

Dajare (駄洒落) dalam Animasi Shirokuma Café Episode 1-10 **Karya Higa Aloha**

Titien Wahyu Andarwati¹, Devinta Anastasia Fransiska²

¹Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

²Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

Email: ¹titien.wahyu@unitomo.ac.id, ²devinta.anas@gmail.com

Abstrak

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan manusia untuk saling berinteraksi. Bahasa dapat secara sengaja maupun tidak disengaja diubah menjadi sebuah permainan kata. Salah satu permainan kata dalam bahasa Jepang adalah *dajare*. *Dajare* dikenal sebagai banyolan yang hambar. Dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang, jarang ditemukan percakapan dengan menggunakan *dajare*. Hal ini dikarenakan *dajare* dianggap sebagai lelucon orang tua. Namun, dalam animasi *Shirokuma Cafe* terdapat *dajare* hampir di setiap episode. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *dajare* dalam animasi *Shirokuma Café* karya Higa Aloha, khususnya *Near-homophonic dajare*. Penelitian ini menggunakan klasifikasi *dajare* yang dikemukakan oleh Takashi Otake. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Data yang ditemukan adalah 10 cuplikan percakapan yang di dalamnya terdapat 34 *dajare*. Setelah dianalisis diketahui dari 34 *dajare*, 30 *dajare* termasuk ke dalam *Near-homophonic dajare* yang pembentukannya dilakukan dengan mengubah segmen, yaitu mengubah vokal (*V-Change*), konsonan (*C-Change*), dan mora (*M-Change*).

Kata kunci: *dajare*; *Near-homophonic dajare* ; *Shirokuma Cafe*

Dajare (駄洒落) in Higa Aloha's Shirokuma Café Animation Episode 1-10

Abstract

Language is a means of communication used by humans to interact with each other. Language can be intentionally or unintentionally turned into a wordplay. One of the wordplays in Japanese is dajare. Dajare is known as a dry joke. In Japanese daily life, it is rare to find conversations using dajare. It is because dajare is considered as a dad joke. However, there are dajare in almost every episode of the Shirokuma Cafe animation. This study aimed to describe the dajare in Higa Aloha's Shirokuma Café animation, especially Near-homophonic dajare. This study applied the dajare classification proposed by Takashi Otake. The research method used was the descriptive qualitative method. The data found were 10 dialogues consisting of 34 dajares. After conducting an analysis, it was known that 30 dajare out of 34 dajare belonged to near-homophonic dajare whose formations were done by changing the segment, namely changing the vowel (V-Change), consonant (C-Change), and mora (M-Change).

Keywords: *dajare*; *Near-homophonic dajare* ; *Shirokuma Cafe*

A. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari sering ditemukan beberapa permainan kata yang sering disebut dengan *plesetan*. Umumnya orang mengenal *plesetan* sebagai sebuah permainan kata yang mengganti satu kata menjadi kata lain yang terdengar sama. Pateda (2010:152-153) menyatakan bahwa, bentuk yang diplesetkan merupakan tindak kesewenang-wenangan pemakai bahasa untuk menggunakan lambang tertentu yang tentu saja ingin memaknakan sesuatu. Dalam bahasa Indonesia, sering ditemukan kata yang sama atau yang terdengar hampir sama yang diplesetkan dan digunakan sebagai lelucon. Contohnya adalah kata ‘tolong’ diplesetkan menjadi ‘lontong’, atau kata ‘kepala’ diplesetkan menjadi ‘kelapa’.

Plesetan merupakan permainan kata yang dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja. Dalam bahasa Jepang permainan kata atau *plesetan* dikenal dengan nama *dajare* (駄洒落). Menurut Nama (1989:1197) *dajare* (駄洒落) berarti *tsumaranai share* ‘banyolan yang

hambar’. Jika diperhatikan dari *kanji* yang digunakan, *da* ditulis dengan menggunakan *kanji* 駄 ‘buruk’, kemudian *share* yang ditulis menggunakan *kanji* 洒落 ‘lelucon’. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *dajare* adalah lelucon yang buruk.

Plesetan atau *dajare* tidak sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, tidak heran banyak anak muda Jepang yang tidak mengerti lucunya sebuah *dajare*. Menurut mereka, *dajare* bukanlah sesuatu yang populer di kalangan anak muda. Bagi kebanyakan remaja Jepang, *dajare* adalah lawakan untuk orang-orang tua. Hal ini disebabkan karena *dajare* sering diucapkan oleh bapak-bapak ketika mengisi waktu minum sake. *Dajare* yang diucapkan tersebut lebih dikenal dengan kata *oyaji gag* atau ‘lelucon orang tua’.

Meskipun *dajare* sudah jarang ditemukan dalam percakapan sehari-hari orang Jepang, namun dalam animasi yang berjudul *Shirokuma Café* karya Higa Aloha banyak ditemukan berbagai macam *dajare*. Animasi ini menceritakan tentang seekor *Shirokuma* (beruang putih) yang mengelola sebuah *café*.

Shirokuma adalah beruang yang baik hati, tenang dan ramah terhadap siapa pun. Ia memiliki teman manusia dan juga berbagai macam binatang lainnya. Panda-*kun* dan Penguin-*san* merupakan pengunjung tetap dari *Shirokuma Café*. Mereka berdua adalah teman dekat Shirokuma yang selalu datang setiap hari. Shirokuma, Panda-*kun* dan Penguin-*san* selalu berbincang-bincang dan bersenda gurau bersama. Shirokuma merupakan salah satu penyuka *dajare*. Ketika Penguin-*san* dan teman-teman lainnya mengatakan sebuah kata yang menurut Shirokuma menarik, tiba-tiba ia melakukan suatu gerakan yang merupakan plesetan dari kata tersebut dan membuat orang lain kesal. Hal tersebut dapat kita lihat dari cuplikan dialog di bawah ini.

- (1) ペンギン : カフェモカ頂戴。
 Penguin : Kafe moka choudai.
 Penguin : ‘Saya pesan moka.’
 しろくま : え!
 Shirokuma : E!
 Shirokuma : ‘Eh!’ (tiba-tiba mengambil meja makan pendek)
 ペンギン : それはちゃぶ台。
 Penguin : Sore wa chabudai.
 Penguin : ‘Itu meja.’
 しろくま : (berpura-pura mengerjakan PR)
 ペンギン : それは宿題。

Pengin : Sore wa shukudai.
 Penguin : ‘Itu PR.’
 しろくま : (mengeluarkan dua buah boneka kembar)
 ペンギン : それは兄弟。頂戴ね!
 Penguin : Sore wa kyoudai. Choudai ne!
 Penguin : ‘Itu saudara. Saya pesan ya!’
 しろくま : はい、カフェモカ。
 Shirokuma : Hai, kafe moka.
 Shirokuma : ‘Ya, ini mokanya.’

Pada contoh di atas dapat dilihat, Shirokuma memplesetkan choudai menjadi chabudai, kemudian menjadi shukudai dan kyoudai. Keempat kata tersebut memiliki persamaan yaitu pada mora *dai*. Kesamaan ini membuat keempat kata tersebut terdengar hampir sama. Perubahan kata dari choudai menjadi chabudai, kemudian menjadi shukudai dan kyoudai inilah yang masuk ke dalam jenis-jenis *dajare*.

Penelitian tentang *dajare* masih relatif sedikit dilakukan di Indonesia. Penelitian tentang *dajare* pernah dilakukan oleh Zakiyyah (2014) yang mengkontraskan permainan kata dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Dalam penelitiannya Zakiyyah bertujuan untuk merincikan persamaan dan perbedaan dari teknik

yang dipakai dalam pembentukan *dajare* dan *nazonazo* dengan plesetan dan tebak-tebakan.

Penelitian lain mengenai *dajare* dilakukan oleh Salisah dan Sunarni (2020). Dalam penelitiannya dideskripsikan salah satu klasifikasi *dajare* yang dikemukakan oleh Otake (2010) yaitu *embed dajare*. Sumber data penelitian tersebut adalah animasi *Shirokuma cafe*.

Sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Salisah dan Sunarni, penelitian ini juga menggunakan animasi *Shirokuma Cafe* sebagai sumber data penelitian. Meskipun menggunakan sumber data yang sama, fokus penelitian ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Salisah dan Sunarni. Seperti dikemukakan di atas Salisah dan Sunarni memfokuskan penelitiannya pada *embedded dajare* yang merupakan salah satu dari klasifikasi *dajare* yang dikemukakan oleh Otake. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mendeskripsikan klasifikasi lain dari *dajare* yaitu *Near-homophonic dajare* yang juga cukup banyak ditemukan di animasi *Shirokuma Cafe*.

1. Klasifikasi *Dajare*

Secara garis besar, Otake dan Cutler (dalam Otake, 2010) mengklasifikasikan *dajare* menjadi tiga jenis, yaitu *Homophonic Dajare*, *Near-homophonic Dajare*, dan *Embed Dajare*.

a. *Homophonic Dajare*

Homophonic dajare atau *dajare* homofon adalah “plesetan yang memiliki bunyi yang sama persis, namun berbeda arti.” Contoh *dajare* homofon dapat dilihat di bawah ini.

この扇子はセンスがいい
Kono sensu¹ wa sensu² ga ii
‘Kipas lipat ini berkelas’

Pada contoh tersebut, kata 扇子 ‘kipas’ dan kata センス ‘rasa’ adalah kata yang berhomofoni karena keduanya dilafalkan sama, yaitu *sensu*.

b. *Near-homophonic Dajare*

Near-homophonic Dajare atau *dajare* hampir homofon adalah “plesetan yang hampir terdengar sama, namun memiliki sedikit perbedaan”. *Near-homophonic Dajare* diklasifikasikan lagi menjadi dua bagian, yaitu *segmental*

manipulation dan *durational manipulation*.

1) *Segmental Manipulation*

Pada *segmental manipulation*, terdapat tiga cara untuk memanipulasi segmen, yaitu dengan mengubah vokal (*V-Change manipulation*), mengubah konsonan (*C-change manipulation*), dan mengubah mora (*M-change manipulation*). Berikut adalah contoh *dajare* yang terjadi karena pengubahan segmen.

- (a) *V-change*
バイク の 大工
Baiku no **daiku**
 motor partikel tukang kayu
 ‘Pengrajin motor kayu’
- (b) *C-change*
だいすけ 大好き
Daisuke **daisuki**
 Daisuke sangat suka
 ‘(Saya) sangat suka Daisuke’
- (c) *M-change*
橋本 足元 が 危ない
Hashimoto ashimoto ga
 abunai
 Hashimoto kaki partikel
 bahaya
 ‘Hashimoto, (awas) kakimu!’

2) *Durational Manipulation*

Durational manipulation adalah pembentukan *dajare* dengan memanipulasi durasi pengucapan kata. Pemanipulasian durasi ini terdiri atas dua macam, yaitu pemanipulasian

durasi konsonan (*Cd-change manipulation*) dan pemanipulasian durasi vokal (*Vd-change manipulation*). Perlu diketahui bahwa pemanipulasian durasi ini dapat memendekkan maupun memanjangkan durasi. Berikut contoh-contoh pemanipulasian durasi:

- (a) *Cd-change*
ハイテク の 世界 に 入 っ て く
Haiteku no sekai ni **haitteku**
 hightech part dunia part masuk
 ‘Memasuki dunia hightech’
- (b) *Vd-change*
ヘルシー に 体 重 が 減 る し
Herushii ni taijuu **herushi**
 healty part BB turun
 ‘Berat badan turun dengan sehat’

c. *Embedded Dajare*

Embedded Dajare atau *Dajare* sematan adalah “plesetan yang dalam salah satu katanya disematkan mora”. Penyematan mora dapat di depan, di tengah maupun di akhir kata yang disemati. Berikut ini adalah contoh dari *embed dajare*:

- | | | |
|-------------------------|------|---------------------|
| <u>鮭</u> | が | <u>叫</u> ん <u>だ</u> |
| Sake | ga | sakenda |
| ikan salmon | part | berteriak |
| ‘Ikan salmon berteriak’ | | |

B. Metode Penelitian

Sumber data penelitian ini adalah animasi berjudul *shirokuma Cafe* karya Higa Aloha. Animasi ini menceritakan tentang seekor *Shirokuma* (beruang putih) yang mengelola sebuah *café*. *Shirokuma* adalah beruang yang baik hati, tenang dan ramah terhadap siapa pun. Ia memiliki teman manusia dan juga berbagai macam binatang lainnya. *Panda-kun* dan *Penguin-san* merupakan pengunjung tetap dari *Shirokuma Café*. Mereka selalu berbincang-bincang dan bersenda gurau bersama. Dalam senda gurau dan percakapan mereka inilah muncul *dajare* karena *Shirokuma* merupakan salah satu penyuka *dajare*. Peneliti menetapkan 10 episode pertama dari 50 episode yang ada karena dianggap sudah cukup menyediakan data yang dibutuhkan.

Metode penyediaan data yang digunakan adalah metode simak dengan teknik catat karena sumber data penelitian berupa animasi. Metode simak adalah metode yang dilakukan dengan menyimak, dalam hal ini penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Data yang

berupa percakapan dicatat terlebih dahulu dengan menggunakan huruf Kanji dan Kana. Pencatatan dengan menggunakan huruf Kanji-Kana diperlukan untuk memastikan ketepatan kata yang diucapkan dengan melihat konteks ujaran. Seperti diketahui, dalam bahasa Jepang terdapat beberapa kata yang pengucapannya sama tetapi berbeda jika ditulis dalam huruf Kanji-Kana. Setelah ditulis dalam Kanji-Kana, lalu ditransliterasi ke dalam alphabet untuk selanjutnya dianalisis menggunakan klasifikasi *dajare*, khususnya *Near-homophonic Dajare* yang dikemukakan oleh Otake.

Setiap kata yang sudah ditransliterasi kemudian dicari perubahan dari satu kata ke kata bentuk berikutnya, sehingga diketahui bahwa suatu *dajare* mengalami perubahan yang bersifat homofonik. Dari penemuan ini kemudian diklasifikasi apakah perubahan tersebut tergolong pada perubahan vokal (*V-Change manipulation*), perubahan konsonan (*C-change manipulation*), atau perubahan mora (*M-change manipulation*).

C. Hasil dan Pembahasan

Seperti yang telah disebutkan di atas, penelitian ini berfokus pada *Near-homophonic Dajare*. Dalam *Near-homophonic Dajare* terdapat dua macam pembentukan *dajare*, yaitu *segmental manipulation* dan *durational manipulation*. Dari hasil analisis diketahui bahwa dalam animasi *Shirokuma Cafe* hanya terdapat *Near Homophonic Dajare* yang pembentukannya dilakukan dengan mengubah segmen, yaitu konsonan, vokal, dan mora. Adapun *near homophonic dajare* yang dihasilkan dari pengubahan durasi (*durational manipulation*) tidak ditemukan.

Seperti disebutkan di muka, pembentukan *dajare* yang dilakukan dengan mengubah/ memanipulasi segmen ada 3 macam, yaitu dengan mengubah konsonan (*V-Change*), mengubah vokal (*V-Change*), dan mengubah mora (*M-Change*).

1. C-change (Mengubah Konsonan)

- | | | | |
|----|-----------------|---|-----------------|
| a. | 向日葵 | → | 日替わり |
| | <i>himawari</i> | → | <i>higawari</i> |
| | /m/ | → | /g/ |
| b. | 弁当 | → | 電灯 |
| | <i>bentou</i> | → | <i>dentou</i> |

/b → /d/

- | | | | |
|----|---------------|-----|---------------|
| c. | 電灯 | → | 剣道 |
| | <i>dentou</i> | → | <i>kendou</i> |
| | /d/ → /k/ | dan | /t/ → /d/ |

Contoh-contoh di atas adalah pembentukan *dajare* dengan mengubah/memanipulasi konsonan.

Pada contoh a konsonan /m/ pada kata *himawari* ‘bunga matahari’ diubah menjadi /g/ sehingga menjadi *higawari* ‘menu harian’. Pada contoh b konsonan /b/ pada kata *bentou* ‘bekal makanan’ diubah menjadi /d/ sehingga menjadi *dentou* ‘lampu listrik’. Pada contoh c terdapat dua konsonan yang diubah, yaitu konsonan /d/ dan /t/ pada kata *dentou* ‘lampu listrik’ menjadi /k/ dan /d/ pada kata *kendou* ‘beladiri kendo’.

2. V-change (Mengubah Vokal)

- | | | | |
|----|-----------------|---|-----------------|
| d. | 警察 | → | 改札 |
| | <i>keisatsu</i> | → | <i>kaisatsu</i> |
| | /e/ | → | /a/ |

Pada contoh d di atas, terdapat pengubahan vokal /e/ pada kata *keisatsu* ‘polisi’ menjadi vokal /a/ pada kata *kaisatsu* ‘gerbang tiket’, sementara huruf yang lain semuanya sama. Dari sumber data hanya ditemukan satu contoh pembentukan

dajare yang dilakukan dengan mengubah Vokal.

3. *M-change* (Mengubah Mora)

Pembentukan *near-homophonic dajare* dengan mengubah mora adalah yang paling sering dilakukan Shirokuma, karena pembentukan *dajare* jenis ini relatif mudah dilakukan. Pengubahan mora dapat dilakukan dengan mengganti satu atau lebih mora menjadi satu atau lebih mora yang lain, seperti pada contoh-contoh berikut.

- e. お代わり → 向日葵
okawari → *himawari*
- f. スマフォ → 簀巻き
sumafō → *sumaki*
- g. イヌイット → カルテッ
ト
inuitto → *karutetto*
- h. 活け造り → 若作り
Ikedzukuri →
Wakadzukuri
- i. 丸呑み → 椰子のみ
marunomi → *yashinomi*

Pada contoh e kata *okawari* dan *himawari* mempunyai mora yang sama yaitu *wa* dan *ri*. Pembentukan *dajare* dilakukan dengan mengubah mora *o* dan *ka* dalam *okawari* ‘menambah (makanan/ minuman)’

menjadi *hi* dan *ma* dalam *himawari* ‘bunga matahari’.

Selanjutnya, pada contoh f mora *fo* pada kata *sumafō* yang merupakan *gairaigo* (kata serapan) yang berasal dari bahasa Inggris *smartphone* ‘telepon selular’ diubah menjadi *ki* pada kata *sumaki* ‘makanan yang digulung’. Kata *sumafō* dan *sumaki* mempunyai mora yang sama yaitu *suma*. Pada contoh ini dapat diketahui bahwa, pembentukan *dajare* dapat dilakukan dari *gairaigo*, karena yang dipentingkan adalah adanya bunyi yang sama antara kata sebelumnya (asal) dan *dajare* yang dihasilkan.

Pada contoh g pembentukan *dajare* dapat dilihat dari perubahan mora /i/, /nu/, dan /i/ pada kata asal *inuitto* ‘mantel bulu’ menjadi mora /ka/, /ru/, dan /te/, sehingga kata *inuitto* berubah menjadi kata *karutetto* ‘kwartet’. Kedua kata ini memiliki mora /tto/ yang sama pada akhir kata. Contoh ini, sekali lagi, membuktikan bahwa dalam pembentukan *dajare* yang dipentingkan adalah adanya mora yang sama, meskipun mora yang diubah lebih banyak daripada mora yang sama.

Pembentukan *dajare* dengan pengubahan mora juga terdapat pada contoh h. Kata *ikedzukuri* ‘dipotong seperti sashimi’ dan *wakadzukuri* ‘membuat diri lebih muda’ mempunyai mora yang sama di akhir kata yaitu *dzukuri*. Pengubahan mora terdapat di awal kata, yaitu mora /ike/ diubah menjadi /waka/.

Pembentukan *dajare* dengan mengubah mora juga dapat dilihat pada contoh i. Pembentukan *dajare* dilakukan dengan mengubah mora /ma/ dan /ru/ pada kata *marunomi* ‘menelan bulat-bulat’ menjadi /ya/ dan /shi/ pada kata *yashinomi*. Kedua kata tersebut mempunyai bunyi yang sama pada bagian akhir kata, yaitu *nomi*.

Dari beberapa contoh pembentukan *dajare* dengan mengubah mora di atas, dapat diketahui bahwa pengubahan mora tidak hanya pada mora tunggal seperti pada contoh f, tetapi juga pada beberapa mora sekaligus seperti pada contoh e, g, h, dan i.

D. Simpulan

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa dalam animasi

Shirokumo Cafe episode 1 sampai 10 terdapat *near-homophonic dajare* yang pembentukannya dilakukan dengan mengubah segmen, yaitu mengubah vokal (*V-Change*), konsonan (*C-Change*), dan mora (*M-Change*). Dari ketiga jenis pengubahan segmen ini, pembentukan *dajare* dengan mengubah mora adalah yang paling banyak ditemukan, yaitu sebanyak 26 dari 30 *dajare* (86%). Pengubahan mora tidak hanya terjadi pada mora tunggal tetapi juga pada beberapa mora sekaligus.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan pembelajar bahasa Jepang, khususnya tentang *dajare*. Penelitian ini juga dapat dilanjutkan dengan menganalisis keseluruhan episode *Shirokuma Cafe*, dengan harapan dapat ditemukan pula *near-homophonic dajare* yang pembentukannya dilakukan dengan mengubah durasi kata.

Daftar Pustaka

Nama, Sawako. 1989. 日本大辞典 (*Nihongo Daijiten*). Japan: Kondansha.

- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salisah, Talin dan Nani Sunarni (2020). Embed *Dajare* Word Play Process in “*Shirokuma Cafe*”. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, Vol. 5 No. 1, 2020, pp. 15-22. DOI: <https://doi.org/10.17509/japanedu.v5i1.23115>
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Zakiyyah, Hanina. 2014. *Analisis Kontrastif Permainan Kata dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.