

Bentuk Dajare dan Respon Mitra Tuter dalam Gim Uma Musume: Pretty Derby = Forms of Dajare and Speech Partners Responses in Game Uma Musume: Pretty Derby

Zahra Alike Ramadhani, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20527102&lokasi=lokal>

Abstrak

Dajare merupakan salah satu permainan kata di Jepang yang memiliki bentuk seperti plesetan dari Indonesia yang digunakan sebagai candaan dalam percakapan sehari-hari. Tetapi, orang Jepang yang mendengarkan dajare sering memberi respon dingin atau tidak tertawa. Sekarang ini, banyak media pop culture yang menyisipkan dajare ke dalam adegan percakapan. Orang asing yang mengartikan dajare sebagai candaan, sulit untuk memahami humor dajare yang diucapkan karena mitra tutur Jepang yang memberi respon dingin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dajare yang digunakan dan alasan dari respon mitra tutur terhadap dajare berdasarkan konteks situasi percakapan. Data diambil dari percakapan salah satu tokoh di gim 'Uma Musume: Pretty Derby' dengan metode kualitatif dan teknik simak-catat. Dari hasil analisis, ada enam bentuk dajare yaitu (i) homofoni, (ii) penambahan mora, (iii) pengurangan mora, (iv) penggunaan tanda baca berhenti, dan (v) penggunaan bahasa asing. Selain itu, ditemukan dajare yang mengkombinasikan jenis pembentukan dalam satu ujaran dajare. Berdasarkan konteks situasi, berbagai respon mitra tutur bisa terjadi karena jarak hubungan penutur dan mitra tutur, latar peristiwa pada percakapan yang berlangsung, dan pemahaman mitra tutur terhadap dajare.

.....Dajare is a word game in Japan that has a form like plesetan from Indonesia which is used as a joke in everyday conversation. However, Japanese people who listen to dajare often give a cold response or don't laugh. Nowadays, many pop culture media insert dajare into a conversation scene. Foreigner who interpret dajare as a joke, is difficult to understand the humor of the spoken dajare because the Japanese interlocutor gives a cold response. This study aims to determine the form of dajare used and the reasons for the speech partner's response to dajare based on situation context. The data is taken from the one of the characters' conversation in the game 'Uma Musume: Pretty Derby' using qualitative methods and note-taking techniques. From the results of the analysis, there are six forms of dajare, i.e. (i) homophony, (ii) mora addition, (iii) mora omission, (iv) pause transference, and (v) mix of languages. In addition, it was found there is a dajare that combines types of formation in one speech. Based on the context of the situation, various responses of the interlocutor can occur due to the relationship between the interlocutor, the conversation's background, and the speech partner in understanding the dajare.