

POLA PEMBENTUKAN *GOROAWASE* (PERMAINAN KATA BAHASA JEPANG)

Ningrum Tresnasari

ningrum.tresnasari@widyatama.ac.id

*Program Studi Bahasa Jepang, Universitas Widyatama,
Jl. Cikutra No. 204A, Bandung, Indonesia 40124*

Abstrak

Goroawase (permainan kata Jepang dalam Angka) merupakan salah satu fenomena bahasa yang terdapat di Jepang. *Goroawase* dapat didefinisikan sebagai permainan bahasa yang banyak digunakan sebagai teknik untuk menghafalkan angka atau nomor-nomor penting di Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola pembentukan *goroawase* dalam bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deksriptif kualitatif. *Goroawase* terbentuk dengan cara memanfaatkan cara baca angka dalam bahasa Jepang sehingga membentuk sebuah kata yang memiliki makna tertentu sehingga memudahkan orang untuk menghafalkan atau mengingat angka. Pembentukan *goroawase* terbagi ke dalam dua pola, yaitu pola angka menjadi kata dan pola kata menjadi angka. Melalui penelitian ini, pembentukan *goroawase* dengan pola angka menjadi kata banyak digunakan sebagai teknik untuk menghafalkan angka-angka penting (mnemonic) sedangkan *goroawase* dengan pola kata menjadi angka umumnya digunakan sebagai bahasa slang atau teknik promosi dalam bidang periklanan.

Kata kunci : permainan bahasa; homonim; *goroawase*

Abstract

[Title: The formation of goroawase pattern in Japanese] Goroawase (Japanese wordplay in number) is one of the phenomenon of language in Japan. Goroawase can be defined as a language game that is widely used as a technique to memorize numbers or important numbers in Japan. This study aims to determine how the pattern formation of goroawase in Japanese. The method used in this research is descriptive qualitative method. Goroawase is formed by utilizing the means read the numbers in Japanese so as to form a word that has a specific meaning making it easier for people to memorize or remember numbers. Goroawase formation is divided into two patterns, ie patterns of numbers into words and patterns of words into numbers. Through this research, the establishment of Japanese wordplay with the word number patterns become widely used as a technique to memorize important numbers (mnemonic), while those with a Japanese wordplay into numbers are generally used as slang or promotional techniques in the field of advertising

Keywords: Puns; homonym; *goroawase*

1. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk yang senang akan permainan. Hal ini sesuai dengan hakikat manusia sebagai Mahluk bermain (*homo ludens*) (Wijana, 2009:100) dan bahasa merupakan salah satu sarana dalam mengekspresikan konsep tentang permainan karena bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan, makna, pikiran, dan ide. Menurut Crystal (1998:1) permainan bahasa terjadi di saat fitur-fitur linguistik dimanipulasi sehingga menghasilkan sesuatu yang tidak lazim dan sering dilakukan untuk

kesenangan pribadi ataupun orang lain. Setiap ragam permainan bahasa mengandung aturan permainan yang mencerminkan ciri khas atau corak dari permainan bahasanya, seperti di Jepang permainan bahasa berupa angka-angka yang disusun sehingga membentuk sebuah kata, dikenal dengan istilah *goroawase* (penyatuan nada). Permainan ini dibuat dengan memanfaatkan cara baca yang dimiliki oleh setiap angka-angka yang sengaja disusun sehingga membentuk sebuah kata yang memiliki arti. Permainan jenis ini bertujuan untuk

memudahkan dalam mengingat atau menghafalkan angka, juga digunakan sebagai sarana humor.

Goroawase tersusun dari kata *goro* yang berarti 'nada' dan *awaseru* yang berarti 'menyocokkan atau menyatukan', jadi secara harfiah *goroawase* berarti 'penyocokan nada' atau 'penyatuan nada'. Istilah *goroawase* pertama kali muncul pada zaman Heian (794-1185). Awalnya *goroawase* digunakan untuk menciptakan ungkapan yang lucu dari peribahasa atau ungkapan yang sudah ada sebelumnya, dengan cara memanfaatkan kemiripan unsur bunyi dari kata-kata pembentuknya, seperti peribahasa "*neko ni koban*" yang berarti 'kucing diberi emas' kemudian dalam *goroawase* diubah menjadi "*geko ni gohan*" yang berarti 'orang mabuk diberi makan nasi'.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta kebahasaan yang ada atau fenomena-fenomena yang memang secara empiris hidup pada penuturnya. Penelitian ini menggunakan tiga macam metode, yaitu pada pengumpulan data penulis menggunakan metode simak, pada saat analisis penulis menggunakan metode padan ekstralingual dan untuk penyajian hasil analisis data, penulis menggunakan metode penyajian informal dan formal.

3. Pola Pembentukan Goroawase

Pola pembentukan *goroawase* berhubungan dengan sistem angka dalam bahasa Jepang. Izuru (1998:2914-2917) membagi numeralia pokok bahasa Jepang menjadi dua, yakni numeralia bahasa Jepang yaitu angka yang dilafalkan dengan cara baca Jepang (*kunyomi*) dan numeralia bahasa China yaitu angka yang dilafalkan dengan cara baca dari bahasa China yang pelafalannya telah disesuaikan dengan ejaan Jepang. Dalam *goroawase*, Schourup (2000:132) juga menemukan cara baca angka yang muncul dari transliterasi bahasa Inggris (*eigo yomikata*). Berikut tabel cara baca angka yang digunakan dalam *goroawase*.

Tabel 3.1 Cara Baca Goroawase

Angka	Izuru (1998)		Schourup (2000)
	Kunyomi (cara baca Jepang)	Onyomi (cara baca China)	Eigo Yomikata (cara baca Inggris)
0	Maru, wa	Rei	O, Zero
1	Hito	Ichi	Wan
2	Futa	Ni, Ji	Tsu
3	Mi	San	Surii
4	Yon, Yo	Shi	Ho
5	Itsu	Go	Faibu

6	Mu	Roku	Shikkusu
7	Nana	Shichi	Sebun
8	Ya	Hachi, Ba	Eito
9	Kokono	Kyuu, Ku	Nain
10	Too, To	Ju, Ji	Ten

Salah satu model yang dibuat untuk menjelaskan makna mengatakan bahwa untuk semua kelompok bunyi atau huruf yang ada dalam sebuah kata, ada hubungan satu-persatu (*one to one relation*) dengan sebuah makna, dan untuk semua makna yang bisa dipikirkan, akan selalu ada satu kelompok bunyi (kata lisan) dan kelompok huruf (kata tertulis) yang mewakilinya, misalnya pada pembentukan *goroawase*. Makna-makna yang muncul dari hasil gabungan cara baca angka yang terdapat pada deret angka dalam *goroawase* menghasilkan variasi bentuk berupa kata, frasa, klausa bahkan kalimat yang memiliki makna yang berbeda dengan makna aslinya. Dari data-data yang telah ditemukan, maka pola pembentukan *goroawase* terbagi menjadi dua yakni *goroawase* yang berasal dari angka menjadi kata dan *goroawase* yang berasal dari kata menjadi angka.

3.1 Pola Angka Menjadi Kata

Data-data yang termasuk ke dalam klasifikasi ini berasal dari angka yang dibentuk menjadi kata atau kalimat dengan cara memanfaatkan cara baca yang dimiliki oleh setiap angka pada deret *goroawase*. Data-data yang termasuk dalam klasifikasi ini umumnya berupa angka-angka penting, seperti tahun bersejarah atau rumus matematika. Angka-angka tersebut sudah ada sebelumnya di Jepang, seperti :

- ム サ シ
Mu Sa Shi
(1) 6 3 4

Deret angka 6-3-4 merujuk pada tinggi menara Tokyo *Skytree*. Namun dalam *goroawase* deret angka tersebut memiliki variasi gabungan cara baca berupa kata yang dibaca sebagai "*musashi*". Dalam kamus bahasa Jepang-Indonesia, kata "*musashi*" memiliki makna leksikal 'Provinsi *Musashi*', yaitu provinsi lama Jepang di daerah Kanto dengan wilayah yang sekarang disebut Tokyo.

(sumber : <https://www.facebook.com>)

- ナ ク ヨ
Na Ku Yo
(2) 7 9 4

(sumber : www.japantimes.co.jp)

Deret angka 7-9-4 yang merupakan penanda awal tahun masuknya zaman Heian. Umumnya dinyatakan dengan kalimat "*naku yo uguisu*" yang berarti 'berkicau lah burung kepodang'

berfungsi sebagai petanda yang berkaitan dengan zaman keemasan istana kekaisaran dan seni di istana. Burung kepodang ini merupakan lambang dari keindahan, kekompakan dan keserasian.

ニ シ ム ク サムライ
Ni Shi Mu Ku Samurai
 (3) 2 4 6 9 11

(sumber : <https://www.facebook.com>)

deret angka di atas merupakan kumpulan urutan bulan dalam kalender yaitu februari (2), april (4), juni (6), september (9) dan november (11) yang memiliki jumlah hari yang kurang dari 31. Hal yang menarik dari data ini terletak pada cara bacanya berikut pemaparannya: 2 dibaca secara *on* sebagai "ni" yang merujuk pada 'Februari', 4 dibaca secara *on* sebagai "shi" yang merujuk pada 'April', 6 dibaca secara *kun* sebagai "mu" yang merujuk pada 'Juni', 9 dibaca secara *on* sebagai "ku" yang merujuk pada 'September'. Sedangkan cara baca "samurai" terbentuk dari kanji 11 yaitu "十一" yang merujuk pada 'bulan November'. Namun saat digabung maka menjadi 士 yang merujuk pada "武士" (*bushi*), dan setara dengan "侍" (*samurai*). Pada data (3), antara frasa yang terbentuk dari cara baca dengan referen yang dimaksud tidak memiliki kaitan. Frasa yang terbentuk digunakan untuk memudahkan orang dalam mengingat angka-angka tersebut.

3.2 Goroawase yang Berasal dari Kata Menjadi Angka

Data-data yang termasuk ke dalam klasifikasi ini umumnya berasal dari ungkapan, tanggal, nomor telepon, plat nomor mobil, kode (*password*, *anime* dan alamat *email*) yang ingin disesuaikan dengan kata tertentu. *Goroawase* jenis ini juga banyak digunakan untuk membuat nomor telepon sebuah perusahaan yang nantinya bisa digunakan sebagai bahasa promosi atau bahasa iklan. Penggunaan *goroawase* yang berasal dari kata menjadi angka banyak ditemukan pada bahasa SMS (*short message service*) atau bahasa slang di kalangan masyarakat Jepang. Berikut penulis paparkan beberapa contoh data pada pola *goroawase* yang berasal dari kata menjadi angka:

サン キュ
san kyu
 (4) 3 9

(sumber : <http://rick.cogley.info>)

Deret angka 3-9 ini adalah bahasa chat yang biasa digunakan oleh remaja di Jepang untuk mengucapkan terimakasih. Kata ini diadopsi dari

bahasa Inggris "Thankyou" yang berarti 'terimakasih'.

ゴ ミ
Go Mi
 (5) 5 月 3 日

(sumber : <http://stepanov.lk.net>)

Angka di atas merupakan tanggalan Jepang yang memiliki variasi cara baca yaitu "gomi". Dalam *goroawase*, deretan tanggal pada data (5) ini merupakan penanda, sedangkan variasi cara baca yang terbentuk yaitu "gomi" berfungsi sebagai petanda yang berkaitan dengan perayaan hari sampah di sebuah daerah di Jepang yang jatuh pada tanggal 3 Mei.

コ ナ ミ
Ko Na Mi
 (6) 5 7 3

(sumber : <http://www.tofugu.com>)

Dalam *Goroawase* deret angka 5-7-3 pada data (6) merujuk pada makna 'perusahaan Konami', yaitu perusahaan pengembang dan pembuat berbagai permainan populer di Jepang. Perusahaan ini didirikan tahun 1969 di Osaka oleh Kagemasa Kozuki. Nama "Konami" sendiri berasal dari gabungan suku kata pertama dari keluarga pendirinya yaitu Kagemasa **K**ouzuki, Yoshinobu **N**akama, dan Tatsuo **M**iyasako. Angka ini sering muncul sebagai pembuka permainan dalam berbagai aplikasi permainan yang diproduksi oleh perusahaan konami.

Dari contoh data di atas, dapat diketahui bahwa pola pembentukan *goroawase* yang berasal dari kata menjadi angka bertujuan untuk menarik perhatian atau minat seseorang terhadap pesan yang ingin disampaikan.

3.3 Variasi Cara Baca Goroawase

Berdasarkan cara baca angka dalam bahasa Jepang yang terbagi ke dalam tiga jenis, antara lain cara baca China (*on-yomi*), cara baca Jepang (*kun-yomi*) dan cara baca Inggris (*ei-yomi*) maka cara baca *goroawase* diklasifikasikan menjadi enam variasi, antara lain: cara baca *kun-yomi*, cara baca *on-yomi*, cara baca gabungan *on-kun*, cara baca gabungan *ei-kun*, cara baca gabungan *on-ei*, cara baca gabungan *on-kun-ei*, dan cara baca khusus.

1. Cara Baca *Kun-yomi*

ヤ マ
Ya Ma
 (7) 8 0

Yama
 'Takeshi Yamamoto'
 (kode *anime*)

(sumber : <http://tvtropes.org>)

Angka	Cara Baca Angka			Goroawase
	Kun	On	Ei	
8	Ya	<i>Hachi, ba</i>	<i>Eito</i>	Yama
0	Maru, Wa	<i>Rei</i>	<i>O, Zero</i>	

2. Cara Baca *On-yomi*

イチ ゴ

Ichi Go

(8) 1月 5日

Ichigo

'5 Januari'

(hari stroberi di Jepang)

(sumber :<http://prezi.com>)

Angka	Cara Baca Angka			Goroawase
	Kun	On	Ei	
1	<i>Hito</i>	Ichi	<i>Wan</i>	Ichigo
5	<i>Itsu</i>	Go	<i>Faibu</i>	

3. Cara Baca Gabungan *On-Kun (Onyomi-Kunyomi)*

ム サ シ

Mu Sa Shi

(1) 6 3 4

Musashi

'634 meter'

(tinggi menara Tokyo Skytree)

(sumber :<https://www.facebook.com>)

Angka	Cara Baca Angka			Goroawase
	Kun	On	Ei	
6	Mu	<i>Roku</i>	<i>Shikkusu</i>	Musashi
3	<i>Mi</i>	<i>San</i>	<i>Surii</i>	
4	<i>Yon, yo</i>	Shi	<i>Ho</i>	

4. Cara Baca Gabungan *Ei-Kun (Eiyomi-Kunyomi)*

ツ ナ

Tsu Na

(9) 2 7

Tsuna

'Tsunayoshi Sawada'

(kode anime)

(sumber :<http://tvtropes.org>)

Angka	Cara Baca Angka			Goroawase
	Kun-yomi	On-yomi	Ei-yomi	
2	<i>Futa</i>	<i>Ni, Ji</i>	Tsu	Tsun
7	<i>Nana</i>	<i>Shichi</i>	<i>Sebun</i>	

5. Cara Baca Gabungan *On-Ei (Onyomi-Eiyomi)*

アイ シ テ ル

Ai Shi Te Ru

(10) 1 4 10 6

Aishiteru

'aku mencintaimu'

(bahasa SMS atau chat media sosial)

(sumber :<https://www.facebook.com>)

Angka	Cara Baca Angka			Goroawase
	Kun	On	Ei	
1	<i>Hito</i>	<i>Ichi</i>	<i>Wan, (Ai)</i>	Aishiteru
4	<i>Yon, Yo</i>	Shi	<i>Ho</i>	
10	<i>Too, To</i>	<i>Ju, ji</i>	Ten	
6	<i>Mu</i>	<i>Roku(Ru)</i>	<i>Shikkusu</i>	

6. Cara Baca Gabungan *On-Kun-Ei (Onyomi-Kunyomi-Eiyomi)*

マル ゴ イ イ ク スリ

Maru Go I I Ku Suri

(11) 0 5 1 1 9 3

Marugo ii kusuri

'obat manjur yang lulus uji'

(penggalan nomor telepon toko obat)

(sumber : <http://stepanov.lk.net>)

Angka	Cara Baca Angka			Goroawase
	Kun	On	Ei	
0	Maru, wa	<i>Rei</i>	<i>O, Zero</i>	Marugo ii kusuri
5	<i>Itsu</i>	Go	<i>Faibu</i>	
1	<i>Hito</i>	<i>Ichi</i>	<i>Wan</i>	
9	<i>Kokono</i>	<i>Kyuu, ku</i>	<i>Nain</i>	
3	<i>Mi</i>	<i>San</i>	<i>Surii</i>	

7. Cara Baca Khusus

ニ シ ム ク サムライ

Ni Shi Mu Ku Samurai

(3) 2 4 6 9 11

Nishi muku samurai

'samurai yang menghadap ke barat'

(nama-nama bulan yang memiliki hari kurang dari 31 hari (Februari, April, Juni, September, November))

(sumber :<https://www.facebook.com>)

Angka	Cara Baca Angka			Goroawase
	Kun-yomi	On-yomi	Ei-yomi	
2	<i>Futa</i>	<i>Ni, ji</i>	<i>Tsu</i>	Nishi muku samurai
4	<i>Yon, yo</i>	Shi	<i>Ho</i>	
6	Mu	<i>Roku</i>	<i>Shikkusu</i>	
9	<i>Kokono</i>	<i>Kyuu, Ku</i>	<i>Nain</i>	
11	-	-	-	

6. Simpulan

Dari penelitian mengenai *goroawase* dalam bahasa Jepang dapat disimpulkan bahwa pola pembentukan *goroawase* terbagi ke dalam dua pola, yaitu *goroawase* yang berasal dari angka menjadi kata dan *goroawase* yang berasal dari kata menjadi angka. Bentuk yang dihasilkan juga beragam, ada yang berupa kata (terdiri dari minimal 2 angka dan maksimal), frasa,

klausa, kalimat dan bentuk yang tidak gramatikal. Dari 11 data yang diperoleh, data yang berasal dari kata menjadi angka terdapat 8 buah, data ini jauh lebih banyak dibandingkan dengan data angka menjadi kata yang hanya berjumlah 3 buah. Untuk analisis, cara baca yang dihasilkan dalam pola pembentukan *goroawase* terbagi ke dalam tujuh variasi cara baca, antara lain cara baca *on-yomi*, cara baca *kun-yomi*, cara baca gabungan *on-kun*, cara baca gabungan *on-ei*, cara baca gabungan *ei-kun*, cara baca gabungan *on-kun-ei*, dan cara baca khusus. Pada setiap cara baca angka yang dibentuk, bunyi yang digunakan dalam *goroawase* umumnya adalah *mora* (suku) pertama pada tiap cara baca angka. Selain itu, beberapa data juga mengalami beberapa proses perubahan bunyi seperti korelasi bunyi dalam *gojuonzu* (tabel huruf bahasa Jepang), misalnya [ro] menjadi [ru], visualisasi lambang bunyi seperti [i] menjadi [ai] dan cara baca sebagai unsur pelengkap pesan seperti angka 11 yang dibaca menjadi [*samurai*].

Daftar Pustaka

- Crystal, D. 1998. *Language Play*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Izuru.Shinmura 1989.*Koujien Dai 3 Ban*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Schourup, Lawrence. 2000. “*Japanese Number Mnemonics*”. The Journal of The Association of Teachers of Japanese, Vol. 34, No. 2. Online.<<http://www.jstor.org/stable/4489551>, diakses pada tanggal 24 September 2015, pukul 15:50>.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2009. *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Sumber Data :

- (1) *Musashi* (634)
<https://www.facebook.com/permalink.php?id=21030117956405&story_fbid=476615732397841, diakses pada tanggal 10 Oktober 2015, pukul 13:39>.
- (2) *Nakuyo* (794)
<<http://www.japantimes.co.jp/life/2011/08/08/language/goro-awase-system-spins-off-numbers-you-wont-forget/#.UiU4dKBkr4>, diakses pada tanggal 11 september 2015, pukul 9:35>.
- (3) *Nishi Muku Samurai* (246911)
<https://www.facebook.com/permalink.php?id=21030117956405&story_fbid=476615732397841, diakses pada tanggal 10 Oktober 2015, pukul 13:39>.

- (4) *Sankyu* (39)
<<http://rick.cogley.info/resources/rick-cogley-goroawase-japanese-wordplay/>, diakses pada tanggal 14 januari 2016, pukul 5:42>
- (5) *Gomi* (5月3日)
<<http://alcom.alc.co.jp/users/218536/diary/show/283797>, diakses pada tanggal 17 Januari 2016, pukul 9:32>
- (6) *Konami* (573)
<<http://www.tofugu.com/2011/08/30/goroawase-japanese-numbers-wordplay/>, diakses pada tanggal 23 September 2015, pukul 9:35>
- (7) *Yama* (80)
<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GoroawaseNumber>, diakses pada tanggal 23 September 2015, pukul 9:37>.
- (8) *Ichigo* (1月5日)
<http://prezi.com/-ef51tjwh-dz/hpn12-13-ichigo-no-hi/?utm_source=website&utm_medium=prezi_landing_related&utm_campaign=prezi_landing_related_author, diakses pada tanggal 9 oktober 2015, pukul 7:42>.
- (9) *Tsuna* (27)
<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GoroawaseNumber>, diakses pada tanggal 23 September 2015, pukul 9:37>.
- (10) *Aishiteru* (14106)
<<https://www.facebook.com/SSJofficialpage/posts/429417387134409>, diakses pada tanggal 14 Januari 2016, pukul 15:44>.
- (11) *Marugo ii kusuri* (051193)
<<http://stepanov.lk.net/mnemo/takaha.html>, diakses pada tanggal 14 November 2015, pukul 7:42>.