

Pembentukan *Dajare* Pada Drama 99.9 ~*Keiji Senmon Bengoshi*~ Season Dua Episode Dua

Talin Salisah¹, Agus Suherman Suryadimulya², Nani Sunarni³
Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadajaran, Jatinangor, Jawa Barat, Indonesia 45363¹⁻³
Email: talin19001@mail.unpad.ac.id

Abstract

Japanese has a word word play similar to the English word play, puns. The word play term is dajare. Dajare is a word play that relies on identical words, where the meanings are different. There are certain word-form This article focuses on the formation of dajare sentences in the drama 99.9 ~Keiji Senmon Bengoshi~ season two episode two from nine episodes. The analysis process was using qualitative methods. The results of the analysis of the dajare sentences found in the drama show used homophonic form, vocal, and consonant transformation. Also, noun form could change into particles form can help in the formation of dajare.

Keywords: *Dajare, Keiji Senmon Bengoshi, Wordplay*

Abstrak

Bahasa Jepang memiliki permainan kata yang mirip dengan permainan kata bahasa Inggris, yaitu *puns*. Istilah permainan tersebut adalah *dajare*. *Dajare* merupakan permainan yang mengandalkan kata-kata identik, di mana maknanya berbeda dengan satu sama lain. Artikel ini menjelaskan pembentukan kalimat *dajare* pada drama 99.9 ~*Keiji Senmon Bengoshi*~ season dua episode dua. Proses analisis dilalui dengan menggunakan metode kualitatif. Data yang digunakan merupakan bentuk-bentuk *dajare* yang memiliki tema yang sama, yaitu sayur-sayuran. Hasil analisis terhadap kalimat-kalimat *dajare* yang ditemukan pada drama tersebut menyatakan bahwa pembentukan *dajare* yang digunakan adalah pembentukan secara homofoni serta transformasi bunyi vokal dan konsosnan. Tidak hanya itu, perubahan bentuk menjadi partikel pun dapat membantu dalam pembentukan *dajare*.

Kata Kunci: *Dajare, Keiji Senmon Bengoshi, Permainan Kata*

1. Pendahuluan

Percakapan merupakan bagian dari keseharian manusia, di mana proses pertukaran informasi terjadi. Agar informasi tersampaikan, sebuah jembatan atau sistem perlu digunakan, yaitu bahasa. Menurut aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V, bahasa merupakan sistem lambang bunyi arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Untuk memahami suatu komunitas ataupun individu, maka bahasa yang digunakan oleh pihak bersangkutan penting untuk diketahui.

Di dalam percakapan sering terjadi perubahan pola gaya pembicaraan, seperti membentak, memberi perintah, mengajak, atau aktivitas yang mengandung aspek humor. Sumiyardana dan Hendrastti (2014) menyatakan bahwa humor adalah salah satu media komunikasi yang berfungsi

menyatakan berbagai perasaan serta menyampaikan informasi, yang sifatnya dapat mencairkan suasana.

Martin (2007) memaparkan humor merupakan fenomena sosial, sebagai cara orang-orang berinteraksi dengan menyenangkan. Salah satu fenomena sosial yang terjadi adalah kegiatan belajar. Bell (dalam Attardo, 2017) menyatakan humor seringkali diikutsertakan dalam penggunaan kreativitas berbahasa dalam mengembangkan kemampuan bahasa kedua. Jika berhubungan dengan kreativitas, Carter (dalam Bell, 2012) memberi perhatian terhadap hubungan antara permainan bahasa dan perumusan dengan mengacu hal tersebut, yang melibatkan pembentukan kembali sebuah pola, di mana pembicara memanipulasi rangkaian bahasa yang ada untuk membangun urutan baru yang kreatif. Penggunaan bunyi sebagai salah satu sarananya. Dubinsky dan Holcomb (2011)

mencontohkan penggunaan tersebut dalam bahasa Inggris.

this sky
the sky
this guy

Jika mengucapkan ketiga frasa ini dengan cepat secara berurutan, tidak mudah untuk membedakan bunyi ketiganya. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai bahan berbahasa yang melibatkan aspek humor. Selain tiga frasa tadi, Basols, dkk. (dalam Gurillo & Ortega, 2013) menjelaskan humor secara fonologis dapat diciptakan melalui sejumlah cara, seperti mencampur, menambahkan, atau mengganti vokal serta konsonan untuk membentuk lelucon.

Penjelasan-penjelasan mengenai bunyi di atas dapat merujuk pada sebuah permainan kata dalam bahasa Inggris yang disebut dengan *puns*. Martin (2007) menyebutkan *puns* adalah penggunaan kata humoris yang memancing makna lain, yang biasanya menggunakan kata homofon sebagai dasar. Di sisi lain, aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V, menyatakan permainan yang mengandalkan homofon dan polisemi disebut dengan paronomasia.

Di sisi lain, bahasa Jepang menggunakan istilah “*dajare*”. Otake (2010) menjelaskan *dajare* terbentuk dari dua morfem 駄 “*da*” dan 洒落 “*share*”, di mana makna keduanya adalah ‘buruk’ serta ‘*pun* (permainan kata)’. Selanjutnya, Maynard (1998) menjelaskan bahwa bahasa Jepang mengandung sejumlah suku kata yang memperlihatkan homonim yang luas (pengucapan yang sama, arti yang beda), dan penulis atau pembuat *dajare* memanfaatkannya saat membuat permainan kata-kata

Tidak berbeda jauh dengan *puns*, Shinohara dan Kawahara (2020) menjelaskan bahwa untuk membentuk sebuah *dajare*, penutur bahasa Jepang akan menggunakan kata yang serupa atau identik. Mereka pula menyebutkan

beberapa jenis *dajare* yang muncul dari data yang pernah mereka teliti, di antara lain seperti metatesis serta *vowel mismatches*. Selain Shinohara dan Kawahara, Dybala, dkk., (2012) telah melakukan penelitian dan menemukan 12 kategori *dajare* yang digunakan

A. Homofoni

Permainan kata dalam klasifikasi ini secara fonetis tidak terjadi perubahan mora antara kata referen dan kata target. Dengan kata lain, ciri khas dari jenis ini adalah didasari dari fenomena homofoni. Salah satu alimat contoh dari *dajare* homofoni adalah sebagai berikut.

Kaeru ga kaeru.
‘katak’ ‘kembali’
‘Si katak kembali (pulang).’

Kata referen: *kaeru* (katak) kata target: *kaeru* (pulang/ kembali).

B. Penambahan mora

Di dalam klasifikasi ini, kata referen berubah ke dalam kata target dengan menambahkan satu atau lebih mora. Ada tiga jenis dalam klasifikasi penambahan mora.

a. Penambahan inisial mora

Adanya penambahan mora di depan kata.

Suika wa yasuiika?
‘semangka’ ‘murah’

‘Apa semangkanya murah?’

b. Penambahan mora akhir

Adanya penambahan mora di bagian akhir kata.

Kaba no kaban
‘kuda nil’ ‘tas’

‘Tas milik kuda nil.’

c. Penambahan mora internal

Penambahan mora ke dalam kata.

Kichin to katazuita
ki[~]chin.
‘baik/’ ‘membersihkan’
‘dapur’

benar-benar’

‘Dapur yang dibersihkan dengan baik.’

C. Penghilangan mora

Permainan dalam kategori ini melalui penghilangan mora. Ada dua jenis permainan kata dengan menghilangkan mora. Dybala, dkk., menyatakan belum menemukan contoh penghilangan inisial mora. Namun, kemungkinan penggunaan dalam *pun generator* bisa terjadi.

a. Penghilangan mora di bagian akhir.

Sukij ga suki.

‘(aku) suka bermain ski.’

b. Penghilangan mora di dalam kata.

Suteeki ga suteki.

‘Daging steaknya enak.’

D. Transformasi mora

Kata referen beralih menjadi kata target dengan adanya fenomena perubahan satu mora atau lebih menjadi hal lain. Ada dua jenis di dalam permainan kata yang menggunakan transformasi mora.

a. Perubahan vokal

Mezurashii, mizurashii.

‘Aneh (jarang terjadi), ini seperti air)

b. Perubahan konsonan

Tomato o taberu to tomadou

‘Aku kebingungan ketika menyantap tomat.’

E. Metatesis mora

Permainan kata ini terjadi ketika posisi dua mora berubah saat kata referen berubah menjadi kata target.

Dajare o iu no wa dare ja?

‘Siapa yang mengatakan dajare?’

F. Metatesis morfem

Di dalam klasifikasi ini, frasa referen berubah menjadi frasa target dengan mengganti posisi dua morfem.

Otoko o uru omoide.

‘Memori tentang menjual seorang laki-laki.’

Frasa referen: *Omoide o uru otoko.* ‘Laki-laki yang menjual memori.’ (frasa tersebut merupakan parodi dari musikal berjudul yang sama).

G. Perubahan bacaan huruf kanji

Permainan ini berdasarkan perubahan standar baca kanji, di mana penggunaannya jarang terjadi pada umumnya. Klasifikasi ini seringkali membutuhkan kreatifitas.

Shokkingu (berasal dari istilah bahasa Inggris *shocking*)

(食王) — *shoku* 食 + *ou* 王 (gabungan dari kata makan + raja (*king*))

Contoh di atas merupakan frase yang digunakan pada sebuah restoran.

H. Gabungan

Permainan kata ini dibentuk dari gabungan dua frasa menjadi satu frasa, di mana dua frasa tersebut masih bisa dipahami.

Oite wa koto shisonzuru.

‘Saat kau bertambah usia, kau membuat sampah.’

I. Pembagian

Di dalam klasifikasi ini, *dajare* dibentuk dengan membagi satu frasa menjadi dua frasa. (Kebalikan dari klasifikasi gabungan).

Yudetamago wo yudeta no wa mago.

‘Telur rebus’ ‘merebus’

‘cucu’

‘Yang merebus telur rebus adalah cucunya.’

J. Teka-teki

Permainan kata ini memiliki hubungan dengan bentuk dari teka-teki.

A: *Nicchuu, kuruma o kowashite bakari iru hito tte dare deshou?*

‘Sebutan bagi orang yang sepanjang hari merusak mobil?’

B: Haisha.

(Kata referen: *haisha* (mobil rusak), kata target: *haisha* (dokter gigi))

K. Campuran bahasa

Permainan kata ini menggunakan bahasa Jepang dan bahasa asing (bahasa Inggris lebih umum).

Souri daijin ga ayamatta: "Aimu souri".
'Menteri meminta maaf: "I'm sorry."'

L. Pemindehan jeda

Permainan ini terjadi ketika penggunaan tanda jeda (,) berubah posisi.

Kane wo kure, tanomu.

.... Kane wo kureta, nomu!

'Aku mohon, beri aku uang

.... Kau telah memberikan uang, ayo minum!'

Puns* maupu *dajare

Penelitian sebelumnya berjudul **Dajare Dalam Nama Produk Iklan Makanan Dan Minuman Jepang** (Tresnasari, 2019) menggunakan teori Takeshi Otake dengan tiga kategori *dajare*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *dajare* dapat dimanfaatkan oleh iklan untuk menarik perhatian banyak orang. Kemudian, **Pembentukan Dan Makna Kontekstual Near Homophonic Dajare Pada Akun Instagram Punsuke.ya** (Prakoso, 2018) menggunakan pula salah satu teori dari Takeshi Otake serta menggunakan teori morfologi Tsujimura dalam menganalisis data pada akun Instagram tersebut. Di sisi lain, penelitian ini akan berfokus pada pembentukan *dajare* menggunakan teori Dybala, dkk., dengan data yang diambil dari drama 99.9 ~*Keiji Senmon Bengoshi*~ season dua episode dua.

2. Metode

Sumber data merupakan episode dua dari

sembilan episode drama 99.9 ~*Keiji Senmon Bengoshi*~ season dua yang tayang pada tahun 2018. Pada episode tersebut terdapat lima data permainan kata. Lima dari tiga data kalimat berupa *dajare* yang berkaitan khusus dengan sebuah benda tertentu, yaitu sayur-sayuran. Metode yang digunakan dalam analisis *dajare* ini adalah dengan metode kualitatif. Menurut Raco (2010), metode kualitatif bertujuan menangkap arti atas suatu kejadian atau peristiwa.

Data diambil dari sebuah video drama, yang kemudian pengambilan data diperoleh melalui metode simak yang dikemukakan oleh Mahsun (2017), dengan mencatat kalimat-kalimat permainan kata yang muncul. Selanjutnya, mengambil data yang terkait tema yang sama, yaitu sayur-sayuran. Lalu, menganalisis data dengan teori Dybala, dkk. Terakhir, menarik sebuah simpulan dari analisis.

3. Pembahasan dan Hasil

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, drama 99.9 merupakan menceritakan tokoh pengacara di bidang kriminal yang senang dengan permainan *dajare*. Di dalam episode dua, Miyama sedang melakukan pencarian nama pelaku pada sebuah tempat pendataan pendaki gunung Seisan bersama rekan-rekannya. Setelah sekian lama mencari tumpukan kertas berisi daftar nama pendaki, ia menemukan sebuah nama yang memancing banyak petunjuk serta memori. Kemudian, ia pun tiba-tiba berlari keluar ruangan menuju sebuah kumpulan kotak kayu yang di dekatnya terdapat jenis-jenis sayuran. Miyama segera mengambil dan menyebutkan *dajare* sesuai dengan sayur yang ia genggam. Di bawah ini adalah kalimat-kalimat yang Miyama sebutkan sebagai berikut.

深山 (Miyama): 「美里さんにつきま
つた透明人間。。。」

“*Misato-san ni tsukimatotteta toumei
ningen....*”

‘Misato yang dikuntit oleh manusia tak terlihat ya...’

(Miyama tiba-tiba berlari keluar mencari sesuatu)

さだ: 「おい? おい ちょ... 深山!
深山、どこ行く? 深山！」

“*Oi? Oi, cho—Miyama! Miyama, doko iku? Miyama!*”

‘Hei, hei, tung—Miyama! Miyama, mau ke mana kau? Miyama!’

(Miyama terus berlari)

「どこ行くんだよ」

“*Doku ikunda yo.*”

‘Kau mau ke mana, sih.’

(Miyama menemukan kumpulan sayur-sayuran)

「全然意味不明なんだけど」

“*Zenzen imi fumei nanda kedo.*”

‘Aku benar-benar tidak mengerti.’

美山 (Miyama): 「あった」

“*Atta.*”

‘Ketemu.’

さだ: 「何か怖いんだけど意味不明すぎて。ちょっと、怖い怖いその顔。ちょよ、ちょ...」

“*Nanka kowain dakedo, imi fumei sugite. Chotto, kowai kowai sono kao. Cho, cho—*”

‘Rasanya mengerikan sekali (melihat tingkah Miyama), terlalu sulit dipahami olehku. Hei, lihat wajahmu itu, mengerikan. Hei, hei—’

美山 (Miyama): 「透明人間、と うめえインゲン」

“*Toumei ningen, to umee ingen.*”*

あかし (Akashi): 「32点」

“*Sanjuu ni ten.*”

‘(Nilainya) 32.’

さだ (Sada): 「すげえのてた。なんかすげえのてた！」

“*Sugee no deta. Nanka sugee no deta!*”

‘Wah, yang bagusnya muncul. Yang bagusnya muncul!’

おざき (Ozaki): 「何これ？」

“*Nani kore?*”

‘Situasi apa ini?’

あかし (Akashi): 「すぐに慣れる」

“*Sugu ni nareru.*”

‘Nanti juga terbiasa.’

さだ (Sada): 「。。。透明人間とってるじゃん。あの—」

“*... toumei ningen totteru jan. Ano—*”

‘... toumei ningen dapat juga bagiannya! Itu—’

(Miyama memberi aba-aba agar Sada berhenti berbicara)

「何？」

“*Nani?*”

‘Apa?’

深山 (Miyama): 「キュウリ走り出して、トマトったでしょ？」

“*Kyuuri hashiridashite, tomatotta desho?**”

(Sada tertawa lagi)

「ナスすべなし？」

“*Nasu sube nashi?**”

(Sada terus tertawa)

Kalimat 透明人間とうめえインゲン “*toumei ningen to umee ingen*” merupakan *dajare* yang menggunakan nama sebuah sayuran, di mana kata tersebut sebagai bahan sebagai permainan. Di dalam kalimat “*toumei ningen to umee ingen*”, bunyi yang keluar memiliki kemiripan, di mana ada manipulasi yang membuat bunyi antara “*toumei ningen*” dan “*to umee ingen*”

terdengar sama. Kalimat yang menjadi dasar makna yang disampaikan adalah *toumei ningen* yang bermakna ‘manusia yang tak terlihat’. Di sisi lain, yang menjadi permainan *dajare* adalah *to umee ingen*.

Proses bunyi *toumei* menjadi bunyi *to umee*, terlihat di mana bunyi [to] pada *toumei* berubah sebagai kata ‘dan’ di *to umee*. Sedangkan bunyi [mei] pada *toumei* berubah menjadi *umee*. *Umee* sendiri berasal dari kata “*umai*” atau ‘enak’. Orang Jepang pun menggunakan penyebutan “*umee*” untuk menunjukkan rasa enak. Lalu, kata “*ningen*” yang bermakna ‘manusia’ berubah menjadi “*ingen*”, di mana pembicara menghilangkan bunyi konsonan /n/, sehingga “*ingen*” bermakna “kacang hijau” Walaupun bunyi [umee] berasal dari *umai*, bunyinya tetap terdengar seperti bunyi [mei] pada *toumei*. Maka, perubahan bunyi *to umee* dari kata dasar *toumei* mengalami perubahan homofon, di mana *to umee* memiliki jeda sejenak setelah bunyi [to]. Di sisi lain, bunyi [ingen] dari [ningen] hanya dibedakan dari hilangnya bunyi konsonan /n/ atau bunyi [ni] berubah menjadi bunyi vokal /i/. Walaupun pada teori Dybala, dkk., hanya menemukan perubahan bunyi sesama vokal atau konsonan, akan tetapi perubahan dari konsonan [ni] kepada bunyi vokal [i] dapat pula dimasukkan ke dalam kategori transformasi mora.

Maka, kalimat 透明人間とうめえインゲン “*toumei ningen to umee ingen*” pun memiliki makna ‘manusia tak terlihat dan kacang yang enak’. Penempatan kata “*umee ingen*” serta posisi bunyi [to] menjadikan bunyi “*to umee ingen*” serupa dengan “*toumei ningen*”.

Kalimat 「きゅうり走り出してトマトだったでしょ？」 *kyuuri hashiridashite tomatotta desho* merupakan *dajare* yang menggunakan nama sayur-sayuran, yaitu *kyuuri* dan *tomato*, di mana kedua kata tersebut sebagai target atau menjadi bahan sebagai permainan. Kalimat “*kyuuri hashiridashite*” merupakan plesetan dari

“*kyuu ni hashiridashite*”, di mana makna dasar yang ingin disampaikan adalah ‘tiba-tiba berlari’.

Bunyi [ni] dari *kyuu ni*, digantikan oleh bunyi [ri] atau diganti dengan konsonan /r/, sehingga berubah menjadi *kyuuri* yang bermakna ‘timun’. Perubahan konsonan yang terjadi terhadap bunyi /n/ dari [ni], merupakan termasuk ke dalam teori. Posisi [ni] dari *kyuu ni* merupakan sebuah partikel, sedangkan [ri] merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari *kyuuri*.

Kemudian, kalimat *tomatotta desho* diambil dari kalimat *tomadotta desho*, di mana “*tomadotta*” adalah bentuk lampau dari kata “*tomadou*” yang bermakna ‘bingung’ atau ‘kebingungan’. Permainan bunyi yang terjadi merupakan perubahan pada bunyi [do] menjadi [to], di mana bunyi konsonan [d] berubah menjadi [t], sehingga “*tomado*” berubah kepada “*tomato*” yang memiliki makna ‘tomat’. Perubahan bunyi konsonan tersebut termasuk ke dalam teori.

Jika dilihat dari dua penjelasan di atas, kalimat dari “*kyuuri hashiridashite, tomatotta desho?*” mengalami perubahan bunyi konsonan. Kata “*kyuuri*” dan “*tomato*” merupakan posisi penting dalam memahami apa makna yang dimaksud oleh Miyama, sebagai yang memainkan *dajare*.

Kalimat 「ナスすべなし」 “*nasu sube nashi*” merupakan kalimat *dajare* yang diambil dari sebuah peribahasa Jepang 「為す術なし」, di mana peribahasa tersebut memiliki penyebutan yang sama. Kata *nasu* pada kalimat *dajare* di atas memiliki makna ‘terong’. Pembicara sendiri menunjukkan terong pada lawannya untuk mendukung permainan *dajare* yang ia lakukan. Peribahasa 「為す術なし」 memiliki makna 「どうすることもできない」 atau 「打つ手がない」 keduanya dalam bahasa Indonesia, yaitu ‘tidak bisa melakukan apa-apa’ dan ‘tidak punya pilihan’. Kalimat *ナスすべなし* sendiri mengalami fenomena homofon, karena bunyi pada kalimat tersebut sama dengan bunyi pada kalimat dasar atau maksud

tersembunyi yang disampaikan Miyama, yaitu 「為す術なし」.

4. Simpulan

Tiga kalimat *dajare* yang diucapkan oleh Miyama pada drama 99.9 merupakan fenomena yang dapat ditemukan dalam percakapan dalam bahasa Jepang. Terlebih lagi, *dajare* yang diucapkan Miyama cenderung cukup dekat atau sama bunyinya dengan maksud atau kalimat yang ingin disampaikan, yaitu bentuk homofon serta perubahan bunyi pada konsonan dan vokal. Salah satunya seperti data kesatu yang mengambil satu silabel dari salah satu kata dasar menjadi sebuah partikel. Untuk memahami *dajare* sendiri, pendengar atau pembaca perlu memiliki pengetahuan tentang yang berkaitan dengan kalimat *dajare* disebutkan. Contoh yang bisa diambil adalah dengan melihat salah satu data, yaitu data dua. Pendengar atau lawan bicara diharapkan menghubungkan kata *kyuuri* dan *tomato* dengan kata tersembunyi yang ingin tersampaikan dari pembicara, sehingga lawan bicara mendapatkan makna serta informasi yang dimaksud. Respon pun dapat beragam, di antaranya tertawa atau hanya dianggap biasa saja, tergantung pengetahuan (serta suasana yang dirasakan) yang dimiliki oleh si pendengar itu sendiri. Dan respon tersebut memang terjadi di dalam drama itu sendiri.

References

- Attardo, S (ed.). (2017). *The Routledge Handbook of Language and Humor*. New York: Routledge.
- Bell, N, D. (2012). Formulaic Language, Creativity, and Language Play in a Second Language. *Annual Review of Applied Linguistics*, 32, 189-205. <https://doi.org/10.1017/S0267190512000013>.
- Dubinsky, S. & Holcomb, C. (2011). *Understanding Language Through Humor*. New York: Cambridge University Press.
- Dybala, P., Rzepka, R., Araki, K., & Sayama, K. (2012). NLP Oriented Japanese Pun Classification. *2012 International Conference on Asian Language Processing*, 33–36. <https://doi.org/10.1109/IALP.2012.56>.
- Gurillo, L. R & Ortega, M. B. A. (2013). *Irony and Humor*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Martin, R.A. (2007). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. London: Elsevier Academic Press.
- Maynard, S. K. (1998). *Principles of Japanese Discourse*. New York: Cambridge University Press.
- Otake, T. (2010). Dajare is more Flexible than Puns: Evidence From World Play in Japanese. *Journal of the Phonetic Society of Japan*, 14(1), 76-85.
- Prakoso, N.G. (2018). Pembentukan Dan Makna Kontekstual Near-Homophonic Dajare Pada Akun Instagram Punsuke.ya. *HIKARI*, 6(2).
- Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Shinohara, K. & Kawahara, S. (2020). *Syllable intrusion in Japanese puns, dajare*.
- Sumiyardana, K. & Hendrassti, R. (2014). *Humor Dalam Perspektif Bahasa dan Sastra*. Semarang: Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah.
- Tresnasari, N. (2019). Dajare Dalam Nama Produk Iklan Makanan Dan Minuman Jepang. *IZUMI*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.14710/izumi.8.1.1-8>.
- Aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia V