NIJI
eISSN: 2355-889X, Vol 5, No 2, 2023, 1-13

BENTUK DAN MAKNA *DAJARE* PAPAN IKLAN JEPANG PADA MEDIA *X*

Teddy Herdian Permana
Institut Prima Bangsa (IPB) Cirebon
teddyherdian38@gmail.com

Nunik Nur Rahmi F
Institut Prima Bangsa (IPB) Cirebon
Nunikrahm9@gmail.com

Aulia Arifbillah Anwar
Institut Prima Bangsa (IPB) Cirebon
billahsensei.stibainvada@gmail.com

Riwayat Artikel:
Diterima Maret 2023;
Direvisi Juni 2023;
Disetujui Juni 2023.

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk *Dajare* serta makna kontesktual dari kalimat di papan iklna Jepang dengan menggunakan teori bentuk *Dajare* dari Otake 2010 dan untuk makna kontekstualnya menggunakan teori Chaer 2007. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif teori dari Sugiyono 2015, sumber data diperoleh dari sosial media *X* atau dulunya Twitter serta ditemukan 31 (tiga puluh satu) data yang diperoleh dalam penelitian ini. Penulis dalam mengumpulkan data dan menganalisis data menggunakan metode simak catat, penulis menglasifikasikan bentuk *Dajare* dan menjelaskan alasan kenapa termasuk kedalam jenis bentuk *Dajare* terssebut serta mendeskripsikan makna kontekstual yang terkadung di setiap kalimat pada papan iklan Jepang. Hasil dari penelitian ini adalah bentuk dari *Dajare* terbagi menjadi 4 (empat) bentuk yaitu, bentuk *Dajare Homophonic* 2 data yakni bentuk dimana kata dasar dan kata permainannya memiliki bunyi yang sama, bentuk *Dajare Segmental Manipulation* 2 data yakni terjadi perubahan pada mora,vokal dan konsonan kata, bentuk *Dajare Durational Manipulation* 2 data yakni terjadi penambahan atau pengurangan dalam memanjangkan atau memendekan konsonan dan vokal, bentuk *Embbeded Dajare* , yakni 2 data adanya persamaan bunyi yang muncul pada kata dasar yang tersemat kata permainannya ataupun sebaliknya. Makna dari papan iklan Jepang yang ditemukan adalah menunjukan makna informasi yakni bertujuan untuk memberi pengetahuan kepada penerima, himbauan yakni bermaksud untuk mengajak melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu, peringatan bermaksud untuk memberi tahu jika dilakukan akan mengakibatkan hal yang negatif.

Kata kunci: Dajare, Bentuk, Makna

PENDAHULUAN

Bahasa bukan sebagai alat komunikasi saja melainkan bisa dipakai untuk sebuah hiburan salah satunya permainan bahasa. (Hymes, dalam Soeparno, 2002, p. 9) mengklasifikasikan fungsi-fungsi bahasa menjadi tiga belas fungsi. Dari salah satu fungsi pada poin kelima, Hymes mengemukakan bahwa fungsi dari bahasa adalah untuk menyatakan tindakan dan persaan orang lain seperti, mengancam, memerintah, melawak dan sebagainya. Melawak termasuk bahasa digunakan sebagai permainan sekedar membuat orang lain terhibur dan tertawa maupun mengubah suasana menjadi menyenangkan. (Danajaja, 1989, p. 498) menjelaskan bahwa humor yaitu dapat bersifat menciptakan atau menyebabkan pendengarnya merasa tergelitik perasaan lucunya sehingga membuat tertawa. Disebabkan adanya sesuatu yang bersifat keanehannya, ketidak masuk akalnya, kejangkalannya, kebodohannya, sifat pengecohnya dan kenakalannya. Oleh karena itu, sebagaimana dijelaskan humor terjadi karena adanya bentuk rangsangan dari sesuatu yang dituturkan oleh penuturnya untuk menimbulkan kelucuan. Permainan kata disamping sebatas hiburan juga bisa pengembangkan keterampilan linguistiknya untuk peningkatkan keterampilan berbicara, bahasa, stimulasi kekreativitasan dan meningkatkan pemahaman dari segi semantik.

Bahasa Jepang memiliki permainan Bahasa yang beragam yaitu *Hayaguchi Kotoba* (*tongue twister*), *Share* (lawakan kata), *Shiritori* (sambung kata), *Waka no Moji Asobi* (pemainan karakter *kanji*) dan *Kaibun* (permainan urutan karakter kata). Menurut (Nakajima, 1994, p. 252) menambahkan bahwa permainan kata-kata dibagi menjadi dua yakni permainan kata yang berdasarkan huruf dan bunyi. Penulis mempunyai ketertarika pada humor Jepang yang salah satu nya permainan yang berdasarkan bunyi yakni *Dajare* adalah `lawakan yang garing` yang sering ditemukan diberbagai macam media ini sejalan dengan (Gustafsson, 2017, p. 7) `Semua permainan kata-kata mengandalkan interpretasi kalimat, menciptakan amiguitas dengan persamaan (paronym) atau (homonim) yang terdapat di anatara bunyi`. Pcenulis menemukan hal yang menarik untuk diteliti lebih lanjut yakni mengenai permainan kata Dajare yang terdapat pada papan iklan dijepang. Di dunia periklanan dengan menggunkannya unsur *Dajare* untuk kebutuhan periklanan merupakan hal yang kreatif dan inovatif dari penutur orang Jepang untuk menarik perhatian orang-orang yang melihatnya. *Dajare* papan iklan biasanya dapat ditemui pada jenis iklan informasi, layanan jasa, peringatan, pengumuman yang terdapat diberbagai tempat di Jepang. Berikut contoh papan iklan Jepang.

Contoh (1)



Dajare : あぶない!のぼったらだめだ<u>ゾウ</u>
*"Abunai nobottara dame da**zou**"*
Base phrase : ぞー
Pun phrase : ゾウ
Makna *Dajare*: `Peringatan jangan memanjat di daerah tersebut karena bahaya`

(Sumber X, @another_tokyo)

Pada *Dajare* Papan iklan contoh 1 frasa dasar atau *base phrase* yang berbunyi *zou* yang ditulis dengan *hiragana* memiliki arti `loh`, termasuk salah satu modalitas dalam percakapan informal bahasa jepang digunakan untuk menekankan suatu pernyataan. Makna lain dari kata *pun phrase* atau frasa permainan yang berbunyi *zou* ditulis dengan huruf Katakana yang memililki arti gajah 像. Pada contoh (1) termasuk kedalam bentuk *Dajare Homophonic* karena kata dasar dan kata permaianan tersebut keduanya memiliki bunyi pengucapan panjang yang sama, walaupun dalam segi penulisan kata panjangnya berbeda. Dilihat dari konteks isi kata *Dajare* dan faktor pendukung disekitar papan iklan tersebut adalah Penulisan kata gajah menggunakan *katakana* pada papan iklan tersebut dengan papan iklannya yang bergambar serta berbentuk gajah supaya agar orang mengetahui bahwasannya pada papan tersebut memiliki unsur *Dajare* ditambah dibagian belakang papan ada pagar yang sesuai dengan kata *Noboru* pada papan tersebut.

Dilihat dari maknanya contoh *Dajare* (1), adalah sebuah peringatan yang dipasang disalah satu taman untuk menyampaikan informasi yakni untuk memnghimbau agar tidak memanjat di daerah tersebut atau tidak boleh memanjat pagar.

Contoh (2)



Dajare : オイルは老いる!交換お早めに!
*"**Oiru** wa **oiru** koukan o hayameni"*
Base phrase : オイル
Pun phrase : 老いる
Makna *Dajare*: `Menyuruh menggati oli secepatnya sebelum oli menjadi tua `
(sumber X, @meganeuo0713)

Pada contoh *Dajare* (2) *base phrase* yang berbunyi *Oiru* ditulis dengan *Katakana* yang artinya `Oli` oli pada suatu kendaraan dan kata *pun phrase* yang berbunyi *Oiru* ditulis dengan *Hiragana* yang artinya `Tua` tua menunjukan suatu kondisi. Pada Contoh (2) termasuk bentuk *Dajare Homophonic* karena kata dasar dan kata permaianan tersebut keduanya memiliki bunyi yang sama. Dari segi konteksnya adalah Kata *Oiru* yang ditulis dengan *katakana* dan kata *pun*-nya dengan huruf *Hiragana* serta memiliki bunyi yang sama dan pada kalimat *Koukan Hayameni* diblok warna agar bisa menandakan bahwa pada papan iklan tersebut memiliki unsur *Dajare.* Dengan adanya kata Oli maka papan tersebut dipangpang disalah satu bengkel di Jepang yang bernama bengkel Eneos, kata Eneos terlihat pada papan disamping papan iklan tersebut, dan dipasang di pinggir jalan pada lokasi diamana sering dilewati oleh kendaraan.

Makna iklan tersebut termasuk iklan himbauan untuk melakukan pergantian minyak atau oli pada waktu yang tepat sebelum oli tersebut menjadi tua atau sudah tidak efektif digunakan pada suatu kendaraan.

Pada dua contoh *Dajare* tersebut ditemukan bahwa *Dajare* memiliki dua tipe yakni, tipe 1 dalam satu kalimat meletakan dua kata yang sama secara bersamaan dan itu terjadi pada contoh (2), tipe 2 dalam satu kalimat mengganti satu kata yang memiliki bunyi yang sama, itu terjadi pada contoh (1).

Untuk menjadi pembeda dari penelitian *Dajare* sebelumnnya adalah pada skripsi "Tanggapan Orang Jepang Terhadap Humor *Dajare* Studi kasus Peserta *Tabunka Kouryuu* In Malang" (Ridwan 2018). Penelitiannya berfokus kepada tanggapan *Dajare.* Sedangkan pada penelitian skripsi "Analisis *Dajare* pada Tv series Tokusatsu Kamen Rider Zero One " (Arif 2021). Objek yang dianalisis adalah sebuah series Tokusatsu dan bertujuan untuk mencari membetukan *Dajare* dalam series Tokusatsu. Pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk *Dajare* yang terdapat di papan iklan Jepang pada media *X* dan makna konteks yang terkandungnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bentuk *Dajare* dan makna yang terdapat pada papan iklan Jepang. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif (Bilken dalam (Sugiyono 2020, p. 7). Objek penilitian ini adalah berupa kalimat Bahasa Jepang yang terdapat di papan iklan Jepang yang memiliki unsur *Dajare*. Penelitian ini terbagi menjadi dua tahapan yakni tahapan mengumpulan data dan analisis data pengumpulan data papan iklan yang memiliki unsur *Dajare*-nya menggunakan teknik simak catat menggunakan teori (Sudaryanto, 2015, p. 203). Teknik simak dilakukan dengan menyimak kata-kata yang memiliki unsur *Dajare* pada teks papan iklan Jepang. Kelanjutan dari teknik simak adalah teknik catat menurut (Sudaryanto, 2015, p. 2050) dilakukan dengan pencatatan data teks pada papan iklan yang memiliki unsur *Dajare*-nya, untuk memperoleh data tentang *Dajare* dalam iklan. mengumpulkan data berupa kalimat yang memiliki unsur *Dajare.* Untuk menganalisis data menggunakan teknik anailis dengan teknik deskriptif. Dengan merangkum dan menggambarkan setiap karakteristik dasar dari kumpulan data. Teknik deskriptif memberikan pamahaman awal sebelum melakukan analisis lebih lanjut. Adapun langkah-langkahnya seperti, Menjawab rumusan masalah pertama mengkategorikan bentuk *Dajare* apa dengan menggunakan teori (Otake, 2010, p. 80-81) lalu dipaparkan kenapa termasuk kedalam bentuk *Dajare* tersebut. Rumusan masalah kedua menggunakan teori (Chaer, 2007, p. 290) untuk mendeskripsikan konteks papan iklan dan makna. Terakhir menyimpulkan secara keseluruhan termasuk kedalam bentuk *Dajare* apa yang digunakan dan makna serta pesan apa yang tersirat pada papan iklan Jepang

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dajare berasal dari kata 駄洒落, gabungan dari kata *Da* (駄) berarti membosankan dan *Share* (洒落), berarti sebuah lelucon dan bisa diartikan sebagai "lelucon yang garing" (Hayashi, 1989, p. 1197). Untuk penulisan kata *Dajare* lebih banyak menggunakan kata dengan huruf *katakana* yaitu ダジャレ dibandingkan mengunakan huruf *kanji* 駄洒落dalam kata *Dajare* yang dituliskan dengan huruf kanji terdapat *Dajare* nya juga karena jenis humor

tersebut tidak selalu diterima oleh semua orang apalagi dari luar Jepang. (Yamamoto, 2015, p. 11-12) menjelaskan dalam bukunya bahwa secara umum juga *Dajare* sering disebut dengan親父ギャグ ”*Oyaji Gyakgu*” atau dalam bahasa Indonesianya diartikan `lelucon orang tua`, menurut Yamamoto keberhasilan dari *Dajare* diakhiri dengan senyuman senang dan mitra tutur yang merasa keheranan mengenai pengetahuan bahasa Jepang yang diekspresikan melalui frasa *Dajare*. (Shinohara dan Shigeto, 2009, p. 44) dalam menyelidiki prinsip-prinsip linguistik yang mengatur permainan kata bahasa Jepang. Ditemukan bahwa jenis *Dajare* memiliki dua tipe yakni, tipe kesatu dalam satu frasa diletakan kata-kata yang bunyinya hampir sama Sedangkan *Dajare* tipe kedua dimana dalam satu frasa hanya mengganti satu kata yang bunyinya mirip, tidak disatukan dalam frasa untuk kalimat yang memiliki bunyinya sama.. Dalam menganalisis data menemukan 31 data penulis akan menyajikan 8 data berdasarkan teori bentuk *Dajare* menurut Otake.

Menurut (Otake, 2010, p. 80-81) bentuk *Dajare* dikelompokan menjadi beberapa yakni :

1. *Homophonic Dajare (Dajare* Homofon)

Homophonic Dajare dalam pembentukannya kata dasar dan kata permainannya atau pun keduanya memiliki bunyi yang sama.

Contoh (1)

この扇はセンスがいいね
*Kono **sensu** wa **sensu** ga ii ne*
`Kipas tangan ini berkelas`

(Otake, 2010)

Pada contoh diatas kata dasar terdapat pada 扇 *Sensu* yang artinya `kipas tangan atau kipas lipat ` dan sebagai kata permainannya atau *pun* terdapat pada kata センス*Sensu* yang artinya `Selera `. Baik kata dasar dan kata permainannya juga memilki bunyi yang sama persis namun berbeda arti.

2. *Near Homophonic Dajare* (Dajare Hampir Homofon)

Dajare ini terbentuk karena terdapat perubahan pada kata seperti ada penambahan atau pengurangan bagian kata tertentu sehingga tercipta keduanya memiliki bunyi yang sama. *Dajare* hampir homofon ini terbagi menjadi dua yakni *Near Homophonic Dajare* (*segmental manipulation*) dan *Near Homophonic* (*durational manupulation*) Sebagai berikut:

2.1 *Near Homophonic Dajare* (*Segmental Manipulation*)

Dajare segmental manipulation adalah *Dajar*e yang terbentuk karena adanya perubahan pada vokal, mora dan konsonan kata.

Contoh (2)

橋本足元
***H**ashimoto **a**shimoto*
`Hashimoto awas langkah kakimu`

(Otake, 2010)

Pada contoh *Dajare segmental manipulation* diatas terjadi perubahan mora pada kata *Hashi* 橋 *Hashimoto* diartikan `*Hashimoto*` salah satu nama marga seseorang dan 足元 *Ashimoto* diartikan `Langkah kaki`. *Hashimoto* sebagai kata dasar dan *Ashimoto* sebgai kata permainannya.

2.2 *Near Homophonic Dajare* (*Duartional Manipulation*)

Dajare durational manipulation adalah *Dajar*e yang terbentuk karena adanya penambahan atau pengurangan dengan memanjangkan atau memendekan vokal dan konsonan.

Contoh (3)

ヘルシーに体重が減るし
*Herush**ii** ni taijuu ga herus**hi***
`Berat badan menurun secara sehat`

(Otake, 2010)

Pada contoh *Dajare durational manipulation* diatas terjadi pengurangan pada huruf vokal "I" itu terjadi pada kata permainannya減るし *Herushi* yang artinya `mengurangi` tidak dibaca panjang. Sedangkan pada kata dasarnya ヘルシー *Herushii* yang artinya `Sehat`. Dibaca dengan bunyi panjang.

3. *Embedded Dajare* (*Dajare* sematan)

Dajare sematan terjadi karena terdapat persamaan bunyi dalam morfem bebas yang muncul pada kata dasar yang tersemat kata permainannya begitupun sebaliknya.

Contoh (8)

鮭が叫んだ
***Sake** ga **sake**nda*
`Iklan salmon berteriak`

(Otake, 2010)

Pada contoh diatas tergolong kedalam bentuk *Dajare* sematan karena pada kata dasarnya yang berbunyi 鮭 *Sake* yang artinya `Iklan salmon` terjadi sematan pada kata permainannya yaitu 叫んだ *Sakenda* yang artinya `Berteriak` dan bagian kata sematannya adalah kata "*Sake"* pada kata permaianannya.

Menurut (Chaer , 2003, p. 290) mengemukakan mengenai makna kontekstual adalah sebagai leksem atau kata kata yang berada didalam satu konteks. Makna konteksual berkaitan dengan situasi seperti, waktu, tempat dan lingkungan penggunaan bahasa tersebut. Kelanjutan dari penelitian makna kontekstual menurut (Chaer, 2007, p. 290) mengatakan makna kontekstual adalah makna yang berkaitan dengan kata-kata dan kata tersebut memiliki arti yang berbeda ketika digunakan, dilihat dari kondisi, waktu, tempat, dan situasinya.

1. Investor menawarkan bunga yang tinggi dari yang lain (kata bunga diartikan sebagai "Hasil atau keuntungan").
2. Setiap kesulitan ada pintu keberhasilan (kata pintu diarikan sebagai "peluang.

B. Pembahasan

Bentuk Dajare Homophonic

Data (1)



Dajare : ここはかめだけうさぎはいない
*"Koko wa **kamedake** usagi wa inai"*
Base phrase : 亀嵩(かめだけ)
Pun phrase : かめだけ
Makna *Dajare*: ` Peringatan jangan memacu kedaraan dengan kecepatan tinggi`
(Sumber X, @sweet_plan_)

Pada data (1) termasuk kedalam *Dajare* tipe 2 dan tergolong kedalam *Dajare homophonic* karena keduanya memiliki bunyi yang sama *base phrase*nya 亀嵩 *Kamedake* diartikan `nama kota di Prefektur Shimane` dan *pun phrase* nya かめだけ *Kamedake* diartikan `hanya kura-kura`. Konteks data (1) yang ada adalah jika pada papan data (1) ditulis dengan *kanji* akan merujuk pada nama kota 亀嵩 *Kamedake* sedangkan konteks papan tersebut menggunakan *hiragana* かめだけ *kamedake* dan bercetak warna merah ditambah ada visual gambar kura-kura menandakan bahwa adanya unsur *Dajare*.

Pada kalimatここはかめだけうさぎはいない diartikan `disini hanya kura-kura bukan kelinci` adalah sebuah perumpaan agar pengendara menurunkan kecepatanya layaknya kura-kura yang berjalan lambat bukan dalam posisi kecepatan tinggi layaknya kelinci yang berlari cepat maka makna isi pesan pada data (1) adalah sebuah makna peringatan jangan memacu kedaraan dengan kecepatan tinggi.

Data (2)



Dajare : ゴミ空きカンは持ちカエル。
*"Gomi akikan wa mochi **kaeru**"*
Base phrase : 帰る
Pun phrase : カエル
Makna *Dajare* :`Bawalah sampah dan kaleng kosong dan buang ketempat sampah`
(Sumber X, @noxctare)

Pada data (2) termasuk kedalam tipe *Dajare* 2 dan tergolong bentuk *Dajare homophonic*, pada *base phrase* 帰る *kaeru* `pulang` dan *pun phrase* カエル *kaeru* `katak` kaerna kedua kata tersebut memiliki bunyi yang sama persis. Konteks data (2) adalah pada *pun phrase*nya ditulis dengan Katakana agar membedakan dari *base phrase* dan ditambah dengan visual gambar seekor katak yang membawa sampah itu sesuai dengan kata *pun*nya yaitu カエル *kaeru* serta menandakan bahwaa pada data (2) memiliki unsur *Dajare*.

Makna data (2) adalah sebuah makna himbauan untuk mengajak agar tidak membuang sampah sembarangan karena diarea papan data (2) tidak diperbolehkan membuang sampah, maka bawalah sampah masing-masing dan buang ditempat sampah, itu sesuai ilustrasi seekor katak yang membawa sampahnya.

Bentuk Dajare Segmental Manipulation

Data (3)



Dajare : 質がたけぇ賤ヶ岳
*"**Sitsu ga takee** sizugatake"*
Base phrase : 質がたけぇ
Pun phrase : 賤ヶ岳
Makna *Dajare*: ` Kualitas makanan daerah sizugatake bagus`
(Sumber X, @piyopiyouko)

Pada data (3) termasuk kedalam *Dajare* tipe 1 dan tergolong bentuk *Dajare segmental manipulation* dan *Dajare durational manipulation* karena pada *base phrase* nya 質がたけぇ *Sitsu ga takee* diartikan `kualitasnya bagus` terjadi perubahan konsonan `(*ts)u*` menjadi `(z)u`

dan pengurangan vokal “E” pada akhir kata, pada kata たけぇ berasal dari kata 高い *takai* yang berubah diakhir kata menjadi “EE” karena menurut penutur Jepang dalam pengucapaannya lebih mudah dari pada harus mengucapkan dua vokal yaitu “AI”. Setelah mengalami perubahan pada *base phrase* nya hasilnya terjadi pada *pun prhase* 賤ヶ岳 sizugatake diartikan `nama daerah di prefektur Shiga`. Konteks data (3) adalah pada cara penulisannya menggunakan Kanji tetapi pada bagian *pun phrasen*ya terdapat *furigana (*cara baca *kanji*) yakni しずがたけ sedangkan pada *base phrase* nya tidak menggunakan *furigana* itu bisa menandakan pada papan data (3) memiliki unsur *Dajare* nya.

Makna data (3) adalah sebuah makna informasi bahwa makanan atau camilan didaerah *Sizugatake* memiliki kualitas yang baik, disamping ada spanduk mengenai makanan olahan yang diproduksi di *Sizugatake* yaitu olahan ubi manis.

Data (4)



Dajare : 長さはまさみです
*“Nagasa wa **masami** desu”*
Base phrase : はさみ
Pun phrase : まさみ
Makna *Dajare*: ` rambut sudah panjang potong di pangkas masami`
(Sumber X, @hiro_mrym)

Pada (4) termasuk kedalam tipe *Dajare* 2 dan tergolong bentuk *Dajare segmental manipulation* karena pada *base prhase* nya はさみ*hasami* diartikan `gunting` terjadi perubahan konsonan “H” menjadi “M” menjadi まさみ *masami* diartikan `nama dari tukang pangkas` sebagai *pun phrase,* maka keduanya memiliki bunyi yang hampir mirip. Konteks data (4) adalah pada *pun prhase* menggunakan Hiragana jika menggunakan Kanji akan merujuk pada nama dari tukang pangkas juga bisa sebagai penanda bahwa pada papan data (4) memiliki unsur *Dajare,* serta ada gambar badak yang membawa perlatan potong rambut menandakan di pangpang ditempat pangkas rambut.

Makna data (4) *nagasa wa masami desu* adalah dimana kata *hasami* gunting identik dengan alat dan panjang rambut atau *nagasa* diatur atau dipotong dengan gunting maka maknanya sebuah himbauan untuk mengajak potong rambut jika suadah panjang di pangkas rambut *masami*.

Bentuk Dajare Durational Manipulation

Data (5)



Dajare : シートベルトは締めてアタリメー
*"sittoberruto wa simete **atarimee**"*
Base phrase : 当たり前
Pun phrase : アタリメー
Makna *Dajare*: ` Kenakan sabuk pengaman, tentu sudah`

(Sumber X, @okesian100)

Pada data (5) terjadi pengurangan mora pada *base phrase* nya yaitu *Atarim(a)e* menjadi *Atarime*. Data (5) termasuk tipe *Dajare* 2 dan tergolong bentuk *Dajare durational manipulation* karena pada *base phrase* nya 当たり前 diartikan `tentu atau sudah jelas` *base phrase* yang sudah mengalami pengurangan mora "A" terjadi menambahan dengan memanjakan vokal "E" diakhir kata menjadi アタリメー *atarimee* diartikan `keripik cumi-cumi` sebagai *pun phrase*nya. Konteks data (5) adalah pada kata *atarimee* ditulis Katakana dan bercetak warna merah serta adanya visual gambar kripik cumi-cumi yang mengacu pada arti *pun phrase* nya, degan *base phrase* dan *pun prhase* nya memiliki bunyi yang hampir sama bisa menandakan bahwa papan pada data (5) memiliki unsur *Dajare.*

Makna data (5) adalah sebuah himbauan untuk mengenakan sabuk pengaman saat berkendara.

Data (6)



Dajare : お酒を飲むのはおっさんけ？
*"**Osake** wo nomu nowa **osssan ke**?"*
Base phrase : お酒
Pun phrase : おっさんけ
Makna *Dajare*: ` *Orang yang minum sake itu paman?*`

(Sumber X, @ninjataru2016)

Pada data (6) termasuk kedalam tipe *Dajare* 1 dan tergolong bentuk *Dajare durational manipulation* karena pada *base phrase* nya お酒 *osake* diartikan `alkohol` terjadi perpanjangan konsonan atau konsonan ganda dan menambahan mora “N” menjadiお(っ)さ(ん)け *o*(*ss*)*a*(*n*)*ke* diartikan `orang yang sudah dewasa` sebagai nya. Konteks data (6) adalah pada penulisan *pun phrase* nya menggunakan huruf Katakana dan bercetak warna baik *pun phrase* nya ataupun *base phrase* nya ditambah adanya visual dari aktor ternama yakni Rowan Atkinson yang merujuk pada paman atau pria dewasa pada kalimat おっさんけ untuk menandakan pada data (6) memiliki unsur *Dajare.*

Makna data (6) adalah sebuah makna informasi mengenai tempat penjualan minuman atau osake karena ada kalimat ドリンクはコチラ *dorinku wa kochira* diartikan `minuman disebelah sini.

Bentuk Embbeded Dajare

Data (7)



Dajare : ゴミあきカンすてらあかん
*“Gomi aki **kan** sutera akan”*
Base phrase : カン
Pun phrase : あかん
Makna *Dajare*: ` Jangan membuang sampah `

(Sumber X, @Souichi_brother)

Pada data (7) termasuk kedalam *Dajare* tipe 1 dan tergolong bentuk *embbeded Dajare* karena *base phrase* カン *kan* diartikan `kaleng` terjadi sematan pada *pun phrase* dalam dialek *Oosakaben* あかん *a(kan)* diartikan `jangan` sama dengan だめ*dame* “jangan”. Konteks data (7) adalah penulisan kata pada *base phrase*nya harusnya menggunakan Hiragana karena memiliki kanji nya`缶 ` *kan* pada papan data (7) menggunakan Katakana untuk menandakan bahwa adanya unsur *Dajare.*

Makna data (7) adalah sebuah peringatan untuk jangan membuang sampah dipinggir jalan.

Data (8)



Dajare : 工事中1000m先チュウ意してね。
*"Koujichuu 1000m saki **chuu**i sitene"*
Base phrase : 注意
Pun phrase : チュウ
Makna *Dajare* :`Hati-hati 1000 meter di depan ada perbaikan`

(Sumber X, @Hitori_san2)

Pada data (8) termasuk kedalam tipe *Dajare* 1 dan tergelong bentuk *embbeded Dajare* karena *pun phrase* nya チュウ *chuu* adalah diartikan `salah satu Onomatope dari suara tikus` terjadi sematan pada *base phrase* 注意 (*chuu*)*i* diartikan `perhatian`. Konteks data (8) adalah pada penulisan *base phrase* nya menggunakan huruf Katakana pada bagian "chuu" (チュウ)意 ditambah ada visual seekor tikus untuk menandakan bahwa pada papan data (8) memiliki unsur *Dajare*. (Studi et al., 2018)

Makna data (8) adalah sebuah himbauan untuk berhati-hati karena pada 1000 meter lagi ada perbaikan jalan.(Studi Kejepangan et al., 2023)

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis bentuk *Dajare* ditemukan hasil pada papan iklan Jepang penulis menyimpulkan bahwa *Dajare* memiliki empat bentuk yaitu bentuk *Dajare Homophonic* yakni 2 data pada kata かめだ *Kameda* dan カエル *kaeru* bentuk *Dajare Durational Manipulation* yakni 2 data pada kata アタリメー *atarimee* dan おっさんけ *ossanke* bentuk *Embbeded Dajare*, yakni 2 data pada kata カン *kan* dan チュウ *chuu*. Makna dari papan iklan Jepang yang ditemukan adalah menunjukan makna informasi yakni bertujuan untuk memberi pengetahuan kepada penerima, himbauan yakni bermaksud untuk mengajak melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu, peringatan bermaksud untuk memberi tahu jika dilakukan akan mengakibatkan hal yang negatif.(Arif, 2021)

Pemainan kata-kata *Dajare* memanfaatkan kesamaan bunyi dari kata dasar dengan kata permainannya, dan terjadi makna yang ganda untuk membangun kesadaran atau maksud yang disampaikan dari suatu kalimat, selain itu makna dalam kalimat papan iklan menyisipkan sisi humor untuk menarik perhatian orang-orang agar lebih memperhatikan papan-papan iklan yang ditemukan dan mematuhi hal yang tersirat pada kalimat papan iklan tersebut.

REFRENSI

Arif, S. A. (2021). *Analisis Dajare Pada TV Series Tokusatsu Kamen Rider Zero One*. Skripsi. Program Studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin Makassar.

Chaer, Abdul. 2003. Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta

Chaer, Abdul. 2007. *Lingustik Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Danandjaja, James.1989. *Humor Ensklopedia Nasional Indonesia*, jilid vi. Jakarta: P.T Cipta Adi pustaka, University press.

Gengo Gaku E No Shoutai. Tokyo: Taishukan.

Gustafsson, Johan. 2010. *Puns in Japanese Advertisements*. (Aserious approach on Japanese humor)." Lund University.

https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/52104

Ikhsani, M. R. (2018). *Tanggapan Orang Jepang Terhadap Humor Dajare: Studi Kasus Peserta Tabunka Kouryuu in Malang*. Skripsi. Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya.

Kathrin, Yamamoto. (215. *Dajare Comic Japanese Wordplay Or How To Have Fun In Japunese*. Yokohama: Buchensteiner Bucher.

Kazuko, Shinohara. 2009. *Designing Language Games*. Tokyo: Tokyo University of Agriculture and Technology.

Muhammad Ridwan Ikhsani. 2018. Tanggapan Orang Jepang Terhadap Humor *Dajare* Studi Kasus Peserta *Tabunka Kouryuu In Malang*. Universitas Brawijaya Malang.

Nunik Nur Rahmi Fauzah, Aulia Arifbillah Anwar dkk. (2021). *Makna Verba Noboru Dalam Kalimat Bahasa Jepang*. Institut Prima Bangsa Cirebon.

Otake, Takahashi. 2010. *Dajare Is More Flexible Than Pun*. Evidence from world play in Japanese. Journal of the phonetic sosety of Japan.

Soeparno. 2002. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.

Sudaryanto. 2015. *Metode dan Teknik Analisis Bahaasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Studi Kejepangan, J., Hidayati, Y., Nur Rahmi Fauzah, N., & Mawarni, R. (2023). Verba KAMU dan KAJIRU Sebagai Sinonim Dalam Kalimat Bahasa Jepang (Kajian Sintaksis Semantik). *Jurnal Studi Kejepangan*, *7*(1), 1–12.