

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Jepang tidak hanya dipakai oleh orang Jepang, namun banyak negara lain yang menggunakannya walaupun bukan sebagai bahasa primer maupun sekunder (Sudjianto, 2004:11). Fungsi bahasa sebagai pengatur perilaku atau perasaan, misalnya dengan memerintah, melawak, dan mengancam (Dell Hymes dalam Soeparno, 2002:9). Salah satu cara melawak dalam bahasa Jepang adalah menggunakan *dajare*.

Pengaplikasian *dajare* di Jepang sebagai sebuah humor bisa melalui *anime*, siaran televisi, dan sarana pertunjukan tradisional. Sebagian besar *dajare* dalam bahasa Jepang terfokus kepada repetisi dan homonim (<https://tofugu.com>). Berikut adalah contoh *dajare* dalam bahasa Jepang:

この扇子はセンスがいい。

Kono sensu wa sensu ga ii.

Kipas lipat ini berkelas.

(Andrawati dan Fransiska – Jurnal.2020)

Kata ‘*sensu*’ muncul dua kali dalam contoh ini dan merupakan *dajare* homofon. Kata yang pertama merujuk kepada kata 扇子 *sensu* ‘kipas lipat’ sebagai kata referensi dan kata yang kedua merujuk kepada kata センス *sensu* ‘rasa’ yang merujuk kepada kata *dajare*. Kedua kata ini sama-sama memiliki bunyi yang sama persis yang dibuktikan dengan *mora* yang digunakan. Mora

yang digunakan pada kedua kata ini adalah *mora se, n*, dan *su*. Kata *sensu* yang muncul juga memiliki dua arti yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu *anime* yang menarik perhatian penulis adalah *anime One Piece* karya *Eiichiro Oda*. *Anime* ini menceritakan perjalanan seorang pemuda bernama *Monkey D. Luffy* yang bercita-cita menjadi raja bajak laut. Selama perjalanannya, *Luffy* bertemu dengan banyak karakter, salah satunya adalah *Roronoa Zoro*. *Zoro* merupakan kru pertama yang *Luffy* rekrut. *Zoro* adalah seorang pendekar pedang yang menggunakan tiga pedang, dua di masing-masing tangan dan satu di mulut.

Anime One Piece diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama. Di dalam *anime One Piece* terdapat *dajare*, salah satunya pada nama-nama jurus serangan. Hal ini telah dikonfirmasi oleh *Eiichiro Oda* dalam salah satu segmen pada *manga One Piece* yang bernama *Shitsumon wo Boshuu Suru* (SBS) 質問を募集する Volume 41 dan 44, yang menyatakan bahwa adanya *dajare* pada nama jurus pedang *Roronoa Zoro*. Dan juga, dalam salah satu artikel daring juga menyebutkan bahwa adanya *dajare* dalam nama jurus *Roronoa Zoro*. Berikut adalah contoh *dajare* yang terdapat nama jurus karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* karya *Eiichiro Oda*.

- ゾロ : お前のくだらねえ曲技に付き合うのが疲れたって言ったんだ。
- カバジ : ならば、とどめを刺してある。オレの本物の剣技でな！
- カバジ : 死ね！
- ゾロ : 鬼斬り！(1)

バギー : カバちゃん! ?
 カバジ : われらバギー一味がこそ泥ごときに...
 ゴロ : こそ泥じゃね、海賊だ!

 Zoro : *Omae no kudaranee kyokugi ni tsukiau no ga tsukaretatte ittanda.*
 Cabaji : *Naraba, todome wo sashitearu. Ore no honmono no kengi de na!*
 Cabaji : *Shine!*
 Zoro : **Onigiri!**
 Buggy : *Kaba-chan!?*
 Cabaji : *Warera Bagii ichimi ga kosodoro gotoki ni...*
 Zoro : *Kosodoro ja ne, kaizoku da!*

 Zoro : Aku bilang aku sudah lelah menemani pertunjukan sirkusmu.
 Cabaji : Kalau begitu akan kuakhiri dengan kemampuan pedangku yang asli.
 Cabaji : Matilah!
 Zoro : **Onigiri!**
 Buggy : *Kaba-chan!?*
 Cabaji : Kami kru bajak laut *Buggy* kalah pada pencuri kecil
 Zoro : Kami adalah bajak laut, bukan pencuri kecil.

(Sc: One Piece, ep 007; 14:20-15:05)

Contoh di atas merupakan salah satu bentuk *dajare* homofon yang mana kata berimanya tidak terdapat dalam kalimat. Kata 鬼斬り *onigiri* ‘tebasan setan’ di sini merupakan nama jurus pedang dari karakter *Roronoa Zoro*. Kata yang berima dengan contoh di atas merujuk pada kata おにぎり *onigiri* ‘nasi kepal’. Kedua kata tersebut memiliki pelafalan dan jumlah mora yang sama dengan makna yang berbeda. Pada 鬼斬り *onigiri* ‘tebasan setan’ dan おにぎり *onigiri* ‘nasi kepal’ memiliki empat *mora*, *mora o, ni, gi, dan ri*.

Berdasarkan hal di atas peneliti tertarik untuk meneliti *dajare* yang terdapat nama jurus Roronoa Zoro dalam *anime One Piece* karya *Eiichiro Oda* yang diambil dari situs yang telah peneliti sebutkan di atas sebagai sumber data.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Apa saja kata berima dari *dajare* yang terdapat pada nama jurus pedang karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* karya *Eiichiro Oda*?
- b. Apa klasifikasi *dajare* pada nama jurus pedang karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* karya *Eiichiro Oda*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kata berima dari *dajare* yang terdapat pada nama jurus pedang karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* karya *Eiichiro Oda*.
- b. Untuk mengetahui klasifikasi *dajare* pada nama jurus karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* karya *Eiichiro Oda*.

1.4. Batasan Penelitian

Anime One Piece secara umum terdiri dari dua periode cerita, *Post-Timeskip* dan *Pre-Timeskip*. *Post-Timeskip* merupakan cerita *anime One Piece* sampai perang *Marineford* antara para marinir dan aliansi Bajak Laut *Shirohige*. Sedangkan *Pre-Timeskip* adalah cerita *anime One Piece* ketika para anggota Bajak Laut *Mugiwara* berkumpul kembali setelah mereka terpisah selama dua

tahun untuk berlatih. Penelitian ini membatasi hanya pada nama-nama jurus karakter *Roronoa Zoro* seperti yang tertera pada judul dan hanya mencakup nama-nama jurus yang pernah digunakan oleh *Roronoa Zoro* selama masa *Post-Timeskip*.

1.5. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, peneliti berharap adanya bahan acuan tambahan dalam pembahasan mengenai *dajare* dalam penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dalam penggunaan *dajare* dalam percakapan maupun tulisan, khususnya dalam istilah-istilah khusus/unik dalam bahasa Jepang.

1.6. Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif struktur, yaitu suatu metode yang berusaha memaparkan, menganalisis, serta mengklasifikasi data hingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan data-data dengan mempelajari berbagai jenis buku serta bahan referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.1. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode simak dalam teknik pengumpulan data. Mahsun (2005:90) menyatakan:

“Metode penyediaan data ini diberi nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh dan dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak di sini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis.”

Peneliti menggunakan teknik ini dikarenakan data yang digunakan terdapat dalam *anime One Piece* oleh *Eiichiro Oda*. Metode simak mempunyai dua teknik yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap, yaitu melaksanakan teknik simak dengan menyadap penggunaan bahasa baik secara lisan maupun tertulis (Mahsun, 2005:90).

Teknik lanjutan yang digunakan yaitu teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik ini adalah penyaringan data dari sumber data yang dilakukan tanpa adanya keterlibatan dalam proses pembicaraan. Pada teknik ini peneliti tidak ikut serta secara langsung untuk menentukan pembentukan data dan pemunculan calon data, kecuali hanya sebagai pemerhati terhadap calon data yang akan terbentuk. Secangkan teknik catat adalah teknik menyaring data dengan mencatat hasil penyimakan data pada kartu data (Kesuma, 2007:45). Sumber data yang digunakan adalah nama-nama jurus dari karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* oleh *Eiichiro Oda*.

1.6.2. Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah tahap analisis data. Penelitian ini menggunakan metode padan dalam tahap analisis data. Sudaryanto (2015:15) mengatakan metode padan yaitu metode analisis data yang alat penentunya berada diluar, terlepas,

dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*language*) yang bersangkutan. Penelitian ini melakukan analisis data dengan langkah dan cara yang sesuai dengan metode dan teori yang ada. Adapun langkah-langkah analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Memaparkan data yang akan dibahas dalam penelitian, yakni nama-nama jurus pedang karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* Oleh *Eiichiro Oda* yang memiliki kemiripan dengan referensi kata,
2. Menentukan kata berima yang berkaitan dengan data berdasarkan poin 1., dan
3. Analisis mengenai klasifikasi *dajare* yang terdapat pada nama jurus karakter *Roronoa Zoro* dalam *anime One Piece* oleh *Eiichiro Oda*.

1.6.3. Metode dan Teknik Penyajian data

Setelah data di analisis, tahapan selanjutnya yaitu tahap penyajian data. Penyajian analisis data pada penelitian ini menggunakan metode penyajian informal. Sudaryanto (2015:241) mengatakan penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data menggunakan kata-kata biasa. Metode informal ini digunakan agar tujuan penelitian ini tersampaikan dengan mudah kepada pembaca.

1.7. Tinjauan Pustaka

Berkaitan dengan *dajare* sebagai fokus pembahasan yang akan diteliti, penulis telah menemukan beberapa rujukan yang sudah pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Berikut adalah penjelasan singkatnya.

Tinjauan pertama oleh Zakiyyah dari Universitas Gajah Mada pada tahun 2014 mengenai “Analisis Kontrastif Permainan Kata dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia”. Untuk permainan kata dalam bahasa Jepang, Zakiyyah menggunakan data berupa *dajare* dan *nazonazo*, yang selanjutnya dibandingkan dengan permainan kata dalam bahasa Indonesia berupa plesetan dan tebak-tebakan. Penelitian ini menfokuskan pada teori Araki, dkk (2012) yang berjudul *NLP Oriented Japanese Pun Classification*.

Tiga hal yang menjadi persamaan dalam penelitiannya. Pertama, teknik pembentukan *dajare* dan *nazonazo* terdiri atas pemanfaatan homofon, *mora*, morfem, dan pembagian jeda antarkata dan frasa. Yang kedua, teknik pembentukan plesetan yang digunakan adalah hubungan bunyi huruf dan aspek semantik yang berelasi makna. Dan yang ketiga adalah dalam pembentukan *dajare* dan plesetan sama-sama menggunakan teknik homofon dan teknik pemanfaatan *mora* yang berpaku pada teori Araki, dkk (2012).

Tinjauan selanjutnya oleh Dewi (2016) dari Universitas Udayana pada tahun 2016 dengan judul “Penerjemahan *Dajare* dalam Komik *Kuroko no Basuke* Oleh *Fujimaki Tadaoshi*”. Dewi menggunakan lingual lain sebagai alat penentu dari metode padan translasional yang digunakannya. Kesimpulan yang didapatkannya adalah *dajare* BSu pada komik *Kuroko no Basuke* sebagian besar diterjemahkan menjadi *non-dajare* dalam BSa sebanyak 17 data, dan *dajare* yang dihilangkan dari BSu ke BSa sebanyak 4 data. Serta, prosedur penerjemahan *dajare* dalam komik tersebut meliputi transposisi, modulasi, dan pemadanan berkonteks.

Tinjauan terakhir oleh Widiyanto dari Universitas Diponegoro pada tahun 2020 dalam mengenai, “Pembentukan *Dajare* dan Efeknya kepada Mitra Tutur dalam *Anime Monogatari Series*”. Widiyanto menyimpulkan bahwa ada 12 *dajare* dalam *anime Monogatari Series* dengan 7 proses pembentukan yang ditemui menurut *Araki Kenji*, dkk yakni 2 homofon, 3 perubahan *mora*, 1 metatesis *mora*, 2 menggabungkan frasa, 2 membagi frasa, 1 pencampuran bahasa asing, dan 1 memindahkan koma.

Efek yang ditimbulkan dari *dajare* dalam *anime Monogatari Series* kepada mitra tutur memiliki 2 efek tuturan, efek positif dan negatif. Sebagian besar berupa efek positif, dan tidak berefek langsung kepada respon langsung melainkan tergambar pada sikap yang dihasilkan setelah *dajare* diutarakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, pada penelitian Zakiyyah memfokuskan pada studi kontrastif. Meskipun terdapat persamaan dalam pengungkapan proses pembentukan *dajare*, dalam data Zakiyyah kata dasar dan *dajare* terdapat dalam data yang sama, sedangkan dalam data penulis hanya tersaji *dajare* dalam data dan kata dasar bukanlah bagian dari data. Kemudian pada penelitian Dewi, dia memfokuskan kepada penerjemahan *dajare* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Dan pada penelitian Widiyanto lebih memfokuskan efek *dajare* kepada mitra tutur meskipun proses pengungkapan pembentukan *dajare* yang digunakan sama dengan penulis. Di sisi lain, penelitian penulis lebih memfokuskan kepada proses pembentukan *dajare* dari segi morfologis dalam data yang akan diteliti.

1.8. Sistematika Penulisan

Sesuai dengan tujuan penulisan untuk memudahkan pembaca memahami isi penelitian ini, maka penelitian ini disusun berdasarkan sistematika agar urut dan tidak menyimpang, dengan susunan BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang, masalah, tujuan, manfaat, batasan, metode dan teknik penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan. BAB II Kerangka Teori mencakup landasan teori yang akan digunakan dalam menganalisis data. BAB III Analisis Data Penelitian membahas analisis data yang diperoleh menggunakan metode dan teknik yang telah disebutkan pada BAB I sebelumnya dan menggunakan teori yang terdapat dalam BAB II. Urutan analisisnya adalah data, alasan data adalah dajare, kata umum yang terkait dengan data, proses pembentukan dajare, dan proses pembentukan kata pada data. Dan BAB IV Penutup yang berisi simpulan dari analisis data yang telah dipaparkan pada BAB III sebelumnya, serta beberapa masukan untuk penelitian selanjutnya.

