	Pembentukan satuan bahasa	19
3	Penggabungan (pemajemukan)	5
4	Reduplikasi	2
Total		42

Berdasarkan tabel 1, berikut akan dipaparkan analisis data mengenai makna gramatikal pada *punning phrase dajare* dengan menggunakan teori Sutedi untuk membahas rumusan masalah, yaitu sebagai berikut.

### 3.1 Makna Gramatikal Afiksasi Pada *Punning Phrase Dajare*.

Makna gramatikal afiksasi merupakan makna gramatikal yang terjadi dari hasil pembentukan kata secara afiksasi (imbuhan) hingga menimbulkan perubahan makna. Dari 16 data yang diuraikan dalam tabel 1, berikut data yang akan diambil sebagai contoh analisis data makna gramatikal afiksasi:

#### Data 1

北海道はでっかいどう

*Hokkaidou wa dekkaidou*

Kota Hokkaido sangat besar loh!

Dari contoh kalimat *dajare* di atas, dapat diketahui bahwa kata *punning phrase* yang digaris bawah tersebut yaitu, kata *dou* (どう) dari *dekkaidou* (でっかいどう) berasal dari partikel akhir *ぞ* yang memiliki makna sebuah penegasan untuk menjelaskan kata sebelumnya. Kata asal dari *dekkaidou* (でっかいどう), yaitu *でっか + い + ぞ* yang berasal dari proses afiksasi berupa akhiran. Dari kata tersebut yang mempunyai makna leksikal adalah kata *dekka* (でっか) yang berarti besar. Sedangkan, */-i/* dan */-zo/* tidak mempunyai makna leksikal dan hanya mempunyai makna gramatikal. Oleh karena itu, makna gramatikal dari *punning phrase dajare* data 1, yaitu 'Sangat besar loh'.

#### Data 2

宮城のおみやぎ

*Miyagi no Omiyagi*

Oleh-oleh dari kota Miyagi

Berdasarkan contoh dari kalimat *dajare* pada data 2, dapat diketahui bahwa makna gramatikal dari kata *punning phrase dajare* yang digaris bawah yaitu, kata *omiyaagi* (おみやぎ) berasal dari kata *omiyage* (おみやげ) berarti oleh-oleh. Sedangkan kata dasarnya, yaitu *miyage* (みやげ). Kemudian, kata tersebut

mengalami proses afiksasi berupa awalan pembentukan *お+みやげ*. Awalan */-o/* pada kata *punning phrase* tersebut berfungsi sebagai bentuk sopan atau penghalus dan biasanya hanya digunakan untuk orang lain. Dengan adanya proses afiksasi tersebut, maka *punning phrase* pada kata *omiyage* (おみやげ) dalam contoh data 2 mengalami perubahan makna gramatikal yang bermakna oleh-oleh (ungkapan sopan).

#### Data 3

愛知を愛ちてる

*Aichi wo aichiteru*

'Aku mencintai Kota Aichi'

Dari contoh kalimat *dajare* pada data 3, dapat diketahui bahwa kata *punning phrase* yang digaris bawah tersebut yaitu, kata *aichiteru* (愛ちてる). Kata *achiteru* (愛ちてる) merupakan bentuk asli dari kata *aishiteru* (愛してる) yang berasal dari frase *aisuru* (愛する) bermakna 'mencintai'. Kata *aichiteru* (愛ちてる) mendapatkan afiks berupa akhiran */-shiteru/* berfungsi sebagai pembentuk kata dasar yang menunjukkan perbuatan sedang melakukan. Oleh karena itu, kata *aisuru* (愛する) dalam kalimat *dajare* pada data 3 memiliki makna gramatikal yang menunjukkan kala sedang 'mencintai'.

### 3.2 Makna Gramatikal Pembentukan

#### Satuan Bahasa Pada *Punning Phrase Dajare*

Makna gramatikal afiksasi merupakan makna gramatikal yang terjadi dari hasil pembentukan satuan bahasa baik berupa frasa, kalimat, maupun wacana hingga menimbulkan perubahan makna. Dari 9 data yang ditemukan, berikut data yang akan diambil sebagai contoh analisis data makna gramatikal pembentukan satuan bahasa:

#### Data 4

神奈川で魚が湧く

*Kanagawa de sakana ga waku*  
Di Kota Kanagawa banyak ikan  
menyembur keluar

Berdasarkan contoh kalimat *dajare* pada data 4, dapat diketahui bahwa makna gramatikal pada *punning phrase* yang digaris bawah tersebut, yaitu kata *sakana* (魚) mempunyai makna leksikal ikan. Sedangkan partikel */-ga/* bermakna gramatikal yang berfungsi untuk menyatakan ‘ikan’ sebagai penanda subjek atau penegasan suatu pernyataan atau kalimat. Kemudian, kata *waku* (湧く) berupa verba sebagai predikat yang bermakna menyembur. Verba *waku* (湧く) mendapatkan afiks */-ku/* berfungsi sebagai pembentuk kata dasar yang menunjukkan bentuk kamus dan dapat berubah tergantung kalimatnya. Dengan adanya proses pembentukan satuan bahasa tersebut, maka *punning phrase dajare* pada kata *sakana ga waku* (魚が湧く) tersebut mempunyai makna gramatikal ‘banyak ikan menyembur keluar’.

Data 5

長野で 鼻が伸びた  
*Nagano de hana ga nobita*  
Hidung saya memanjang di Kota  
Nagano

Dari contoh kalimat *dajare* pada data ke 5, dapat diperhatikan bahwa makna gramatikal pada *punning phrase* yang digaris bawah, yaitu kata *hana* (鼻) mempunyai makna leksikal hidung. Sedangkan partikel */-ga/* bermakna gramatikal yang berfungsi untuk menyatakan ‘hidung’ sebagai penanda subjek atau penegasan suatu pernyataan atau kalimat. Kemudian, sebagai predikat terdapat kata *nobita* (伸びた) berupa verba yang bermakna memanjang. Verba *nobita* (伸びた) mendapatkan afiks */-ta/* berfungsi sebagai pembentuk kata dasar

yang menunjukkan kala lampau sehingga mengakibatkan adanya perubahan makna gramatikal. Dengan adanya proses pembentukan satuan bahasa tersebut, maka *punning phrase dajare* pada kata *hana ga nobita* (鼻が伸びた) mempunyai makna gramatikal ‘hidung memanjang’ (Kala lampau).

Data 6

福岡で 服を買う  
*Fukuoka de fuku wo kau*  
‘Membeli baju di Kota Fukuoka’

Berdasarkan contoh kalimat *dajare* pada data ke-6, dapat diketahui bahwa makna gramatikal pada *punning phrase* yang digaris bawah tersebut, yaitu kata *fuku* (服) mempunyai makna leksikal baju. Selanjutnya, partikel */-o/* pada kalimat *dajare* di atas bermakna gramatikal yang fungsinya digunakan untuk menunjukkan objek dari kata kerja. kata *kau* (買う) sebagai predikat yang bermakna membeli. Verba *kau* (買う) mendapatkan afiks berupa akhirnya */-u/* berfungsi sebagai pembentuk kata dasar yang menunjukkan bentuk kamus dan dapat berubah tergantung kalimatnya. Dengan adanya proses pembentukan satuan bahasa tersebut, maka *punning phrase dajare* pada kata *fuku wo kau* (服を買う) tersebut mempunyai makna gramatikal ‘Membeli baju’.

### 3.3 Makna Gramatikal Penggabungan Pada *Punning Phrase Dajare*

Makna gramatikal penggabungan merupakan makna gramatikal yang terjadi dari hasil penggabungan beberapa frasa hingga membentuk makna baru. Dari 5 data yang telah ditemukan, berikut data yang akan diambil sebagai contoh analisis data makna gramatikal penggabungan (pemajemukan):

Data 7

東京で徒競走  
*Toukyou de tokyousou*  
Balap lari di Kota Tokyo

Berdasarkan contoh pada data ke 7, dapat diketahui bahwa kata *punning phrase dajare* yang digaris bawah tersebut terdapat proses penggabungan dari beberapa kanji yang dibaca *onyomi*, yaitu kanji 徒 yang dibaca *onyomi* 'to', sedangkan *kunyominya* tidak ada memiliki arti pengikut. Kemudian, kanji 競 yang dibaca *onyomi* 'kyou/kei' dan *kunyominya* dibaca 'kiso-u' memiliki arti bersaing. Kemudian, kanji 走 yang dibaca *onyomi* 'sou' dan *kunyominya* dibaca 'hashi-ru' memiliki arti berlari. Ketiga kanji tersebut memiliki makna masing-masing, tetapi jika digabungkan maknanya akan berbeda. Setelah ketiga kanji tersebut digabungkan maka akan terbentuk kata majemuk. Dari hasil analisa tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata *punning phrase* pada data ke-7 mengalami proses penggabungan sehingga makna gramatikal yang diperoleh, yaitu 'balap lari'.

Data 8  
 山口は間口せまい  
*Yamaguchi wa maguchi semai*  
 'Kota Yamaguchi mempunyai pintu masuk yang sempit'

Berdasarkan contoh di atas, dapat diketahui bahwa kata *punning phrase dajare* yang digaris bawah tersebut terdapat proses penggabungan dari beberapa kanji yang dibaca *kunyomi*, yaitu kanji 間 yang dibaca *kunyomi* 'ma/aida/ai', sedangkan *onyominya* dibaca 'kan/ken' yang memiliki arti ruang atau interval. Kemudian, kanji 口 yang dibaca *kunyomi* 'kuchi' dan *onyominya* dibaca 'kou/ku' memiliki arti mulut. Kedua kanji tersebut memiliki makna masing-masing, tetapi jika digabungkan maknanya akan berubah menjadi pintu masuk. Setelah kedua kanji tersebut digabungkan maka akan terbentuk

kata majemuk yang juga menyebabkan bunyi 'kuchi' mengalami *rendaku*, yaitu gabungan dari dua buah kata yang mengalami perubahan bunyi pada konsonan depan dari kata kedua sehingga jika digabungkan maka bunyinya akan menjadi 'guchi'. Dari hasil analisa tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata *punning phrase* pada data ke 8 mengalami proses penggabungan sehingga makna gramatikal yang diperoleh, yaitu 'pintu masuk'.

Data 9  
 埼玉ださいたま  
*Saitama dasaitama*  
Kota saitama tidak keren

Dari kata *punning phrase dajare* di atas, kata *dasaitama* (ださいたま) mengalami proses penggabungan kata nomina dengan nomina. Struktur pembentukannya, yaitu *dasai+saitama* (ださい+さいたま) sehingga membentuk kata majemuk atau gabungan dari dua nomina. *Dasai* memiliki makna tidak keren, kampung, berbau desa. Sedangkan *Saitama* memiliki makna kota Saitama. Kedua frasa ini kemudian dipadukan hingga terbentuklah frasa permainan (*punning phrase*) berupa *dasaitama* (ださいたま) yang memiliki makna menjelekkan kota Saitama dengan kata tidak keren, berbau desa, atau kampung. Dari hasil analisa tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata *punning phrase* di atas mengalami proses penggabungan sehingga makna gramatikal yang diperoleh, yaitu 'Kota Saitama tidak keren'.

### 3.4 Makna Gramatikal Reduplikasi Pada *Punning Phrase Dajare*

Makna gramatikal reduplikasi merupakan makna gramatikal yang terjadi dari hasil pengulangan kata dasar sehingga menghasilkan makna baru. Dari 2 data yang ditemukan, berikut satu data yang

akan diambil sebagai contoh analisis data makna gramatikal reduplikasi (pengulangan):

Data 10

山形でガタガタ言うな

*Yamagata de gatagata iuna*

Jangan mengeluh di Kota Yamagata

Dari contoh kalimat *dajare* pada data ke-10, dapat diketahui bahwa *punning phrase dajare* yang digaris bawahi tersebut yaitu, kata *gatagata* (ガタガタ) berasal dari kata dasar *gata* (ガタ) kemudian mengalami pengulangan menjadi *gatagata* (ガタガタ) yang berarti mengeluh dengan keras. Dilihat dari arti setelah mengalami proses reduplikasi, kata *gatagata* (ガタガタ) termasuk dalam kategori tiruan bunyi yang menunjukkan suatu keadaan. *Gatagata* (ガタガタ) dalam kalimat *dajare* tersebut memiliki kelas kata berupa *fukushi* (adverbia) yang digunakan untuk menyatakan keterangan pada verba. Dari hasil analisa tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata *punning phrase gatagata* (ガタガタ) mengalami proses pengulangan atau reduplikasi sehingga makna gramatikal yang diperoleh, yaitu ‘mengeluh dengan keras’.

#### 4. Simpulan

Dari 47 data yang digunakan terdapat 42 data *punning phrase dajare* tentang prefektur Jepang yang mempunyai makna gramatikal berupa makna gramatikal afiksasi, pembentukan satuan bahasa, penggabungan (pemajemukan), dan reduplikasi. Dalam penelitian ini, makna gramatikal pada *punning phrase dajare* tentang prefektur Jepang yang ditemukan paling banyak, yaitu makna gramatikal jenis pembentukan satuan bahasa sebanyak 19 data, kemudian makna afiksasi sebanyak 16 data, penggabungan sebanyak 4 data, dan yang paling sedikit ditemukan, yaitu makna gramatikal reduplikasi yang ditemukan sebanyak 2 data. Dalam

penelitian ini juga ditemukan 5 data kalimat *dajare* yang tidak mempunyai makna gramatikal *punning phrase* sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sutedi.

Penelitian ini membahas mengenai makna *punning phrase dajare* saja, akan lebih menarik jika peneliti selanjutnya dapat membahas mengenai makna gramatikal kalimat *dajare* secara keseluruhan. Kemudian, akan lebih baik jika peneliti selanjutnya dapat membahas *dajare* dengan teori kebahasaan yang lain seperti dari segi morfologi, pragmatik, atau fonologi agar semakin berkembang. Selain itu, penelitian ini menggunakan sumber data dari youtube, alangkah lebih baik jika peneliti selanjutnya dapat menggunakan sumber data yang lebih beragam, misalnya menggunakan sumber data yang diambil langsung dari penutur asli Jepang.

#### Referensi

- Amilia, F., dan Anggraeni, W. A. (2017). *Semantik: Konsep dan Contoh Analisis*. Malang: Madani.
- Dwiyanti, Niki. (2016). *Analisis Pola Kalimat-No Kiwami dan -No Itari dalam Bahasa Jepang*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Fadilah, Nita. (2017). *Pembentukan dan Makna Kontekstual Dajare pada Serial Kartun Doraemon Episode 452 (Dajare de Yattsukero!)*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya. 5(3), 1-8. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/24934/22841>.
- Fitriani, Kurnia Enggar. (2020). *Analisis Teknik Pembentukan Dajare dalam Drama 99.9% Keiji Senmon Bengoshi Season I Dan Season II*. Surabaya: Universitas Airlangga.



- Go Rangkingu. (2015). *Daredemo ichido wa itta koto ga aru dajare 1-i wa?*. Diambil dari <https://ranking.goo.ne.jp/column/1434/>.
- Goziyah dan Agus Sulaeman. (2019). *Metodologi Penelitian Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Edu Pustaka.
- Hardini, Istriani dan Dewi Puspitasari. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia
- Hardiyanto. (2008). *Leksikologi: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Muhammad. (2011). *Paradigma Kualitatif Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Liebe Book Press.
- Multazam, Muhammad. (2020). *Pembentukan dan Makna Kontekstual Embedded Dajare (dajare sematan) dalam Kanal YouTube Toukaionea*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya. 4(1), 31-41. Diambil dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/33864/30221>.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- P. Dybala, R. Rzepka, K. Araki and K. Sayama. (2012). *NLP Oriented Japanese Pun Classification*. International Conference on Asian Language Processing. 33-36. DOI: [10.1109/IALP.2012.56](https://doi.org/10.1109/IALP.2012.56).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2019). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (edisi revisi)*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Takashi, Otake. (2010). *Dajare is more Flexible than Puns: Evidence from Word Play in Japanese*. Journal of the Phonetic Society of Japan. 14(1), 76-85. Diambil dari [https://www.jstage.jst.go.jp/article/ons-eikenkyu/14/1/14\\_KJ00007408536/pdf/-char/ja](https://www.jstage.jst.go.jp/article/ons-eikenkyu/14/1/14_KJ00007408536/pdf/-char/ja).
- Uchida Yuzu dan Kenji Araki. (2020). *Analysis of Onomatopoeia Words in Japanese Pun*. Journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics. 32(1), 507-511. [https://doi.org/10.3156/jsoft.32.1\\_507](https://doi.org/10.3156/jsoft.32.1_507).
- Verhaar, J. W. M. (1993). *Pengantar Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Zaim, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: FBS UNP Press.

