

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Wiratno dan Santosa (2003) bahasa adalah sarana komunikasi yang tersusun dalam bentuk kata, frasa, klausa, dan kalimat. Dalam kehidupan manusia bahasa merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Bahasa mempunyai peran penting dalam komunikasi agar manusia dapat dengan mudah mengutarakan atau menyampaikan pikiran dan perasaan seseorang. Menurut Soeparno (1993) bahasa memiliki fungsi utama untuk berkomunikasi dalam konteks sosial, sehingga bahasa sangat memberikan kemudahan bagi kita untuk saling mengerti pikiran satu sama lain (dalam Mulyati, 2024).

Jika berbicara mengenai bahasa Jepang, orang Jepang memiliki salah satu kebiasaan, ketika sedang berkomunikasi, menggunakan *aizuchi*. Menurut Izumiko *Aizuchi* adalah bentuk respon singkat orang Jepang yang menunjukkan bahwa mereka mengerti atau memahami apa yang sedang dikatakan oleh lawan bicaranya (dalam Rahmadani, 2022). *Aizuchi un, hai, sou desuka, da yo ne*, dan *hontou desuka* merupakan beberapa bentuk yang paling sering ditemukan, baik dalam anime, drama, maupun dunia nyata, di Jepang.

Aizuchi terkadang membuat beberapa orang Indonesia mengalami kebingungan ketika sedang berinteraksi dengan orang Jepang. Berbeda dengan kebiasaan orang Indonesia yang cenderung diam ketika lawan sedang berbicara. Di Indonesia, merespons lawan bicara yang sedang bertutur sering kali dianggap tidak sopan dan memotong pembicaraan. Perbedaan budaya inilah yang menjadi salah satu faktor timbulnya masalah ketika orang Indonesia sedang berbicara dengan orang Jepang. Umpama dalam bahasa Indonesia seperti “begitu ya”, “oh seperti itu” dan sebagainya digunakan untuk memberi sinyal bahwa pendengar memperhatikan ucapan lawan bicara. Namun hal tersebut dapat membuat orang Indonesia merasa jengkel apabila terlalu sering digunakan, sedangkan untuk orang Jepang, respon singkat seperti itu dianggap penting agar percakapan berjalan lancar (dalam Falah, 2025).

Penggunaan *aizuchi* dapat ditemukan dalam berbagai karya sastra modern Jepang. Beberapa contoh di antaranya adalah anime, manga, film, dan *game*. Anime menjadi salah satu daya tarik dari semua karya sastra modern yang dimiliki oleh Jepang sehingga tidak heran jika anime menjadi ciri khas Jepang yang paling

dikenal. Anime juga menjadi media budaya yang memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan minat seluruh dunia untuk mempelajari bahasa Jepang. Menurut hasil survei The Japan Foundation pada 2018, mengenai perkembangan pendidikan bahasa Jepang di dunia, menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan nomor 2 dengan jumlah pemelajar bahasa Jepang terbanyak dari 142 negara. Sebesar 66% hasil survei juga memperlihatkan alasan mengapa banyak orang memilih mempelajari bahasa Jepang adalah karena budaya anime, manga, dan *J-Pop*. Hal tersebut membuat semakin banyak anak muda di Indonesia yang kini berminat dalam mempelajari budaya Jepang. Dengan begitu, mereka dapat lebih menikmati hobinya.

Salah satu anime yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia adalah *Boruto: Naruto Next Generations*. *Boruto: Naruto Next Generations* adalah anime yang merupakan sekuel dari anime populer *Naruto Shippuden* yang berlatar di Desa Konoha setelah berakhirnya Perang Dunia Shinobi keempat. Anime ini rilis pada 2017, ditulis oleh Masashi Kishimoto dan Ukyo Kodachi. Pada Crunchyroll Anime Award 2022 seri ini menduduki nominasi peringkat ke-2 kategori *Best Fight Scene*.

Anime *Boruto: Naruto Next Generations* menceritakan kisah putra dari Uzumaki Naruto, yaitu Uzumaki Boruto yang menjadi karakter utama pada anime ini setelah Naruto berhasil mewujudkan impiannya untuk menjadi *Hokage* (ninja terkuat) Desa Konoha. Desa Konoha di era Boruto merupakan desa yang memiliki kemajuan teknologi yang cukup pesat. Sebagai *hokage* ke-7 Naruto kini memiliki tanggung jawab besar untuk melindungi Desa Konoha dan rakyatnya dari segala ancaman kejahatan. Salah satunya adalah dengan melatih generasi baru *shinobi*

(ninja), termasuk putranya sendiri, Boruto, sehingga bisa menjadi *shinobi* yang hebat. Bersama Mitsuki dan Uchiha Sarada di Tim 7 yang dipimpin oleh Konohamaru, kisah perjalanan Boruto sebagai *shinobi* dimulai dan dihadapkan dengan ancaman kejahatan yang membahayakan dirinya dan Desa Konoha.

Anime ini berfokus pada ambisi dan tekad dari setiap karakter, mereka selalu berusaha dan bekerja sangat keras untuk untuk mencapai mimpi mereka. Dimulai dari Uzumaki Boruto sang tokoh utama, Boruto digambarkan sebagai anak yang penuh semangat dan cenderung sombong karena merasa lebih hebat dibanding ayahnya saat masih seumurannya. Hal ini dikarenakan ayahnya jarang meluangkan waktu bersama keluarga dan sibuk bekerja. Namun, setelah melihat kehidupan ayahnya di masa lalu, perlahan Boruto berubah menjadi sosok *shinobi* yang serius dan mulai bersikap lembut kepada ayahnya. Boruto juga kemudian mengagumi Uchiha Sasuke, ayah dari rekan satu timnya, Uchiha Sarada dan memiliki mimpi untuk menjadi *shinobi* hebat seperti Sasuke. Berbeda dengan Boruto, Sarada justru sangat mengagumi Naruto dan memiliki cita-cita untuk menjadi *hokage*.

Selain alurnya yang menarik, anime ini juga menggunakan bahasa yang tidak terlalu sulit dan mudah dimengerti. Pada anime ini, *aizuchi* yang dipakai dalam setiap dialognya juga beragam jenisnya. *Aizuchi* dalam dialog anime merupakan elemen penting dalam komunikasi verbal bahasa Jepang sebagai bentuk respon kepada pembicara.

Untuk dapat memahami percakapan yang sedang terjadi, perlu dilakukan strategi penerjemahan sehingga nuansa naturalitas dapat tersampaikan kepada penonton BSa. Strategi penerjemahan menurut Suryawinata dan Hariyanto (2003)

adalah pendekatan untuk mengatasi suatu masalah dalam penerjemahan. Masalah penerjemahan dapat muncul berupa kata, frasa, atau kalimat jika kalimat tersebut tidak bisa dipisahkan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk diterjemahkan. Suryawinata dan Hariyanto membagi strategi penerjemahan menjadi tiga jenis utama. Pertama, strategi struktural yang berkaitan dengan struktur kalimat agar terjemahan dapat berterima di BSa. Kedua, strategi semantis yang berkaitan dengan makna kata yang diterjemahkan. Ketiga, strategi pragmatik yang memfokuskan pada pesan yang ada pada kalimat yang ingin diterjemahkan.

Dalam penerjemahan tentu hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana pesan yang terkandung dalam dalam BSu (bahasa sumber) dapat tersampaikan dengan jelas ke dalam Bsa (bahasa sasaran). Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan kesepadan penerjemahan antara BSa dan BSu agar pembaca dapat menerima informasi yang disampaikan. Menurut Nida dan Taber (1974) tujuan penerjemahan adalah untuk mencari padanan terdekat dari teks BSu ke dalam teks BSa. Nida dan Taber membagi kesepadan menjadi dua jenis, yaitu (1) kesepadan formal dan (2) kesepadan dinamis. Kesepadan formal memiliki fokus pada struktur gramatikal yang mendekati dengan teks bahasa sumber, sedangkan kesepadan dinamis berfokus pada penyampaian makna dan pesan pada terjemahan sehingga menghasilkan efek yang sama kepada pembaca BSa seperti yang dirasakan pada pembaca BSu.

Penelitian terdahulu mengenai *aizuchi* telah dilakukan oleh beberapa peneliti bahasa Jepang. Penelitian Perdana (2022) yang berjudul “Function of *Aizuchi* in The Podcast as One of Digital Communication Media” mengkaji

perbedaan penggunaan *aizuchi* oleh orang Jepang dan orang Myanmar yang fasih dalam bahasa Jepang. Teori yang digunakan adalah teori *aizuchi* menurut Mayumi Kubota dengan temuan sebanyak 51 data. Penelitian Firdaus (2021) dengan judul “Bentuk Penggunaan Aizuchi dalam Anime 『君の名は』 (*kimi no nawa*) Karya Makoto Shinkai” membahas masalah bentuk dan penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi yang diterapkan pada anime *Kimi no Nawa*. Teori yang digunakan adalah teori Aizuchi oleh Saita Izumi dan Horiguchi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *aizuchi* berlatarkan situasinya memiliki jumlah sebanyak 72 data dengan kategori terbanyak *aizuchi* ketika terkejut atas tutur lawan bicara dan kategori paling sedikit yaitu penggunaan *aizuchi* ketika mendapatkan puji atau rendah hati. Namun, hasil penelitian bentuk *aizuchi* menurut teori Horiguchi ditemukan sebanyak 74 data. Penelitian yang berjudul “Aizuchi Sebagai Penanda Penyangkalan pada Film Hotaru No Haka” dari G. Putra, A. Diyan Andriyani, B. Debora Aritonang meneliti masalah jenis *aizuchi* penanda penyangkalan yang digunakan pada anime Hotaru No Haka. Penelitian ini menggunakan kajian sosiolinguistik Chaer dan teori *aizuchi* milik Horiguchi dan Sakamoto. Hasil penelitian menunjukkan terdapat empat *aizuchi* yang menandakan penyangkalan atas tuturan pembicara, yaitu *ie*, *deshou*, *yo* dan *maa*.

Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian pada skripsi ini yaitu kebanyakan penelitian terdahulu hanya membahas klasifikasi dan jenis-jenis *aizuchi* yang digunakan, dan metode penerjemahan yang digunakan agar hasil terjemahan *aizuchi* sepadan dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini membahas strategi terjemahan yang dipakai untuk menerjemahkan ungkapan *aizuchi*. Selain

itu, penelitian ini sekaligus membahas apakah hasil terjemahan *aizuchi* dalam bahasa Indonesia sudah sepadan atau tidak.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini ada beberapa masalah yang akan dibahas :

1. Strategi penerjemahan apa yang digunakan pada anime *Boruto: Naruto Next Generations* untuk menerjemahkan *aizuchi* ke dalam bahasa Indonesia?
2. Apakah terjemahan *aizuchi* bahasa Jepang pada anime *Boruto: Naruto Next Generations* ke dalam bahasa Indonesia sudah sepadan atau belum?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis

1. strategi penerjemahan *aizuchi* yang digunakan pada anime *Boruto: Naruto Next Generations*.
2. kesepadan hasil penerjemahan *aizuchi* pada anime *Boruto: Naruto Next Generations* dalam bahasa Indonesia.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian memiliki fungsi agar kajian tidak menjadi terlalu luas dan penelitian menjadi jelas. Oleh karena itu, penelitian ini terbatas pada permasalahan strategi penerjemahan *aizuchi* pada Anime *Boruto: Naruto Next Generations* di Netflix. Penelitian ini juga membahas kesepadan terjemahan *aizuchi* pada Anime *Boruto: Naruto Next Generations* dalam bahasa Indonesia.

Episode yang dipilih juga dibatasi yaitu dari episode 127–134 dengan takarir dalam bahasa Jepang dan Indonesia.

Adapun alasan mengambil episode 127–134 karena Dialog pada episode tersebut lebih banyak percakapan sehari-hari sehingga banyak ungkapan *aizuchi*. Episode tersebut menceritakan awal mula Boruto dan Sasuke yang melakukan perjalanan waktu ke Desa Konoha saat Naruto masih anak-anak. Adegan bertempur pada episode ini juga tidak terlalu banyak.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan masalah yang akan diteliti. Moleong (dalam Siyoto, 2015) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Penelitian deskriptif adalah pendekatan yang menggambarkan objek sesuai dengan kenyataannya. Data yang dilaporkan merupakan data yang diperoleh apa adanya (dalam Zellatifanny, 2018).

Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi. Terdapat 143 ungkapan *aizuchi* yang terkumpul dari kutipan dialog episode 127—134 pada anime *Boruto: Naruto Next Generations* di Netflix. Data kemudian dipilah untuk dimasukkan ke dalam data yang akan dianalisis. Penelitian dimulai dengan pemilihan episode yang dianggap memiliki ungkapan *aizuchi* yang beragam. Selanjutnya, dialog-dialog yang memiliki ungkapan *aizuchi* dalam bahasa Jepang dicatat beserta terjemahan dalam bahasa Indonesia. Data *aizuchi* yang dikumpulkan berupa dialog yang

diucapkan oleh karakter Ninja Desa Konoha. Setelah itu, akan dianalisis strategi penerjemahan *aizuchi* apakah hasilnya sepadan atau tidak.

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan dari Agustus 2024 sampai dengan Januari 2025. Tahap pengumpulan data yang membutuhkan ketelitian dalam mengidentifikasi dialog *aizuchi* merupakan alasan proses penelitian ini yang memerlukan waktu dua bulan. Jumlah episode yang banyak pada anime ini juga menjadi salah satu alasan penelitian berlangsung selama enam bulan karena diperlukan seleksi pada data yang akan dipakai dan membutuhkan waktu dalam menganalisis strategi penerjemahan dan kesepadan untuk membandingkan teks BSu dengan BSa. Pengumpulan dan analisis data dilakukan pada anime *Boruto: Naruto Next Generations*.

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teori Strategi Penerjemahan milik Mona Baker dan teori Kesepadan Penerjemahan oleh Nida Taber. Selain itu, teori *aizuchi* dari Kubota juga akan digunakan untuk klasifikasi data yang akan dipilih untuk dianalisis. Kamus daring Jepang-Indonesia juga digunakan untuk membantu dalam kegiatan analisis data. Alasan digunakannya kamus daring Jepang-Indonesia dalam penelitian ini untuk membantu memahami makna *aizuchi* lebih mendetail. Kamus ini juga mempermudah dalam menentukan nuansa atau situasi dari ungkapan *aizuchi* yang digunakan pada dialog animasi.

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan data yang bersumber dari anime dengan judul *Boruto: Naruto Next Generations*. Dari 143 data yang telah terkumpul, 13 data diambil sebagai perwakilan untuk memenuhi kategori *aizuchi* dengan

takarir yang dicatat dalam bahasa Indonesia. Pada tahap ini terdapat langkah-langkah yang diambil untuk memperoleh data, yaitu:

- a. menonton dan menyimak anime *Boruto: Naruto Next Generations* di Netflix dan melakukan pencarian ungkapan-ungkapan *aizuchi* yang terdapat pada episode 127-134;
- b. mencatat dialog yang memiliki ungkapan *aizuchi* yang diucapkan dalam bahasa Jepang dan menulis versi terjemahan takarir dalam bahasa Indonesia; dan
- c. memberikan kode di setiap data yang telah dikumpulkan, contoh kode EP 127, 12.33 (arti: data muncul pada episode 127 menit ke 12 detik 33).

Setelah semua data terkumpul, tahap berikutnya analisis data. Dalam tahap analisis data, terdapat serangkaian langkah yang dilakukan sebagai berikut.

- a. Data *aizuchi* yang telah terkumpulkan ditulis dalam bentuk dialog menggunakan huruf kanji, romaji, dan bahasa Indonesia.
- b. Data yang telah disusun dianalisis strategi penerjemahannya menggunakan teori Mona Baker dan kesepadanannya menggunakan teori Nida dan Taber.
- c. Menyajikan hasil analisis data dalam bentuk pendekatan deskriptif yaitu menjelaskan strategi penerjemahan dan kesepadan makna *aizuchi* dalam bentuk redaksional sehingga mudah dipahami dan dapat diambil simpulan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini disusun sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II membahas tentang penjelasan kerangka teori yang berisi tentang paparan teori yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Bab III berisi tentang kumpulan data yang telah dianalisis strategi penerjemahannya dan kesepadanannya sesuai dengan teori yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya.

Bab IV berisi simpulan dalam penelitian ini terdiri dari jawaban ringkas atas permasalahan, perbandingan penelitian sebelumnya dan saat ini, serta saran untuk penelitian selanjutnya yang relevan.