

**PEMBENTUKAN DAN EFEK TUTURAN *DAJARE* (ダジャレ)
PADA ACARA VARIETY SHOW NOGIZAKA KOUJICHUU
(KAJIAN SOSIOPRAGMATIK)**

Putri Nurhaliza¹
Institut Prima Bangsa¹
pnurhaliza53@gmail.com¹

Riwayat Artikel:

Diterima 14 Juni 2026;

Direvisi 15 Juni 2026;

Disetujui 25 Juni 2026.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembentukan dan efek tuturan *dajare* dalam acara *variety show Nogizaka Koujichuu* dengan pendekatan sosiopragmatik. *Dajare* merupakan fenomena linguistik yang memanfaatkan homofon atau kemiripan bunyi untuk menciptakan humor. Penelitian ini berfokus pada dua rumusan masalah: (1) jenis pembentukan *dajare* yang muncul dalam acara tersebut, dan (2) efek tuturan *dajare* terhadap mitra tutur. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan data berupa percakapan yang mengandung *dajare* dari acara *variety show Nogizaka Koujichuu* episode 275-490. Data dianalisis berdasarkan teori pembentukan *dajare* oleh Dybala dkk. (2012) dan teori efek tuturan oleh Hurford dan Heasley (1994). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 12 pembentukan *dajare* ditemukan 9 pembentukan *dajare* yaitu pembentukan homofon (4) data, penambahan mora (6) data, pengurangan mora (2) data, perubahan mora (9) data, perubahan cara baca kanji (1) data, pembagian frasa (2) data, teka-teki (2) data, pencampuran bahasa asing (1) data dan pemindahan koma atau jeda pemindahan koma (1) data. Sementara itu, efek tuturan *dajare* terbagi menjadi dua: positif (23) data dan negatif (5) data.

Kata kunci: *Dajare*, Sosiopragmatik, Efek Tuturan, *Nogizaka Koujichuu*

PENDAHULUAN

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan kreativitas dan membangun hubungan sosial. Salah satu bentuk kreativitas berbahasa yang sering muncul dalam komunikasi sehari-hari adalah humor verbal. Dalam bahasa Jepang, humor verbal banyak diwujudkan melalui *dajare*, yaitu permainan kata yang memanfaatkan kesamaan bunyi, pergeseran makna, atau manipulasi struktur fonologis untuk menghasilkan efek kelucuan (Hamada, 1996).

Dajare merupakan fenomena linguistik yang menarik karena tidak hanya berkaitan dengan aspek kebahasaan, tetapi juga dengan konteks sosial dan pragmatik. Penggunaan *dajare* menuntut adanya kesamaan pengetahuan (*shared knowledge*) antara penutur dan mitra tutur agar makna humor dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu, keberhasilan *dajare* sebagai tindak tutur humor sangat bergantung pada situasi komunikasi, hubungan sosial antarpenerut, serta konteks budaya yang melatarbelakanginya (Yule, 1996).

Dalam konteks media hiburan Jepang, *dajare* sering digunakan dalam acara *variety show* sebagai strategi untuk menciptakan suasana santai, menghibur penonton, serta

mempererat interaksi antarpengisi acara. Salah satu acara yang secara konsisten menampilkan penggunaan *dajare* adalah *Nogizaka Koujichuu*, sebuah variety show yang menampilkan interaksi spontan antara pembawa acara dan anggota grup idola Nogizaka46. Tutaran *dajare* yang muncul dalam acara ini tidak hanya berfungsi sebagai humor, tetapi juga memunculkan berbagai respons dari mitra tutur, baik berupa tawa, keterkejutan, maupun penolakan.

Penelitian mengenai *dajare* sebelumnya cenderung berfokus pada aspek linguistik, seperti pembentukan kata dan klasifikasi jenis permainan bunyi (Dybala et al., 2012). Namun, kajian yang mengaitkan pembentukan *dajare* dengan efek tuturannya dalam interaksi nyata, khususnya dalam konteks media hiburan, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pembentukan *dajare* serta efek tuturan yang ditimbulkannya dalam acara *Nogizaka Koujichuu* dengan menggunakan pendekatan sosiopragmatik.

Melalui analisis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian pragmatik dan sosiolinguistik, khususnya dalam memahami peran humor verbal sebagai strategi komunikasi dalam bahasa Jepang, serta memperkaya penelitian mengenai penggunaan *dajare* dalam konteks interaksi sosial dan media massa.

Berikut merupakan salah satu contoh kalimat *dajare* yang diucapkan pada acara *variety show Nogizaka Koujichuu*:

Data (1)

- 設楽さん : エプロンとかするの？家でも？
 Shitara san : *Epuron toka suru no? Ie demo?*
 ‘Apakah kamu memakai celemek atau semacamnya? Bahkan di rumah?’
 梅ちゃん : はい、エプロンします。割とこぼしがちなので。 . . .
 Ume chan : *Hai, epuron shimasu. Warito koboshi gachi na node...*
 ‘Ya, pakai. Karena sering ketumpahan...’
 設楽さん : こぶしがち？
 Shitara san : *Kobushi gachi?*
 ‘Sering melakukan cengkok?’
 梅ちゃん : いや、違うよ (笑う)
 Ume chan : *Iya, chigau yo (Warau)*
 ‘Tidak, bukan seperti itu maksudnya’. (Tertawa)

(Nogizaka 46 Koijichuu, E. 465; 22:09-22:15)

Pada data (1), tuturan *dajare* terbentuk melalui perubahan mora dari こぼしがち (*koboshigachi*) menjadi こぶしがち (*kobushigachi*), yaitu perubahan vokal /o/ → /u/ yang menghasilkan bentuk fonologis mirip tetapi bermakna berbeda. Kata こぼしがち berasal dari こぼす (*kobosu*) ‘menumpahkan’ dan unsur がち (*gachi*) yang dalam *Shinmeikai Kokugo Jiten* didefinisikan sebagai 「そういう傾向になりやすいさま」 (*sou iu keikou ni nari yasui sama*), sehingga bermakna ‘cenderung menumpahkan’.

Sebaliknya, こぶし (*kobushi*) dalam kamus yang sama berarti 「歌で、声をこまかく上下させて節をつける歌い方」 (*uta de, koe o komakaku jouge sasete fushi o tsukeru utaikata*), yaitu teknik cengkok dalam bernyanyi. Ketika menjadi こぶしがち (*kobushigachi*), maknanya bergeser menjadi ‘cenderung menggunakan cengkok’, yang secara semantik tidak relevan dengan konteks memasak.

Humor muncul dari ketidaksesuaian makna akibat kemiripan bunyi tersebut. Secara sosiopragmatik, *dajare* ini menghasilkan efek perlokusi positif yang ditandai dengan tawa mitra tutur 「いや、違うよ (笑う)」 (*iya, chigau yo [warau]*), menunjukkan bahwa penyimpangan makna dipahami sebagai permainan bahasa, bukan kesalahan komunikasi.

Dari contoh tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu efek tuturan *dajare* adalah menimbulkan respons positif dan hiburan bagi mitra tutur. Namun, selain efek tersebut, masih banyak efek lain yang dapat muncul dari penggunaan *dajare*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut pembentukan dan efek tuturan *dajare* terhadap mitra tutur.

Penelitian ini menggunakan acara *Nogizaka Koujichuu* tahun 2020 sebagai sumber data, yaitu episode 275–490. Pemilihan episode tersebut dilakukan untuk membatasi ruang lingkup penelitian serta memudahkan pengumpulan data, karena episode-episode tersebut dapat diakses melalui kanal YouTube *Nogizaka Haishinchuu*. Dengan demikian, penelitian berjudul “Pembentukan dan Efek Tuturan *Dajare* pada Acara *Variety Show Nogizaka Koujichuu*” ini dianalisis menggunakan kajian sosiopragmatik.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu (Mukhtar, 2013: 10). Metode deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasikan fenomena berdasarkan data kualitatif tanpa menggunakan angka atau statistik. Dalam konteks penelitian ini, metode ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan kalimat-kalimat yang mengandung *dajare* dalam acara *variety show Nogizaka Koujichuu*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pembentukan <i>Dajare</i>	Data	Efek Tuturan
Homofon	4 Data	Positif & Negatif
Penambahan mora	6 Data	Positif
Pengurangan mora	2 Data	Positif
Perubahan mora	9 Data	Positif
Perubahan cara baca kanji	1 Data	Positif
Pembagian frasa	2 Data	Positif & Negatif
Teka-teki	2 Data	
Pencampuran bahasa asing	1 Data	Positif
Pemindahan koma/jeda	1 Data	Positif
Total	28 Data	23 Positif, 5 Negatif

B. Pembahasan

Bagian ini membahas fenomena tuturan *dajare* yang muncul dalam acara *variety show Nogizaka Koujichuu* dengan menitikberatkan pada proses pembentukan serta efek tuturan

yang dihasilkan dalam interaksi antarpemuter. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan data tuturan pada konteks sosial dan situasional yang melatarbelakanginya, sehingga penggunaan *dajare* dapat dipahami sebagai bentuk kreativitas berbahasa dalam komunikasi. Melalui pendekatan sosiopragmatik, penulis berupaya menguraikan bagaimana *dajare* digunakan, dimaknai, dan berperan dalam membangun dinamika komunikasi antara pemuter dan mitra tutur dalam tayangan tersebut.

1. Pembentukan Homofon

Data (3)

- 設楽さん : やっぱライブってね歓声があって完成なあ。
 Shitara san : *Yappa raibu tte ne kansei ga atte kansei mitai na.*
 ‘Memang benar ya konser itu kalau ada sorakan penonton keliatan nya akan berhasil.’
- まゆちゃん : ええ、急に駄洒落？（笑う）
 Mayu chan : *Ee, kyuuuni dajare?*
 ‘Eh, mendadak *dajare*?’ (tertawa).
- いおきちゃん : （笑う）
 Ioki chan : *(Warau)*
 (Tertawa)

(Nogizaka 46 *Koijichuu*, E.402; 13:00-13:03)

Pada data (3), tuturan *dajare* terbentuk melalui penggunaan homofon 「歓声」 (*kansei* ‘sorakan’) dan 「完成」 (*kansei* ‘selesai’). Kedua kata memiliki bunyi yang sama, tetapi makna berbeda, sehingga menimbulkan ambiguitas yang menjadi sumber humor tanpa adanya perubahan bentuk fonologis. Sesuai teori Dybala dkk. (2012), hal ini termasuk kategori pembentukan *dajare* homofon.

Secara sosiopragmatik, tuturan ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai strategi untuk menghibur dan mencairkan suasana. Hal ini terlihat dari respons mitra tutur yang tertawa dan menyadari adanya *dajare*. Dengan demikian, tuturan tersebut menghasilkan efek perlokusi positif berupa hiburan dan mempererat interaksi sosial, yang menunjukkan bahwa *dajare* berhasil dipahami berkat adanya kesamaan pengetahuan antara pemuter dan mitra tutur.

2. Penambahan Mora

Data (7)

- したらさん : 松村何笑ってるんですか?
 Shitara san : *Matsumura nani waratterun desuka?*
 ‘Matsumura, apa yang sedang kamu tertawakan?’
- 松村ちゃん : やっぱりなんか改めて見たら変な。。。特徴的な顔な
 ~（笑いながら日村さんの顔に見てる）
- Matsumura chan : *Yappari nanka aratamete mitara hen na... tokuchou teki na kao na...*
(Himura san kao ni miteru)
 ‘Ternyata setelah melihat kembali wajah nya terlihat aneh dan juga khas sekali muka nya (mirip seperti kappa)’. (Melihat wajah Himura san sambil tertawa)
- 日村さん : 変なゆったすって?
 Himura san : *Hen na yutta sutte?*
 ‘Tadi bilang aneh?’

- したらさん : ほぼオカッパですけどねえ (日村さんの髪に見てる)
 Shitara san : *Hobo okappa desukedo nee. (Himura san no kami ni mitteru)*
 ‘Hampir seperti kappa yaa.’
 松村ちゃん : そうです! (ケラケラ笑ってる)
 Matsumura chan : *Sou desu! (Kera kera Waratteru)*
 ‘Ya benar!’. (Tertawa histeris/heboh)
 日村さん : カッパすなよ!
 Himura san : *Kappa su na yo!*
 ‘Jangan samakan aku dengan kappa!’.

(Nogizaka 46 Koijichuu, E.307; 19:56-20:08)

Pada data (7), *dajare* terbentuk melalui penambahan mora di awal kata, yaitu dari *kappa* (カッパ ‘makhluk mitologi Jepang’) menjadi *okappa* (おかっぱ ‘rambut bob’). Secara fonologis, penambahan bunyi /o/ mempertahankan kemiripan bunyi sehingga memicu permainan kata.

Pergeseran makna terjadi dari kata カッパ *kappa* sebagai makhluk mitologis ke おかっぱ *okappa* sebagai gaya rambut bob, dan dalam konteks ini merujuk langsung pada rambut Himura-san sebagai mitra tutur. Rambut Himura-san yang menyerupai potongan bob menjadi dasar asosiasi, sehingga ia secara implisit disamakan dengan bentuk kepala おかっぱ (*kappa* ‘rambut bob’).

Humor muncul karena adanya perbandingan tidak langsung antara manusia dan makhluk mitologi melalui kemiripan visual tersebut. Secara sosiopragmatik, tuturan ini berfungsi sebagai ejekan ringan (*teasing*) yang menghasilkan efek positif, terlihat dari tawa partisipan dan respons Himura-san yang menolak sambil bercanda カッパすなよ (*kappa suna yo!* ‘Jangan samakan aku dengan kappa’), yang menunjukkan bahwa plesetan dipahami sebagai humor, bukan penghinaan.

3. Pengurangan Mora

Data (12)

- 設楽さん : 前半はねちよっとかけはしで、かけはしじゃないよ今かけあしで。ごめん架け橋聞こえると思ったけど.....(かけはしちゃんの方に見る)
 Shitara san : *Zenhan wa ne chotto kakehashi de. Kakehashi jyanai yo ima kakeashi de. Gomen na kakehashi kikoeru to omotta kedo...(Kakehashi chan no hou ni miru)*
 ‘Di babak pertama sedikit gunakan Kakehashi, bukan kakehashi ya sekarang menggunakan kaki dengan cepat. Maaf, tadi terdengar seperti mengatakan Kakehashi’. (Melihat ke arah Kakehashi chan)
 架け橋ちゃん : (普通に顔かける)
 Kakehashi chan : *(Futsuu ni kao kakeru)*
 (Memasang wajah datar)
 乃木坂ちゃん : (笑う) all member
 Nogizaka46 : *(Warau) all member*
 (Tertawa)

(Nogizaka 46 Koijichuu, E.377; 19:31-19:38)

Pada data (12), *dajare* terbentuk melalui pengurangan dan perubahan mora dari かけはし (*kakehashi*) menjadi かけあし (*kakeashi*). Secara fonologis, perubahan ini tampak sederhana, yaitu hilangnya mora *ha* yang kemudian menghasilkan bentuk baru dengan pola bunyi yang sangat mirip. Namun secara semantik, perbedaannya signifikan: *kakehashi*

merujuk pada nama/entitas (*Kakehashi*, ‘jembatan’), sedangkan *kakeashi* berarti ‘berlari cepat’, yaitu tindakan.

Perbedaan ini menunjukkan adanya pergeseran dari makna referensial ke makna aksi, sehingga menciptakan ketidaksesuaian yang menjadi sumber humor. Akan tetapi, karena yang diplesetkan adalah nama individu, *dajare* ini tidak sepenuhnya diterima sebagai humor. Respons mitra tutur yang datar menandakan bahwa efek perlokusi tidak sepenuhnya berhasil, sehingga dapat dikategorikan sebagai efek negatif ringan, yaitu humor yang tidak sepenuhnya dipahami atau diterima oleh target tuturan.

Dengan demikian, data ini menegaskan bahwa keberhasilan *dajare* tidak hanya bergantung pada kemiripan bunyi, tetapi juga pada kesesuaian konteks sosial dan sensitivitas terhadap objek yang diplesetkan.

4. Perubahan Mora

Data (18)

出川哲朗さん : 今週はやってまいりました。箱の中身はなんだろうな。今週はなんだ中にこちら準備してますね

Degawa Tetsuro : *Konshuu wa yatte mairimashita. Hako no nakami wa nandarouna. Konshuu wa nanda naka ni kochira jyunbi shitemasune.*

‘Minggu ini akhirnya melakukan nya. Di dalam kotak ini berisi apa ya?.Mingu ini apa yang sedang disiapkan di dalam nya ya?.’

かきちゃん、 : (驚きすぎて叫んでしまった) まゆちゃん、なぎちゃん

Kaki chan : (*Odoroki sugite sakende shimatta*)

Mayu chan, Nagi chan

(Berteriak karena sangat terkejut)

出川哲朗さん : 素晴らしいね！素晴らしい！がき、まゆたん

Degawa Tetsuro san : *Subarashii ne! Subarashii! Gaki, Mayutan.*

‘Hebat ya! Hebat! Gaki, Mayutan.’

かきちゃん : え、がっき？ (笑う)

Kaki chan : *E, gaki? (Warau)*

‘Eh Gaki?’ (Warau)

秋元ちゃん : がきって (笑う)

Akimoto chan : *Gaki tte (Warau)*

‘Mengatakan Gaki’ (Tertawa)

日村さん : がきって言いちゃってるよ (笑う)

Himura san : *Gakki tte iichatteruyo (Warau)*

‘Barusan mengatakan gaki’ (Tertawa)

設楽さん : (笑う)

Shitara san : (*Warau*)

(Tertawa)

乃木坂の全員メンバー : (笑う)

Nogizaka no zenin menbaa : (*Warau*)

(Tertawa)

かきちゃん : 気をつけてください！

Kaki chan : *Ki wo tsukete kudasai!*

‘Tolong hati- hati’

出川哲朗さん : オイ、かっきフってるね！ (笑う)

Degawa Tetsuro : *Oii. Kaki futteru ne! (Warau)*

(Tertawa)

(Nogizaka 46 Koijichuu, E.401; 03:47-03:51)

Pada Data (18), tuturan dajare terbentuk melalui perubahan konsonan /k/ menjadi /g/ pada kata *kaki* (かき) sehingga menjadi *gaki* (がき). Secara fonologis perubahan ini tampak kecil, namun secara semantik menghasilkan pergeseran makna yang signifikan, dari nama diri yang netral (*Kaki*) menjadi leksikon umum *gaki* yang berarti ‘anak kecil’ dengan potensi nuansa merendahkan. Pergeseran ini menciptakan ketidaksesuaian makna yang menjadi sumber humor.

Dalam konteks sosiopragmatik, makna negatif potensial tersebut tidak direalisasikan sebagai penghinaan karena dibingkai dalam situasi humor variety show. Sebaliknya, *dajare* ini dipahami sebagai permainan bahasa yang memperlihatkan kedekatan sosial antarpartisipan. Hal ini terbukti dari respons tawa kolektif, yang menandakan keberhasilan efek perlokusi positif. Dengan demikian, dajare pada data ini menunjukkan bahwa pergeseran makna tidak selalu menghasilkan konflik, tetapi justru dapat memperkuat solidaritas ketika didukung oleh konteks sosial dan *shared knowledge* yang sama.

5. Perubahan Cara Baca Kanji

Data (22)

次の言葉の意味を答えなさい！(音声)

Tsugi no kotoba wo kotaenasai!

‘Jawablah arti dari kata selanjutnya’!.

問題 : ぴっぴ

Mondai : *Pippi*

Soal : *Pippi*

したらさん : これは簡単だ。これ甲州弁でしょ? ぴっぴとやれやぴっぴ

Shitara san : *Kore wa kantan da. Kore koushuuben deshou? Pippi to yare yare pippi*

‘Ini mudah. Ini adalah dialek Koshu, bukan?’

しぬちゃん : なんだポケモン?

Shinuchi chan : *Nanda pokemon?*

‘Apa pokemon?’

日村さん : ハハハハハ(爆笑)

Himura san : *Hahahaha (Bakusho)*

‘Hahahaha’ (Tertawa tebahak bahak).

したらさん : ポケモンなのこれ??

Shitara san : *Pokemon nano kore?*

‘Ini pokemon apa?’.

あすかちゃんと : 彼氏 (同時に答える)

やましたちゃん

Asuka chan to : *Kareshi (Douji ni kotaeru)*

Yamashita chan

‘Pacar’ (Menjawab secara bersamaan)

したらさん : ええ、なんで分かったの? やました?

Shitara san : *Ee, nande wakatta no? Yamashita?*

‘Eh Kenapabisa tahu? Yamashita?’.

やましたちゃん : ぴっぴって言いますよね

Yamashita chan : *Pippi tte iimasune.*

‘Disebut nya pippi bukan’.

したらさん : 彼氏のことぴっぴつの?

Shitara san : *Kareshi no koto pippi tsuno?*

‘Menyebut tentang pacar dengan pippi’

日村さん : ぴっぴって何のよ!?

Himura san : *Pippi tte nan no yo?*

‘Apaan sih pippi itu?’

したらさん : なにこれ全然知らないやべえ!

Shitara san : *Nani kore zenzen shiranai yabee!*

‘Gawat apa ini sama sekali gak tahu!’

れんかちゃん : 好きな人のこと

Renka chan : *Sukina hito no koto.*

‘Ini tentang orang yang disukai’.

したらさん : 表現がどこか?

Shitara san : *Hyougen ga doko ka?*

‘Dimana deskripsi nya?’

日村さん : ぴからぴになったの

Himura san : *Pi kara pi ni natta no?*

‘Apakah dari pi menjadi pi?’.

したらさん : じゃ、柿ピーの場合は彼ぴっぴ?

Shitara san : *Jya, kakipii no baai wa karepippi?*

‘Kalau begitu, kakipii (snack khas jepang yang dicampur dengan kacang tanah) menjadi pacar?’

乃木坂全員のメンバー : (笑う)

(*Warau*)

(Tertawa)

(Nogizaka 46 Kojichuu, E.469; 07:38-08:34)

Pada data (22), *dajare* terbentuk dari permainan antara 「柿ピー」 (*kakipii*) dan 「彼ぴっぴ」 (*karepippi*). Secara bentuk, terjadi perubahan pada unsur awal kata, yaitu 「柿」 (*kaki*) yang bermakna ‘kesemek’ atau merujuk pada makanan ringan 柿ピー, diganti menjadi 「彼」 (*kare*) yang bermakna ‘pacar/laki-laki’. Unsur 「ぴっぴ」 (*pippi*) dipertahankan karena memiliki kemiripan bunyi dengan ピー (*pii*) pada 柿ピー. Dengan demikian, *dajare* ini terbentuk melalui perubahan cara baca dan permainan kanji yang menghasilkan hubungan bunyi antara *kakipii* dan *karepippi*.

Perubahan makna yang muncul cukup jelas, yaitu dari makna benda menjadi makna hubungan sosial. 「柿ピー」 semula mengacu pada makanan ringan, sedangkan 「彼ぴっぴ」 *karepippi* mengacu pada pacar atau orang yang disukai. Pergeseran dari makanan ke relasi romantis inilah yang menciptakan kelucuan, karena makna baru muncul secara tidak terduga tetapi masih memiliki kedekatan bunyi dengan kata asal.

Secara sosiopragmatik, tuturan Shitara san 「じゃ、柿ピーの場合は彼ぴっぴ?」 “*jya, karepii no baai wa karepippi*” menimbulkan efek positif karena berhasil memancing tawa para anggota *Nogizaka*. Tawa tersebut menunjukkan bahwa mitra tutur memahami permainan bunyi dan perubahan makna yang terjadi. Dengan demikian, *dajare* pada data ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan kata, tetapi juga sebagai strategi humor yang mencairkan suasana dan membangun keakraban dalam interaksi acara variety show.

6. Pembagian Frasa

Data (23)

- 設楽さん : そして梅, 梅って結構悪意があったよね
 Shitara san : *Soshite Ume, Ume tte kekkou akui ga atta yo ne.*
 ‘Selanjutnya Ume, Ume itu cukup memiliki niat buruk ya.’
- 梅ちゃん : いやいや
 Ume chan : *Iya, iya*
 ‘Tidak, tidak.’
- 設楽さん : この真似がね (飛鳥ちゃんの性格のようなマネをやってる)
 Shitara san : *Kono mane ga ne (Asuka chan no seikaku no youna mane wo yatteru)*
 ‘Meniru ini (khususnya). (Melakukan tiruan seperti perilaku asuka chan yang biasa dilakukan)’
- 日村さん : 梅まじでやばいね
 Himura san : *Ume maji de yabai ne*
 ‘Ume serius beneran berbahaya ya’.
- 梅ちゃん : 結構経営持ってやてるんですけど
 Ume chan : *Kekkou keiei motte yaterun desukedo*
 ‘Aku telah melakukan banyak manajemen sih.’
- 設楽さん : 飛鳥ちゃん確かにあいう動きわかるわ
 Shitara san : *Asuka chan tashikani aiu ugoki warau wa*
 ‘Benar sekali memang seperti itu cara bergerak nya Asuka chan’.
- 日村さん : なんかわかる
 Himura san : *Nanka wakaru*
 ‘Seperti tahu’.
- 設楽さん : なんかわかる。(飛鳥ちゃんの動き方マネをやてる)
 Shitara san : *Nanka konna (Asuka chan no ugoki kata Mane wo yateru)*
 ‘Seperti ini’ (Menirukan gerakan Asuka chan)
- 飛鳥ちゃん : なんかいやだ違う、違う。違います!こっち見ないで!
 Asuka chan : *Nanka iyada chigau, chigau. Chigaimasu kocchi minaide!*
 ‘Bukan, bukan aku tidak menyukainya. Bukan, jangan lihat kesini!’
- 梅ちゃん : 大体一. ニ歩動くは一歩行くじゃなくてなんか細かく行くなあ(ペンギンのような歩き方)
 Ume chan : *Daitai ichi, ni ho ugoku wa ippou iku jyanakute nanka komaku iku naa (Penguin no youna aruki kata)*
 ‘Umumnya, langkah satu, dua langkah bukanlah langkah maju, tetapi lebih seperti garis halus.’ (Seperti cara berjalan penguin)
- 秋元ちゃん : ああ、わかる! 口もちっとペンギンみたいなんですよそのとき大体こうなってやります(ペンギンの口のようにマネをやってる)
 Akimoto chan : *Aa, wakaru! Kuchi mo chotto pengin mitai nan desuyo sono toki daitai kou natte yarimasu. (Penguin no kuchi no youni mane wo yatteru).*
 ‘Ah paham! Mulutnya juga agak mirip penguin. Saat itu juga suka melakukan seperti ini.’ (Menirukan mulut penguin).
- 飛鳥ちゃん : してない、してない(笑いながら否定してる)
 Asuka chan : *Shitenai, shitenai (Warai nagara hitei shiteru)*
 ‘Aku tidak melakukan nya, tidak melakukan nya’. (Menyangkal sambil tertawa).
- 秋元ちゃん : ちょっと持ってるんですよ

- Akimoto chan : *Chotto matterun desuyo*
 ‘Tunggu sebentar itu baru sedikit’.
- 梅ちゃん : やっぱ『飛鳥』だから飛びと鳥、とびとりなんだから(ダジャレをを言ってます)
- Ume chan : *Yappa [Asuka] dakara tobi to tori tobi tori nandakara (Dajare wo ittemasu)*
 ‘Ya memang karena [Asuka] burung dan terbang, ya jadi burung terbang (Mengucapkan dajare).’
- 飛鳥ちゃん : [ちよっとむかつくので、梅ちゃんのダジャレに何も反応してない]
(Chotto mukatsuku node, Ume chan no dajare ni nani mo hannou shitenai)
 (Karena sedikit marah, jadi tidak bereaksi apapun terhadap dajare milik Ume chan)
- 設楽さん : これちよっとやばいですね(笑う)
 Shitara san : *Kore chotto yabai desune (Warau)*
 ‘Ini sedikit berbahaya ya’ (Tertawa)
- 日村さん : 最悪、最悪(笑う)
 Himura san : *Saiaku, saiaku (Warau)*
 ‘Terburuk, terburuk.’ (Tertawa)
- 乃木坂 46 all member : (笑う)
 Nogizaka 46 all member : *(Warau)*
(Tertawa)
- 梅ちゃん : どうせい同類だから....(笑う)
 Ume chan : *Dousei dourui dakara (Warau)*
 ‘Lagian juga karena satu jenis’ (Tertawa)

(Nogizaka 46 Kojichuu, E.386; 15:19-15:24)

Pada data (23), *dajare* terbentuk melalui proses reanalisis linguistik terhadap nama 「飛鳥」 (*Asuka*) yang semula merupakan satuan leksikal utuh, kemudian dipecah menjadi dua unsur *kanji* 「飛」 (*tobi*, ‘terbang’) dan 「鳥」 (*tori*, ‘burung’). Proses ini menunjukkan adanya segmentasi ulang (re-segmentation) yang bersifat tidak biasa, karena nama diri diperlakukan seolah-olah memiliki struktur morfemis transparan. Selanjutnya, kedua unsur tersebut digabung kembali menjadi bentuk baru 「とびとり」 (*tobitori*), yang secara fonologis masih mempertahankan kedekatan bunyi dengan bentuk asli, meskipun tidak identik. Di sinilah letak permainan bunyi: bukan pada kesamaan absolut, melainkan pada kemiripan fonologis yang cukup untuk memicu asosiasi makna.

Makna baru muncul melalui reinterpretasi semantik, dari nama netral menjadi frasa deskriptif ‘burung terbang’. Ketidaksesuaian antara identitas asli (nama orang) dan makna hasil plesetan inilah yang menciptakan efek humor. Namun, dalam konteks sosiopragmatik, *dajare* ini mengandung implikatur evaluatif yang mengarah pada ejekan, sehingga tidak diterima secara positif oleh mitra tutur. Reaksi Asuka chan yang tidak merespons menunjukkan efek perlokasi negatif, yaitu kegagalan humor akibat tidak selarasnya permainan bunyi dengan sensitivitas sosial dalam interaksi.

7. Teka-teki

Data (26)

設楽さん : ああ！前にぶつかっただわあ！。バナナにすべた！バナナマンだからな

Shitara san : *Aa! Mae ni butsukatta uwaaa!. Banana ni subeta! Bananaman dakara na.*

‘Aa! Aku menabrak sesuatu di depan.Uwaa! Tergelincir pisang! Dikarenakan aku *bananaman*.’

生田ちゃんと
かえでちゃん : (笑う)
Ikuta chan to
Kaedechan : (Warau)
 : (Tertawa)
乃木坂全員のメンバー : (笑う)
Nogizaka zen in no menbaa : (Warau)
 : (Tertawa)

(Nogizaka 46 Koijichuu, E.207; 18:52-22:55)

Pada data (26), tuturan “バナナにすべた！バナナマンだからな” membentuk *dajare* kategori teka-teki karena kelucuannya tidak muncul dari perubahan bunyi secara langsung, tetapi dari hubungan makna yang harus ditafsirkan oleh mitra tutur. Kata *banana* awalnya dipahami secara literal sebagai benda yang menyebabkan seseorang terpeleset, sedangkan *Bananaman* merujuk pada identitas penutur sebagai anggota grup komedi. Hubungan antara “*banana*” dan “*Bananaman*” inilah yang menjadi kunci humor.

Secara sosiopragmatik, *dajare* ini berhasil karena mitra tutur memiliki pengetahuan bersama tentang identitas penutur. Jika pendengar tidak mengetahui bahwa penutur berasal dari grup *Bananaman*, maka tuturan tersebut hanya terdengar seperti kalimat biasa. Efek tuturannya bersifat positif karena ditandai dengan tawa Ikuta, Kaede, dan anggota *Nogizaka* lainnya. Dengan demikian, *dajare* pada data ini berfungsi sebagai humor ringan yang mencairkan suasana tanpa menyerang mitra tutur.

8. Pencampuran Bahasa Asing

Data (27)

設楽さん : じゃ続けるクイズイントロどん!
Shitara San : *Jya tsuzukeru kuizu intoro don!*
'Berikutnya, intro kuis don!'.
設楽、日村さん : どちらだ、どち?(,なの曲が気になっちゃった)
Shitara San to
Himura San : *Dochi da, dochi' (nano kyoku ga kini nachachatta)*
'Yang mana, yang mana' (menjadi penasaran pada lagu nya)
日村さん : 設楽さんチムだ (回答が取られちゃった)
Himura San : *Shitara san chimu da (Kaitou ga torarechatta)*
'Tim Shimura san' (Direbut jawaban nya)
設楽さん : これはもう(名曲を知ってる)。これはいけるぞ行こう! I see (乃木坂の名曲)
Shitara San : *Kore wa mou (meikyoku wo shitteru). Kore wa ikeru zo ikou!! I see (Nogizaka no mei kyoku)*
'Ini mah tahu'. Ini akan berhasil, ayo! I see (Menjawab)
設楽さん : はい正解。
Shitara San : *Hai, seikai.*
'Ya, betul.'
設楽さん : 乃木坂の曲が絶対入ってるから気おつけて。
Shitara San : *Nogizaka no kyoku ga zettai haitteru kara kiotsukete.*
'Hati-hati, pasti ada lagu-lagu Nogizaka (di dalam soal intro kuis)
日村さん : 今のクボは取り受けてほしいかなあ。
Himura San : *Ima no Kubo wa tori ukete hoshii ka naa.*

- 'Aku ingin Kubo yang sekarang menjawab nya ya'.
 久保(kubo) : すみません... ああくや I see (イライラしている)
 Kubo chan : *Sumimasen... Kuya isee (Ira ira shiteru)*
 'Maafkan aku... ah kesal nya.' (Merasa kesal).
 日村さん : しょうがないな 久保。(笑う)
 Himura san : *Shouganai na Kubo (Warau)*
 'Mau bagaimana lagi ya Kubo' (Tertawa)
 乃木坂全員のメンバー : (笑う)
 Nogizaka zen in no menbaa : (Warau)
 (Tertawa)

Pada data (27), *dajare* terbentuk melalui pencampuran bahasa Jepang dan bahasa Inggris pada tuturan 「くや I see」 (*kuya I see*). Bentuk ini berasal dari kata 「悔しい」 (*kuyashii*) yang berarti 'kesal' atau 'menyesal'. Penutur mempertahankan unsur awal 「くや」 (*kuya*), lalu mengganti bunyi akhir 「しい」 (*shii*) dengan frasa bahasa Inggris "I see" yang memiliki kemiripan bunyi. Dengan demikian, *dajare* ini termasuk kategori pencampuran bahasa asing, karena humor dibangun melalui kemiripan fonologis antara unsur bahasa Jepang dan bahasa Inggris.

Secara sosiopragmatik, tuturan tersebut muncul ketika Kubo merasa kesal karena gagal mengambil jawaban dalam kuis intro lagu. Namun, rasa kesal itu tidak diungkapkan secara biasa melalui 「悔しい」, melainkan dipelesetkan menjadi 「くや I see」. Pelesetan ini penting karena "I see" juga merujuk pada judul lagu *Nogizaka46* yang sedang menjadi konteks kuis. Artinya, humor tidak hanya muncul dari kemiripan bunyi, tetapi juga dari kesesuaian dengan situasi percakapan.

Efek tuturan yang muncul bersifat positif. Kekesalan Kubo berubah menjadi bahan humor yang memancing tawa Himura dan anggota lain. Hal ini menunjukkan bahwa *dajare* berfungsi sebagai strategi untuk mencairkan suasana, mengurangi ketegangan akibat kegagalan menjawab, serta menjaga interaksi tetap akrab dan menghibur.

9. Pemindahan Jeda/ Koma

Data (28)

したらさん : 岩本さんは全然食べられないですけど

Shitara san : *Iwamoto san wa zenzen taberarenai desukedo*

'Tapi Iwamoto san sama sekali tidak bisa makan sama sekali.'

れんかちゃん : いや、すごい進まれるんですけど。。。見た目がすごいキレイなのでもったいないです。食べるのが。

Renka chan : *Iya, sugoi tsusumarerun desukedo... mitame ga sugoi kirei nanode mottainai desu. Taberu noga.*

'Tidak, benar- benar bisa melanjutkan nya (memakan salad) tetapi dikarenakan penampilan nya sangat cantik jadi sayang sekali kalau dimakan.'

設楽さん : 食べられんか？

Shitara san : *Taberaren ka?*

日村さん : それは最悪苦手な特に言った。食べら、れんかだけだ。

Himura san : *Sore wa saiaku nigate na tokuni itta. Taberarenka dake da.*

'Itu hal yang terburuk yang diucapkan terutama dari orang yang tidak menyukai nya (makanan yang sedang dimakan renka chan). Yang ada hanya renka yang tidak bisa makan saja.'

連関ちゃん : 違うって
 Renka chan : *Chigau tte (Warau)*
 乃木坂全員のメンバー : (笑う)
 Nogizaka zen in no menbaa : (*Warau*)

(Nogizaka 46 Koijichuu, E.301; 18:07-18:18)

Pada data (28), *dajare* terbentuk melalui pemindahan jeda atau koma pada tuturan 食べられんか (*taberaren ka*). Secara makna, tuturan tersebut berarti ‘tidak bisa makan, ya?’ atau ‘apakah tidak bisa dimakan?’. Namun, ketika jeda pengucapan digeser menjadi 食べられん、か (*taberaren, ka*), bagian bunyi *ren ka* terdengar menyerupai nama Renka chan. Dengan demikian, humor muncul bukan karena perubahan bunyi, melainkan karena cara penutur memenggal ujaran sehingga satu rangkaian bunyi menghasilkan dua kemungkinan pemahaman.

Nuansa humor pada data ini muncul dari ketidakterdugaan makna. Awalnya tuturan dipahami sebagai komentar terhadap keadaan Renka yang tidak bisa atau belum mau memakan makanan tersebut. Akan tetapi, Shitara-san kemudian memanfaatkan bunyi *ren ka* untuk mengaitkannya dengan nama Renka. Pergeseran dari makna biasa menjadi permainan nama inilah yang menimbulkan kelucuan. Humor tersebut semakin kuat karena terjadi dalam situasi santai *variety show*, sehingga plesetan terhadap nama mitra tutur diterima sebagai candaan, bukan sebagai sindiran serius.

Efek tuturan yang ditimbulkan adalah positif, karena *dajare* tersebut memancing tawa anggota *Nogizaka* lainnya. Respons “違うって” (*chigau tte*) ‘Bukan seperti itu’ dari Renka chan yang diikuti tawa menunjukkan bahwa ia menangkap tuturan tersebut sebagai permainan bahasa. Dengan demikian, data (28) memperlihatkan bahwa *dajare* melalui pemindahan jeda dapat menciptakan humor karena adanya ambiguitas bunyi, kedekatan sosial antarpeserta, dan konteks percakapan yang mendukung suasana komedi.

SIMPULAN

Penelitian ini menganalisis pembentukan dan efek tuturan *dajare* dalam acara *variety show Nogizaka Koujichuu* dengan pendekatan sosiopragmatik. Berdasarkan hasil analisis terhadap 28 data tuturan *dajare*, ditemukan bahwa *dajare* dibentuk melalui sembilan jenis pembentukan, yaitu homofon, penambahan mora, pengurangan mora, perubahan mora, perubahan cara baca kanji, pembagian frasa, teka-teki, pencampuran bahasa asing, serta pemindahan jeda atau koma. Jenis pembentukan yang paling dominan adalah perubahan mora dengan jumlah 9 data, yang menunjukkan bahwa manipulasi bunyi memiliki peran penting dalam penciptaan humor.

Dari segi efek tuturan, *dajare* menghasilkan dua jenis efek, yaitu efek positif dan negatif. Dari total 28 data, efek positif lebih dominan dengan 23 data, berupa tawa, hiburan, serta terciptanya keakraban dalam interaksi. Sementara itu, efek negatif ditemukan pada 5 data, yang muncul ketika *dajare* tidak sesuai konteks atau tidak dipahami oleh mitra tutur.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan *dajare* sebagai tindak tutur humor sangat bergantung pada konteks sosial, situasi komunikasi, serta kesamaan pengetahuan antara penutur dan mitra tutur.

REFERENSI

- Abdul, C., & Leonie, A. (2010). *Sosiologi: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alex. (2018). *Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Erlangga .
- Alhidayatullah, Harahap, V. S., & AB, S. (2022). METODE KOMUNIKASI INTER PERSONAL PADA PELAYANAN PELANGGAN TERHADAP CITRA PERUSAHAAN LISTRIK NEGARA (PERSERO) RAYON TAKENGON KABUPATEN ACEH TENGAH (Studi deskriptif keluhan tarif listrik di kampung Bebesen). *Telangke*, 4(1), 5.
- Dyballa, P., Araki, K., Rzepka, R., & Sayama, K. (2012). NLP Oriented Japanese Pun Classification. *International Conference On Asian Language*, 33-36. doi:<https://doi.org/10.1109/IALP.2012.56>
- Erlangga, Y., Fauzah, N. N., & Hidayati, Y. (2025). TUTURAN KRITIKAN LANGSUNG DALAM ANIME JUJUTSU NO KAISEN. *NIJI*, 7(1), 24- 38. doi:<https://doi.org/10.18510/jt.2021.xxx>
- Fiantika, F. d. (Padang). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyan, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Jonata, M., . . . Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Hickerson, & Parrot, N. (1980). *LINGUISTIC ANTHROPOLOGY*. New York: New York : Holt, Rinehart, and Winston.
- Hidayatullah, S., & Romadhon, M. Y. (2020). ANALISIS PERISTIWA TUTUR (SPEAKING) DALAM ACARA NGOBRAS BERSAMA DEKAN FKIP UMUS BREBES. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(01), 2.
- Hurford, J. R., Heasley, B., & Smith, M. B. (1983). *Semantics: A Coursebook*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hymes, D. (1972). *Language in Culture and Society*. Nw York: Harper and Row.
- Masakazu, Y. (2012). *Shin Meikai Kokugo Jiten*. Tokyo: Sanseido.
- Otake, T. (2010). Dajare is more flexible than Puns: Evidence from word play in Japanese. *Journal of the Phonetic of Society Japan*, 76-85.
- Permana, T. H. (2024). BENTUK DAN MAKNA DAJARE PAPAN IKLAN JEPANG PADA MEDIA X. *NIJI*, 6(2), 3.
- Ratnasari, R., Indrarariani, E. A., & Utami, H. (2024). Tindak Tutur Direktif Pada Kumpulan Cerpen Roket Tase Karya Muna Masyari. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(1), 118.
- Safitri, R. D., Mulyani, M., & Farikah. (2021). TEORI TINDAK TUTUR DALAM STUDI PRAGMATIK. *JURNAL KABASTRA*, 1(1), 62.
- Sutedi, D. (2016). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.

- Uchida, Y., & Kenji, A. (2020). Analysis of Onomatopoeia Words in Japanese Pun. *Journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics*, 507-511.
- Widayati, W., & Andharu, D. (2022). Representasi Konspirasi Politik Dalam Novel Tetralogi Dangdut Karya Putu Wijaya (Kajian Sosiopragmatik). *Wahana : Tridarma Perguruan Tinggi*, 74(2), 238.
- Yusnia, S., Sumaryoto, & Sumaryati. (2022). Bilingualisme dan Multilingualisme dalam Masyarakat Kabupaten Subang. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(1), 15.
- Zahrani, C. F., & Saputri, D. (2024). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia di Masyarakat Kota Bandung. *Jurnal SIKAP*, 1.
- Zaim, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: FBS UNP Press Padang.
- Zaki, S. H., Hidayati, Y., & Fauzah, N. N. (2025, 02 26). TINDAK TUTUR PENOLAKAN PADA BIDANG BISNIS DALAM DRAMA HAGETAKA. *NIJI*, 7(1), 48-58. doi:<https://doi.org/10.18510/jt.2021.xxx>