

Penerjemahan *Aizuchi* pada Anime *Boruto: Naruto Next Generations* ke dalam Bahasa Indonesia

Genoveva Ligiora¹, Intan Puspitasari², Agus Wahyudin^{3*}

^{1,2,3}Universitas LIA, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi;

Agus Wahyudin^{3*}

agusw@universitaslia.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi penerjemahan dan kesepadanan terjemahan *aizuchi* pada anime *Boruto: Naruto Next Generations* ke dalam bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teori utama yang digunakan adalah teori *Aizuchi* Mayumi Kubota (2001), strategi penerjemahan Mona Baker (1992), dan kesepadanan dinamis Nida dan Taber (1969). Sumber data dikumpulkan melalui studi dokumentasi yang berasal dari anime dengan cara menonton, mencatat ungkapan *aizuchi* dan terjemahannya, serta memberi kode pada setiap data untuk memudahkan pencarian. Dalam penelitian ini ditemukan 12 ungkapan *aizuchi* berdasarkan fungsinya dan 1 *aizuchi* berdasarkan bentuknya. Penerjemah menggunakan strategi penerjemahan pengganti kebudayaan/substitusi 2 data, strategi penerjemahan dengan kata netral/kurang ekspresif 1 data, strategi penerjemahan dengan kata umum 1 data, strategi dengan parafrasa berkaitan 8 data, dan strategi penerjemahan dengan parafrasa yang tidak berkaitan 1 data. Analisis kesepadanan dinamis menunjukkan 12 ungkapan *aizuchi* memenuhi kesepadanan, sedangkan 1 data tidak mencapai kesepadanan dinamis. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan penerjemahan *aizuchi* dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* umumnya berterima dalam bahasa Indonesia yang digunakan sebagai komunikasi sehari-hari meskipun ada yang kurang tepat dalam menyampaikan makna.

Kata kunci: *Aizuchi*, strategi penerjemahan, kesepadanan

Pendahuluan

Bahasa yang baik dan benar menentukan saat berkomunikasi dalam menginformasikan gagasan, kehendak, dan perasaan. Menurut Soeparno (1993) bahasa berfungsi utama untuk berkomunikasi dalam konteks sosial sehingga memberikan kemudahan bagi kita untuk saling mengerti pikiran satu sama lain (dalam Mulyati, 2024). Bahasa yang terdiri atas rangkaian kata, frasa, dan kalimat bermakna penting dalam pertuturan (Wiratno & Santosa, 2014). Ada berbagai bentuk pertuturan, di antaranya adalah *aizuchi*. Cutrone (dalam Aryandi, 2023) mengatakan bahwa *aizuchi* adalah bentuk kesopanan pendengar kepada lawan bicara untuk menunjukkan bahwa pendengar sedang memperhatikan apa yang disampaikan oleh penutur. Menurut Maynard (dalam Giri, 2016) *aizuchi* adalah etika berkomunikasi yang berhubungan dengan respons atau ekspresi sebagai reaksi dari ucapan sebelumnya.

Dalam berkomunikasi, orang Jepang terbiasa menggunakan *aizuchi*, yaitu reaksi secara lisan yang pendek, misalnya *hai* atau *sou desuka*, sebagai bentuk perhatian untuk menjaga kelancaran komunikasi (Izumiko dalam Rahmadani, 2022). Namun, kebiasaan

ini menjadi pertanyaan karena berbeda bagi orang Indonesia yang lebih banyak diam saat mendengarkan percakapan dan dianggap tidak sopan jika memotong pembicaraan (Falah, 2025). Dalam budaya Indonesia, menginterupsi atau menyela ketika orang berbicara sebagai hal yang tidak etis, terlebih orang tua atau orang yang dianggap tokoh.

Lain halnya, pada anime banyak ungkapan *aizuchi* dalam berbagai dialog. Untuk memahami *aizuchi* dalam anime diperlukan strategi penerjemahan secara saksama agar nuansa naturalis dapat dipertahankan. Guna mencapai hal tersebut, Suryawinata dan Hariyanto (2003) mengklasifikasikan strategi penerjemahan terdiri atas struktural, semantis, dan pragmatik. Sementara itu, Nida dan Taber (1969) mengelompokkan kesepadanan penerjemahan menjadi formal dan dinamis. Model atau jenis-jenis kesepadanan tersebut terfokus pada penekanan makna dalam bahasa sasaran.

Penelitian sebelumnya, Perdana dan Nurohmah (2022), Firdaus (2021), serta Putra dkk. (2023), mengkaji fungsi dan konteks *aizuchi* pada anime. Penelitian saat ini berorientasi pada strategi penerjemahan dan kesepadanan untuk memahami *aizuchi* yang diselaraskan maksudnya ke bahasa Indonesia tanpa kehilangan makna budaya aslinya. Fokus analisis meliputi (1) strategi penerjemahan *aizuchi* dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* dan (2) kesepadanan terjemahan *aizuchi* dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dalam anime tersebut. Kedua hal tersebut merupakan permasalahan yang menjadi telaah dalam penelitian ini.

Sumber data penelitian anime di atas berasal dari Netflix dengan fokus takarir Jepang-Indonesia, episode 127–134. Episode tersebut dipilih karena banyak ungkapan *aizuchi* dalam percakapan sehari-hari, terutama saat perjalanan Boruto dan Sasuke serta adegan konflik fisik antartokohnya.

Teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar analisis dalam penelitian ini meliputi (1) *aizuchi* yang terdiri atas fungsi dan bentuk, (2) strategi penerjemahan, dan (3) kesepadanan antara bahasa sumber (BSu) dan bahasa sasaran (BSa). Teori-teori di atas merupakan kesatuan yang terpadu: *aizuchi* sebagai objek penelitian, sedangkan strategi penerjemahan dan kesepadanan merupakan dasar analisis untuk objek tersebut.

Kubota (dalam Firmansyah, 2024) membagi fungsi *aizuchi* menjadi tujuh kategori, yaitu (1) tanda mendengar (*hai, ee, souka*), (2) tanda memahami (*sou, wakarimashita*), (3) tanda sependapat (*soudesuyo, sousou*), (4) tanda menyangkal (*iie, uun* yang disertai gestur menggeleng), (5) tanda ungkapan perasaan (*hee, sugoi* untuk menunjukkan terkejut/senang), (5) tanda penyambung jeda (*n, nani* untuk mengisi jeda percakapan), dan (6) tanda koreksi/tambahan: *hontou desuka?* (untuk meminta klarifikasi). Horiguchi (dalam Pradnyani, 2024) mengklasifikasikan *aizuchi* menjadi beberapa bentuk, di antaranya *kurikaeshi* (pengulangan ucapan lawan bicara).

Baker membagi delapan strategi penerjemahan, yaitu (1) substitusi budaya (mengganti istilah budaya tertentu dengan makna kontekstual BSa), (2) kata umum/superordinat (menggunakan hipernim atau kata yang bermakna lebih luas, contoh: kata bunga lebih luas daripada mawar, melati, atau sakura), (3) kata netral (menghindari diksi yang ekspresif supaya makna tidak bernuansa negatif), (4) parafrasa terkait (mengungkapkan kembali dengan susunan kalimat yang berbeda, tetapi tetap mempertahankan makna orisinalitasnya), (5) parafrasa tidak terkait (menyampaikan makna yang sepadan tanpa mengikuti struktur BSu), (6) penghilangan (menghapus kata yang berkategori keterangan atau tidak esensial dalam BSa), (7) kata pinjaman dan penjelasan (mempertahankan istilah asing dengan catatan kaki/tanda kurung sebagai penjelasan tambahan), dan (8) ilustrasi (menambahkan gambar untuk menjelaskan kesamaan konsep yang unik).

Nida dan Taber hanya membagi dua bentuk kesepadanan dalam penerjemahan, yaitu (1) kesepadanan formal dan (2) kesepadanan dinamis. Kesepadanan formal dan dinamis memiliki persamaan dengan teori terjemahan semantik dan terjemahan komunikatif yang dikemukakan oleh Newmark. Newmark (dalam Mazaya, 2025) mengatakan bahwa terjemahan semantik adalah metode penerjemahan dengan mempertahankan struktur dan gaya bahasa serta memfokuskan pada kesamaan makna kata atau frasa dalam BSu, sedangkan terjemahan komunikatif adalah penerjemahan untuk menghasilkan kesan semirip mungkin kepada pembaca teks BSu ataupun BSa (dalam Abdullah, 2020). Kesepadanan formal fokus pada struktur dan bentuk teks sumber yang cenderung harfiah, contoh *sou desu ka* yang bermakna apakah begitu? Kesepadanan dinamis lebih tertuju pada efek makna yang setara bagi pembaca bahasa sasaran. Kesepadanan ini dapat menyesuaikan dengan konteks budaya, gaya bahasa, dan sintaksis agar terjemahan bersifat alami.

Sesuai dengan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah menganalisis (1) strategi penerjemahan *aizuchi* dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* dan (2) kesepadanan terjemahan *aizuchi* dari bahasa sumber ke dalam bahasa Indonesia. Strategi dan kesepadanan dalam penerjemahan merupakan paduan yang bersifat sinergis untuk menghasilkan penerjemahan dengan makna atau konteks yang paling tepat.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam rangka menganalisis strategi penerjemahan dan kesepadanan *aizuchi* ke dalam bahasa Indonesia. Moleong (dalam Siyoto, 2015) mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa teks. Data yang diperoleh bersifat alamiah, apa adanya (dalam Zellatifanny, 2018). Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi yang bersumber dari anime *Boruto: Naruto Next Generations*.

Pengumpulan data dilakukan dengan mencatat dialog dalam bahasa Jepang dan versi terjemahannya dalam bahasa Indonesia, lalu diberikan kode waktu kemunculannya. Pengumpulan data dilaksanakan dengan cara menonton, mencatat dialog *aizuchi* dalam bahasa Jepang dan terjemahannya, serta memberi kode pada setiap data untuk memudahkan pencarian.

Analisis data dilakukan dengan (1) menulis dialog dalam kanji, romaji, dan terjemahan dalam bahasa Indonesia, (2) menganalisis strategi penerjemahan dan kesepadanan berdasarkan teori klasifikasi fungsi *aizuchi* dari Kubota (2001) dan bentuk (Horiguchi dalam Ariesty, 2024), strategi penerjemahan dari Baker (1992), (3) kesepadanan dinamis dari Nida dan Taber (1969), dan (4) menyajikan hasil analisis secara deskriptif untuk memudahkan penyimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan 13 ungkapan *aizuchi* yang terdapat pada anime *Boruto: Naruto Next Generations*, episode 127–134. Berbagai ungkapan tersebut dianalisis berdasarkan teori-teori di atas: fungsi, strategi, dan kesepadanan dalam penerjemahan.

Tabel Ungkapan *Aizuchi* dalam Anime *Boruto: Naruto Next Generations*

Data	Ungkapan <i>Aizuchi</i>	Fungsi <i>Aizuchi</i>	Strategi Penerjemahan	Kesepadanan
Data 1	<i>Gochisou!?</i>	Tanda ungkapan perasaan	Strategi penerjemahan dengan pengganti kebudayaan	Sepadan
Data 2	<i>Ndato?!</i>		Strategi penerjemahan dengan kata lebih netral	Tidak Sepadan
Data 3	<i>Dayona</i>	Tanda sependapat	Strategi penerjemahan dengan parafrasa berkaitan	Sepadan
Data 4	<i>Un</i>		Strategi penerjemahan dengan pengganti kebudayaan	Sepadan
Data 5	<i>Iya</i>	Tanda menyangkal	Strategi penerjemahan parafrasa berkaitan	Sepadan
Data 6	<i>Ie</i>		Strategi penerjemahan dengan kata lebih umum	Sepadan
Data 7	<i>Naruhodo na!</i>	Tanda memahami	Strategi penerjemahan dengan parafrasa berkaitan	Sepadan
Data 8	<i>Wakatteru</i>		sda.	Sepadan
Data 9	<i>Hee</i>	Tanda mendengar	sda.	Sepadan
Data 10	<i>Souka souka</i>		sda.	Sepadan
Data 11	<i>Dame yo</i>	Tanda mengoreksi, menambahkan, dan meminta informasi lebih	sda.	Sepadan
Data 12	<i>Kikitai koto tte?</i>		sda	Sepadan
Data 13	<i>Soune</i>	Tanda penyambung jeda	Strategi penerjemahan dengan parafrasa tidak berkaitan	Sepadan

Setelah data diklasifikasikan menurut fungsi *aizuchi*, berikut pembahasan hasil dari dialog antartokoh yang dianalisis menurut strategi dan kesepadanan dalam penerjemahan.

Data 1: *Aizuchi* Tanda Ungkapan Perasaan

Naruto : *Sonjya meshi ni sukka! Ichio omae wa kyakudashi yo, sekkaku dakara gochisou wo furumatte yaru ze.*

: Baiklah, ayo makan! Kau adalah tamuku. Aku akan menjamumu.

Boruto : ***Gochisou!?***

: Menjamu?

Aizuchi gochisou yang diucapkan Boruto merupakan bentuk *kurikaeshi* (pengulangan), yaitu penggalan dari ucapan sebelumnya oleh pembicara. Dalam konteks

ini, Boruto mengulang kata *gochisou* setelah Naruto muda mengatakan akan menjamunya dan sebagai ekspresi senang karena akan diberi makanan enak. Strategi penerjemahan yang digunakan pada *aizuchi gochisou* adalah penerjemahan dengan pengganti kebudayaan atau substitusi. Pada kamus mazii.net *gochisou* memiliki arti pesta, hari raya. Namun, terjemahan berubah menjadi *menjamu* untuk menyesuaikan kebudayaan orang Indonesia saat menerima tamu. Berdasarkan konsep kesepadanan dinamis, terjemahan *menjamu* telah mencapai kesepadanan karena makna *aizuchi gochisou* tersampaikan dengan baik dalam bahasa Indonesia. Jika diterjemahkan menjadi pesta pora, *aizuchi gochiso* terdengar janggal dan tidak menghasilkan efek berterima kepada pembaca BSa.

Data 2: *Aizuchi* Tanda Ungkapan Perasaan

Naruto : ... *taku omaetachi no sei de yokei na shigoto fue chimatta!*
: Gara-gara kalian, kami jadi melakukan ini!
Boruto : ... ***ndato?! Moto wa to ieba touchan....***
: Apa? Ini semua karena ayah....

... *ndato* merupakan bentuk lebih singkat dari 何だと / *nandato*. *Aizuchi ndato* diterjemahkan dengan menggunakan kata yang lebih netral. Pada kamus daring Jepang Takoboto arti umum dari *nandato* diterjemahkan sebagai *what did you just say*, 'apa yang baru saja kamu katakan?' Namun, terjemahan menjadi *apa?* menyebabkan terjemahan kurang ekspresif karena kata tanya tersebut memiliki ruang lingkup yang sangat luas. Akan tetapi, pada animasi yang dimaksud oleh Boruto dalam bahasa Jepang adalah *apa katamu?* yang menandakan bahwa ia tidak terima disalahkan oleh Naruto. Berdasarkan teori kesepadanan dinamis, terjemahan kurang memenuhi kesepadanan karena informasi dalam bahasa Jepang tidak tersampaikan dengan baik dalam bahasa Indonesia dan efek yang diterima pada BSa tidak sama dengan efek pada BSu.

Data 3: *Aizuchi* Tanda Sependapat

Boruto : *iya ano hito wa ore no shisho da.*
: Bukan, dia masterku.
Naruto : ... ***dayona anma niteneemon na.***
: Sudah kuduga kau tidak mirip dengannya.

Aizuchi dayona diterjemahkan menjadi *sudah kuduga*. Meskipun arti literalnya itu benar, terjemahan ini lebih sesuai dengan konteks karena menunjukkan dugaan Naruto yang terbukti. Terjemahan ini dianggap mencapai kesepadanan dinamis karena menyampaikan efek makna yang serupa bagi pembaca BSu dan BSa.

Data 4: *Aizuchi* Tanda Sependapat

Shikamaru : *na~nka harahetta na ... darou? Chouji?*
: Aku lapar. Benar, Choji?
Choji : ***un pekopeko da yo.***
: Ya, Aku sangat lapar.

Aizuchi un yang diucapkan Choji menunjukkan persetujuan. Makna itu sesuai dengan fungsi *aizuchi* menurut Kubota. Terjemahan menggunakan strategi substitusi kebudayaan dengan mengganti *un* menjadi *ya* dalam bahasa Indonesia yang bersifat informal dan dalam situasi alamiah. Terjemahan ini telah memenuhi kesepadanan dinamis karena efek dan makna tetap tersampaikan dengan jelas kepada pembaca BSa.

Data 5: *Aizuchi* Tanda Menyangkal

Naruto : *nanka itta ka?*

: Apa katamu?
Boruto : **iya.**
: Bukan apa-apa.

Boruto mengeluh ketika Naruto menjamunya hanya dengan mie instan. Ketika Naruto menanyakan apakah Boruto berbicara sesuatu, Boruto membalasnya dengan bukan apa-apa dalam bahasa Indonesia. Strategi yang digunakan pada *aizuchi* ini merupakan penerjemahan dengan parafrasa yang berkaitan. Dalam bahasa Indonesia kata iya, dalam konteks di atas, berarti tidak sebagai respons tidak setuju tentang suatu hal. Penerjemahan diubah menjadi bukan apa-apa. Maksud perkataan Boruto adalah untuk meyakinkan Naruto muda bukan sesuatu hal yang penting. Apabila kata iya sebagai *aizuchi* maknanya dialihkan menjadi tidak, penerjemahan menjadi kurang sepadan karena kata tidak dapat digunakan dalam berbagai macam situasi dan akan menimbulkan ambigu. Berdasarkan konsep kesepadanan dinamis, terjemahan *aizuchi* ini mencapai kesepadanan dinamis karena makna yang terkandung tersampaikan dengan jelas dan berterima pada BSa.

Data 6: *Aizuchi* Tanda Menyangkal

Neji : **ie anata wa tsuyoku natta.**
: Tidak. Kau sudah bertambah kuat.

Aizuchi ie yang diucapkan Neji merupakan penyangkalan singkat. Percakapan itu sesuai dengan fungsinya dalam menyangkal pernyataan Hinata ketika Hinata ragu bahwa dirinya sudah bertambah kuat. Strategi penerjemahan yang digunakan bermakna umum, yaitu *ie* menjadi *tidak* untuk menjaga gaya bicara Neji yang singkat. Terjemahan ini mencapai kesepadanan dinamis karena makna dan efeknya tersampaikan dalam BSa.

Data 7: *Aizuchi* Tanda Memahami

Naruto : **koko ni chakura wo shuuchu saseru imeji de yarou.**
: Ayo, bayangkan kita memusatkan cakra di titik ini.
Boruto : **naruhodo na!**
: Aku mengerti!

Aizuchi naruhodo na yang diucapkan Boruto menunjukkan tanda pemahaman, sesuai dengan fungsi *aizuchi*. Ungkapan ini muncul saat Boruto memahami instruksi Naruto tentang aliran cakra. Dalam penerjemahannya digunakan strategi parafrasa. Meskipun arti harfiahnya begitu, *ya*, terjemahan menjadi *aku mengerti* untuk menunjukkan bahwa Boruto benar-benar memahami maksud Naruto. Terjemahan ini telah mencapai kesepadanan dinamis karena terdengar alami dan maknanya tersampaikan dengan baik.

Data 8: *Aizuchi* Tanda Memahami

Shikamaru : **nanika attara ie yo mendoukusee koto ni naru mae ni na.**
: Katakan bila kau membutuhkan kami sebelum jadi sangat merepotkan.
Naruto : **aa wakatteru ttebayo.**
: Pasti! Aku tahu, Shikamaru.

Naruto muda mengucapkan *wakatteru ttebayo* sebagai respons bahwa ia mengerti perkataan Shikamaru. Strategi penerjemahan yang digunakan adalah parafrasa terkait dengan menerjemahkannya menjadi *aku tahu*, Shikamaru. Kata *tahu* dianggap sinonim dengan *mengerti* dalam konteks percakapan di atas. Penambahan nama Shikamaru memperkuat kedekatan emosional antartokoh. Terjemahan ini memenuhi kesepadanan dinamis karena maknanya tersampaikan dengan baik dan alami dalam BSa.

Data 9: *Aizuchi* Tanda Mendengar

Neji : *Kanojo wa hyuga souke no koukeisha bunke no ore ni totte wa shukun mo onaji da.*

: Dia pewaris utama klan Hyuga. Aku berasal dari keluarga cabang. Dia adalah tuanku.

Boruto : **Hee...**

: Begitu, ya?

Aizuchi hee yang diucapkan Boruto menunjukkan respons mendengarkan terhadap informasi baru. Boruto baru pertama kali mendengar penjelasan Neji tentang keluarga Hyuga. Strategi penerjemahan yang digunakan adalah parafrasa berkaitan dengan menerjemahkan *hee* menjadi *begitu, ya?* Ungkapan ini menyampaikan nuansa terkejut dan tertarik, sama seperti dalam BSu. Terjemahan ini mencapai kesepadanan dinamis karena makna dan efeknya tersampaikan dengan baik.

Data 10: *Aizuchi* Tanda Mendengar

Sasuke : *mukashi no shiriai ni sukoshi niteitande na.*

: Dia mengingatkanku kepada seorang teman lama.

Jiraiya : *u~mu **souka souka** mukashi no...*

: Begitu, ya? Teman lama?

Aizuchi souka souka yang diucapkan Jiraiya menunjukkan bahwa ia mendengarkan perkataan Sasuke. Menurut Horiguchi ungkapan tersebut termasuk bentuk *aizuchi kurikaeshikei* dan merupakan salah satu yang berkategori pengulangan. Strategi terjemahan adalah parafrasa berkaitan, dengan menerjemahkan *souka souka* menjadi *begitu, ya?* Bentuk ini menyesuaikan kebiasaan penutur bahasa Indonesia. Terjemahan ini tepat karena makna dan efeknya tersampaikan secara alami dan berterima.

Data 11: *Aizuchi* Tanda Mengoreksi, Menambahkan, dan Meminta Informasi Lebih

Boruto : *Touchan ga motteru tte hayaku kizukeba yokatta ttebasa.*

: Seharusnya aku tahu bahwa Ayah pasti punya.

Hinata : **Dame yo** kore wa. *Boruto ni wa mada hayasugimasu.*

: Kau tak boleh memilikinya. Kau masih terlalu kecil.

Aizuchi yang diucapkan Hinata merupakan bentuk koreksi dan penambahan informasi saat melarang Boruto meminjam buku Jiraiya. Terjemahan *dame yo* menggunakan strategi parafrasa, yang diubah menjadi *tidak boleh memilikinya* untuk memperjelas konteks *tidak boleh* yang dimaksud Hinata. Terjemahan ini dianggap mencapai kesepadanan dinamis karena makna dan larangan tersampaikan jelas dan alami dalam BSa.

Data 12: *Aizuchi* Tanda Mengoreksi, Menambahkan, dan Meminta Informasi Lebih

Boruto : *Shugyou tsukete morattari iroiro kikitakattan dakedo naa.*

: Aku ingin dia melatihku dan bercerita.

Sarada : **Kikitai koto tte?**

: Cerita? Tentang apa?

Aizuchi kikitai koto tte? menunjukkan bahwa Sarada ingin tahu cerita apa yang Boruto dengar dari Sasuke. Strategi terjemahan yang digunakan adalah parafrasa berkaitan meskipun *kikitai koto tte* memiliki arti menanyakan sesuatu terjemahan menjadi *Cerita? Tentang apa?* untuk memperjelas konteks. Terjemahan ini mencapai

kesepadanan dinamis karena makna dan rasa penasaran Sarada tersampaikan secara alami dalam BSa.

Data 13: *Aizuchi* Tanda Penyambung Jeda

Hinata : *Soune chiisai koro kara zenzen kawattenaiwa ne.*

: Bagaimana, ya? Dia tidak berubah sedikitpun dari dulu.

Aizuchi soune yang diucapkan Hinata berfungsi sebagai penyambung jeda dan memberi waktu berpikir sebelum merespons Boruto. Strategi penerjemahan adalah parafrasa tidak berkaitan yang diubah menjadi *Bagaimana, ya?* agar sesuai konteks ketika Hinata mencoba berpikir bagaimana menjelaskannya kepada Boruto. Terjemahan ini memenuhi kesepadanan dinamis karena nuansa Hinata saat berpikir tersampaikan alami dalam BSa.

Dialog antartokoh di atas menunjukkan bahwa keberhasilan penerjemahan dinilai dari respons pembaca BSa. Pembacalah yang akan menentukan terjemahan itu berterima atau tidak. Jika dipahami, terjemahan itu disepakati maknanya oleh pembaca. Sebaliknya, jika pembaca masih merasakan kebingungan, berarti ada kekaburan makna. Hal itu terjadi karena terjemahan tidak jelas atau tidak terbiasa didengar dalam komunikasi sehari-hari. Akibatnya, terjemahan tidak diterima sebab ada arti yang tidak dimengerti. Dijelaskan oleh Nida dan Taber bahwa penerjemahan merupakan pencarian makna terdekat dari bahasa sumber (Bsu) ke bahasa sasaran (Bsa).

Terjemahan dikatakan sepadan jika menghasilkan respons serupa pada pembaca bahasa sasaran, baik dari segi makna maupun konteks budaya. Makna merupakan hal mendasar dalam terjemahan karena hakikat dari penerjemahan adalah kesesuaian makna antara Bsa dan Bsu. Oleh karena itu, penyesuaian makna yang tepat dalam berbagai konteks merupakan faktor keberhasilan dalam penerjemahan.

Simpulan

Strategi penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *aizuchi* dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations*, episode 127–134 ke bahasa Indonesia meliputi (1) pengganti kebudayaan (2 data), (2) kata netral/kurang ekspresif (1 data), (3) kata umum/superordinat (1 data), (4) parafrasa berkaitan (8 data), dan (5) parafrasa tidak berkaitan (1 data). Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 13 data *aizuchi* yang ditemukan sebanyak 12 data mencapai kesepadanan dinamis. Terjemahan dapat menyampaikan makna dan efek yang sama dengan bahasa sumber serta terdengar alami dalam bahasa Indonesia walaupun ada beberapa terjemahan yang kurang ekspresif. Sementara itu, hanya satu data gagal karena penggunaan kata netral yang kurang jelas. Namun, secara keseluruhan penelitian menunjukkan keberhasilan penerjemahan *aizuchi* dalam konteks anime tersebut.

Ada perbedaan yang signifikan antara penelitian terdahulu dan saat ini. Penelitian terdahulu umumnya tidak membahas *aizuchi* verbal bersama penutur asli Jepang. Penelitian saat ini terfokus pada semua fungsi *aizuchi*, termasuk aspek verbal dalam percakapan sehari-hari. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa hasil penelitian yang dilakukan sekarang memberikan kontribusi terhadap pengetahuan bahasa Jepang. Penelitian berikutnya diharapkan dilakukan dengan perspektif yang berbeda, di antaranya analisis *aizuchi* nonverbal dan strategi penerjemahan lainnya, sehingga menambah khazanah atau pemahaman terhadap bahasa Jepang.

Referensi

- Abdullah, N., Rahman, L. A., dan Samsudin, S. (2020). Terjemahan kinayah dalam wacana Al-Quran: analisis teori komunikatif Newmark. *Journal of Islamic*, 5(30), 40-61.
- Ariesty, W. N. S., dan Haristiani, N. (2024, February). Analysis of verbal and nonverbal usage of aizuchi in a japanese reality show "terrace house: Opening New Doors". In *7th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2023)* (pp. 494-500).
- Aryandi, A. D., dan Andarwati, T. W. (2023). Fungsi aizuchi verbal dalam dialog anime yuru camp episode -6 karya Afro. *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 10(2), 134-150.
- Baker, M. (1992). *In other words: A coursebook on translation*. Routledge.
- Falah, Arif. (2025). Budaya tutur kata yang sering kali dianggap aneh orang Indonesia ketika berbicara dengan orang Jepang: *Aizuchi*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/ariffalah23/6778f062ed641524d1707e32/budaya-tutur-kata-yang-sering-kali-dianggap-aneh-orang-indonesia-ketika-berbicara-dengan-orang-jepang-aizuchi>
- Firdaus, A. A. (2021). Bentuk penggunaan aizuchi dalam anime 「君の名は」 karya Makoto Shinkai. *Hikari*, 5(1), 1-16.
- Firmansyah, A. R., dan Khasanah, U. (2024, August). The use of aizuchi non linguistics form on keiji mita's anime kimi no suizou wo tabetai. In *Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies* (Vol. 3, No. 1, pp. 653-667).
- Giri, N. L. K. Y. (2016). Memahami aizuchi sebagai etika berkomunikasi dalam bahasa Jepang. *Jurnal Kotoba*, 3, 1-14.
- Mazaya, F. (2025). Analisis metode penerjemahan dalam menerjemahkan novel bumi manusia. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (Jupe2)*, 3(1), 95-110.
- Mulyati, S., Amin, M, F. (2024). Penggunaan ragam bahasa ken dalam siaran langsung media sosial tiktok: kajian sosiolinguistik
- Nida, E. A. dan C. R. Taber. (1974). *The theory and practice of translation*. Leiden: E.J. Brill.
- Nida, E. A., dan Taber, C. R. (1969). *The theory and practice of translation*. Brill.
- Perdana, S.P. dan Nurohmah, H. (2022). Function of aizuchi in the podcast as one of digital communication media. *IZUMI*, 11(2), 173-182
- Pradnyani, N. K. W. (2024). Penggunaan aizuchi dalam video kanal youtube Hajimesyacho No Hatake (Doctoral dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar).
- Putra, G. S., Dian Andriyani, A. A. A., dan Debora Aritonang, B. (2023). Aizuchi sebagai penanda penyangkalan pada film Hotaru No Hoka. *Jurnal Sakura : Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 5(2), 265. <https://doi.org/10.24843/js.2023.v05.i02.p04>
- Rahmadani, N. (2022). Penggunaan aizuchi dalam bahasa Jepang. Universitas Harapan Medan.
- Siyoto, S., dan Sodik, M. A. (2015). Dasar metodologi penelitian. literasi media publishing.
- Suryawinata, Z., dan Hariyanto, S. (2003). *Translation: Bahasan teori & penuntun praktis menerjemahkan*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Wiratno, T., dan Santosa, R. (2014). Bahasa, fungsi bahasa, dan konteks sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1-19.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83-9