

# ***AIZUCHI TRANSLATION IN ICHIGO MARSHMALLOW ANIME***

**Dian Martines<sup>1</sup>, Arza Aibonotika<sup>2</sup>, Dini Budiani<sup>3</sup>**

e-mail: dianmartines09@gmail.com, aibonotikas@yahoo.co.id, dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Number Phone: 089621377936

*Japanese Education Department  
Faculty of Teacher's Training and Education  
Riau University*

***Absrtact:*** *This study examines the use of Aizuchi in the Ichigo Marshmallow anime. The formulation of the problem analyzed includes the functions and types of aizuchi used in conversations in the Ichigo Marshmallow anime, and examines the equivalence of aizuchi translation in Marshmallow anime. The translation methods used for this research are free translation methods and adaptation translation methods. The results found from the research are after watching the anime Ichigo Marshmallow episodes 1-5, there are 93 words of aizuchi. The most common form of aizuchi is 86 words aizuchishi, and the most functions found are hearing or kiite iru to iu shingou as many as 53 words. The translation methods used by translators are free translation methods and adaptation translation methods. Translators use both methods because both methods produce the translation that is most equivalent to Indonesian. The most frequently occurring translation procedures are the equivalency procedure, the borrowing procedure, and the transposition procedure.*

***Key Words:*** *Aizuchi, Sentence Conversation, the equivalence of translation*

# PENERJEMAHAN AIZUCHI PADA ANIME ICHIGO MARSHMALLOW

**Dian Martines<sup>1</sup>, Arza Aibonotika<sup>2</sup>, Dini Budiani<sup>3</sup>**

e-mail : dianmartines09@gmail.com, aibonotikas@yahoo.co.id, dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Nomer Telepon: 089621377936

Program Studi Bahasa Jepang  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Studi ini meneliti penggunaan *Aizuchi* di *anime Ichigo Marshmallow*. Perumusan masalah yang dianalisis meliputi fungsi dan jenis *aizuchi* yang digunakan dalam percakapan di *anime Ichigo Marshmallow*, dan memeriksa kesetaraan terjemahan *aizuchi* di *anime Ichigo Marshmallow*. Metode penerjemahan yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penerjemahan bebas dan metode penerjemahan adaptasi. Hasil yang ditemukan dari penelitian yaitu setelah menyaksikan *anime Ichigo marshmallow* episode 1-5, terdapat sebanyak 93 kata *aizuchi*. Bentuk terbanyak dari *aizuchi* adalah *aizuchishi* sebanyak 86 kata, dan fungsi terbanyak yang ditemukan yaitu tanda mendengar atau *kiite iru to iu shingou* sebanyak 53 kata. Metode penerjemahan yang digunakan penerjemah yaitu metode penerjemahan bebas dan metode penerjemahan adaptasi. Penerjemah menggunakan kedua metode tersebut karena kedua metode menghasilkan penerjemahan yang paling sepadan dengan bahasa Indonesia. Prosedur penerjemahan yang paling sering muncul adalah prosedur kesepadanan, prosedur peminjaman, dan prosedur transposisi.

**Kata Kunci:** *Aizuchi*, Kalimat Percakapan, Kesepadanan Penerjemahan

## PENDAHULUAN

Negara Jepang dikenal dengan teknologinya yang sangat canggih juga dengan kesenian modern yang saat ini banyak diminati oleh orang-orang di seluruh dunia. Diantaranya seperti dunia musik, perfilman, game, komik (*manga*), dan *anime*. Melalui aspek-aspek kesenian modern ini, banyak orang-orang yang mulai tertarik untuk mempelajari dan memahami kebudayaan serta bahasa Jepang lebih mendalam. Aspek-aspek kesenian modern Jepang pun mulai masuk ke negara-negara disekitarnya, termasuk Indonesia. Dalam hal ini, *Anime* sangat berpengaruh besar dalam menarik minat orang-orang Indonesia untuk mengetahui lebih dalam mengenai bahasa Jepang. Karenanya, banyak orang-orang Indonesia yang akhirnya tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang serta kebiasaan-kebiasaan yang biasa dilakukan orang Jepang ketika berkomunikasi.

Salah satu hal unik yang sangat sering dilakukan orang Jepang dalam berkomunikasi adalah mengucapkan respon atau dalam bahasa Jepang disebut *Aizuchi*. *Aizuchi* merupakan kata seru yang seringkali digunakan orang Jepang selama percakapan yang bertujuan untuk menunjukkan pada lawan bicara bahwa mereka memperhatikan atau memahami pembicaraan yang sedang berlangsung. Jenis-jenis *aizuchi* yang umumnya sering dijumpai dalam percakapan sehari-hari ialah *hai*, *un*, *sou desuka*, *sou desune*, *hontou*, dan *naruhodo*.

*Aizuchi* seringkali dijumpai dalam percakapan dasar sehari-hari orang Jepang, termasuk dalam *anime*. Seperti contoh penggunaannya pada *anime Ichigo Mashimaro* di episode 9 pada menit ke 13:3. Terdapat percakapan yang menggunakan *aizuchi* yang tertera pada anime sebagai berikut:

Nobue : うん。。。 そうだ！ちーちゃんなにか作ってきてよ！

*Un...sou da! Chi-chan nanika tsukutte kite yo!*

‘Heh, Chi. Buatlah makanan ya?’

Chika : はあ。。。 まあ。。。 いいけど

*Haa...maa...iikedo*

‘Hah? B-Baik...tidak masalah’

Nobue : ああ！。。。 あれが良い！

*Aa!...are ga ii...*

‘Ah!...aku mau...’

Chika : チョコクッキーでしょ。。。 お姉ちゃん好きだもんね

*Chokokukki desho...oneechan suki da mon ne*

‘Kue Cokelat. Ya?...Kamu pasti suka kan’

Matsuri : 私も好き！

*Watashi mo suki*

‘Aku juga suka’

Chika : じゃあ。。。 ちょっとまってって。。。

*Jaa...chotto mattette...*

‘Oke. Tunggu dulu ya’

Pada contoh percakapan di atas, pada kalimat *Un...sou da! Chi-chan nanika tsukutte kite yo!* Dapat diartikan dengan “Heh, Chi. Buatlah makanan ya?”. Kata

Un...sou nanda merupakan salah satu bentuk dari aizuchi yang dapat juga di artikan dengan, “Ya...Benar juga”.

Pada anime Ichigo Mashimaro, begitu banyak percakapan sehari-hari yang terjadi antara empat gadis sekolah dasar ini dan banyak diantaranya yang menggunakan aizuchi. Ada beberapa situasi sehari-hari dan hal-hal yang terjadi pada jalan cerita anime Ichigo Mashimaro yang membuat seluruh karakter dalam anime ini menggunakan aizuchi dalam berbicara dan tak jarang beberapa percakapan memiliki unsur tak tersirat saat berkomunikasi menggunakan aizuchi menjadi latar belakang penulis memilih anime ini untuk di teliti kesepadanan penerjemahannya dengan bahasa Indonesia.

Permasalahan yang diteliti adalah:

1. Apa saja bentuk terjemahan *aizuchi* yang terdapat di dalam *anime Ichigo Mashimaro*?
2. Apakah penerjemahan *aizuchi* pada anime *Ichigo Mashimaro* sudah sepadan secara fungsi dengan terjemahan bahasa Indonesia?

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi bentuk terjemahan *aizuchi* yang terdapat dalam *anime Ichigo Mashimaro*
2. Untuk menganalisis kesepadanan fungsi penerjemahan *aizuchi* pada anime *Ichigo Mashimaro* dengan terjemahan bahasa Indonesia

Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat membantu pembelajar maupun pengajar bahasa Jepang agar lebih bisa memahami bentuk dan penggunaan *aizuchi* Secara praktis, diharapkan membantu pembelajar bahasa Jepang dalam percakapan dengan menggunakan *aizuchi* sesuai dengan fungsi penggunaannya dalam percakapan sehari-hari.

Penerjemahan sebagai suatu proses selalu satu arah, yaitu selalu menampilkan arah dari suatu bahasa sumber ke dalam bahasa tujuan. Sehubungan dengan ini, Catford (1965: 20) mendefinisikan penerjemahan sebagai “*the replacement of textual material in one language (SL) by equivalent textual material in another language (TL)*” Penerjemahan berarti proses penggantian material tekstual dalam suatu bahasa (Bahasa Sumber) dengan material tekstual yang sepadan dalam bahasa lain (Bahasa Teks). Prosesnya adalah penggantian materi sebuah teks dalam bahasa sumber dengan materi teks yang sepadan dalam bahasa sasaran.

Penerjemahan sendiri terbagi menjadi dua bagian. Pertama penerjemahan tulisan (*honyaku*) yaitu memperbaiki naskah yang tertulis pada suatu bahasa ke dalam bahasa lain (Umesao dalam Muhlisan, 2013: 14). Sedangkan yang kedua penerjemahan lisan (*tsuyaku*) yaitu berdiri di antara dua orang yang masing-masing berbeda bahasanya, kemudian mengalihbahasakan masing-masing bahasa kedua orang tersebut (Tadao dalam Muhlisan, 2013: 15). Dalam penelitian ini ‘penulis hanya menganalisis penerjemahan tertulis (*honyaku*). Analisisnya berdasarkan bentuk penerjemahan percakapan sehari-hari yang ada dalam *anime Ichigo Mashimaro* yang mana peneliti akan memfokuskan penelitiannya pada penerjemahan fungsi *Aizuchi* yang terdapat dalam percakapan dalam *anime* tersebut.

Menurut Petrus Danielus, sebuah terjemahan adalah “*a text written in a well-known language which refers to and represents a text in a language which is not as well known*” (dalam Lafevere, 1992:1) Suatu teks yang ditulis dalam suatu bahasa yang

diketahui dengan baik yang merujuk pada dan mempresentasikan sebuah teks dalam suatu bahasa yang tidak diketahui secara baik.

Istilah *translation* dalam bahasa Inggris memiliki beberapa makna. Yaitu dapat merujuk pada bidang subjek umum, teks yang telah di terjemahkan atau tindakan yang menghasilkan terjemahan, yang dikenal dengan penerjemahan. Proses penerjemahan antara dua bahasa tulis yang berbeda melibatkan penerjemahan mengubah teks asli ke dalam bahasa verbal asli ke dalam suatu teks tertulis dalam bahasa verbal yang berbeda (Munday, 2008:5) Hatim dan Munday (2004:6) mendefinisikan penerjemahan sebagai berikut:

1. Proses pengalihan suatu teks tertulis dari bahasa sumber ke bahasa tujuan yang dilakukan oleh penerjemah, atau beberapa penerjemah, dalam suatu konteks sosiokultural yang spesifik.
2. Produk tertulis atau teks tujuan, yang dihasilkan dari proses tersebut dan yang berfungsi dalam konteks sosiokultural bahasa teks
3. Fenomena kognitif, linguistik, visual, kultural, dan ideologis yang merupakan bagian integral dari 1 dan 2

Dari beberapa definisi di atas, dapat kita ketahui bahwa beberapa konsep mengenai penerjemahan dan terjemahan sebagai berikut:

- 1) Penerjemahan dan terjemahan sebagai suatu proses dan hasil dari pengalihan, reproduksi, atau representasi pesan, makna, budaya, dari bahasa sumber ke dalam bahasa tujuan.
- 2) Penerjemahan dan terjemahan dapat berupa bahasa tulis dan bahasa lisan, termasuk penerjemahan audiovisual.
- 3) Penerjemahan dan terjemahan mempersyaratkan adanya kesepadanan baik dari segi bentuk (formal) maupun isi.

Metode penerjemahan merupakan Prinsip yang mendasari tata cara dalam menerjemahkan teks, yang bermuara pada bentuk (jenis) terjemahannya. Pemilihan metode akan menghasilkan jenis terjemahan. Tujuan dari penerapan metode yaitu agar kegiatan penerjemahan yang dilakukan lebih efisien dan efektif. Dalam praktiknya, penerjemah akan memilih salah satu metode yang sesuai untuk siapa dan untuk tujuan apa penerjemahan dilakukan.

Newmark (1988: 4) mengemukakan dinamika terjemahan yang menempatkan TSu dan TSa pada dua kutub yang berlawanan. Kedua kutub ini tentunya memiliki daya tarik menarik yang membuat penerjemah pada posisi yang penuh dengan masalah. Masalah itu timbul karena aspek aspek yang mempengaruhi TSu itu sendiri oleh empat faktor, yakni produksi teks, norma dalam BSu, kebudayaan BSu, dan format TSu. Ada 8 metode penerjemahan yang dapat dipilih (Newmark 1988: 45-48). Secara garis besar kedelapan metode ini dapat digolongkan menjadi 2. Kelompok pertama (penerjemahan kata-demi-kata, harfiah, setia dan semantis) adalah metode yang menekankan pada BSu, sedangkan kelompok kedua (penerjemahan adaptasi, bebas, idiomatis, dan komunikatif) adalah metode yang menekankan bahasa sasaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisa penggunaan penggunaan *aizuchi* pada *Anime Ichigo Mashimaro*. Data yang dianalisis bukan data berupa angka-angka tetapi berupa kata-kata dan tidak menggunakan prosedur statistik. Metode ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dengan cara menyimpulkan data-data yang diperoleh dan diharapkan dapat memberikan informasi serta penggambaran yang cukup jelas mengenai hal-hal yang berhubungan penelitian.

Dalam penelitian dijelaskan metode yang digunakan dalam pengumpulan data. Berikut ini cara pengumpulan data :

1. Menonton dan menyimak anime *Ichigo Mashimaro* episode 1-5.
2. Mencatat dialog yang mengandung penggunaan *aizuchi* oleh para karakter dalam *anime Ichigo Mashimaro*.
3. Memeriksa kembali dialog-dialog pada *anime* tersebut untuk memastikan tidak ada yang terlewatkan.
4. Pemberian kode terhadap setiap data yang muncul ujaran *aizuchi*, contoh : EP 01, 11:12-11:20 (Artinya dialog tersebut muncul pada menit ke 11:12 hingga menit ke 11:20 dalam *anime* tersebut)

### Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam kajian ini menggunakan model interaktif. Pengolahan data ini menggunakan kajian secara induktif yang akan berpatokan pada data yang telah diperoleh, kemudian menuju pada teori yang sudah dikumpulkan secara deskriptif. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam mengolah data pada penelitian ini meliputi aktivitas yang dilakukan sebagai berikut:

1. Peneliti menganalisis data yang terkumpul dengan teknik unsur pilah penentu, dengan mengambil percakapan yang mengandung *aizuchi*.
2. Peneliti melakukan analisis untuk mengetahui bentuk-bentuk *aizuchi*, serta fungsi *aizuchi*.
3. Peneliti menganalisis kesepadanan penerjemahan fungsi *aizuchi* dengan bahasa Indonesia dalam *anime Ichigo Mashimaro* yang digunakan berdasarkan metode dan prosedur penerjemahan.
4. Membuat kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan mengenai penerjemahan *aizuchi* tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Bentuk dan Fungsi Terjemahan *Aizuchi*

Data yang dianalisis dalam penelitian ini memfokuskan pada pengkajian *aizuchi* yang terdapat dalam *anime Ichigo Mashimaro*. Berdasarkan data yang telah

dikumpulkan dari episode 1 sampai dengan 5, terdapat 93 jumlah aizuchi. Hasil data temuan yang diperoleh penulis setelah melakukan pengumpulan data akan dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Jumlah bentuk *aizuchi* pada *anime Ichigo Mashimaro*

<i>Aizuchishi</i>	86
<i>Kurikaeshi</i>	3
<i>Iikae</i>	-
<i>Sonota</i>	4

Tabel 2. Jumlah Fungsi *aizuchi* pada *anime Ichigo Mashimaro*

Tanda Mendengar ( <i>Kiite iru to iu shingou</i> )	53
Tanda Memahami ( <i>Rikaishiteiru to iu shingou</i> )	1
Tanda Sependapat ( <i>Doi no shingou</i> )	3
Tanda Menyangkal ( <i>Hitei no shingou</i> )	6
Tanda Ungkapan Perasaan ( <i>Kanjou no shingou</i> )	14
Tanda Penyambung Jeda ( <i>Ma wo motaseru shingou</i> )	-
Tanda untuk menambahkan, mengoreksi dan meminta informasi ( <i>Jyouhou wo tsuika, teisei, youkyuu no shingou</i> )	6

### ***Aizuchishi***

Dari data yang telah di teliti, bentuk *Aizuchishi* merupakan bentuk yang paling banyak diucapkan dalam *anime Ichigo Mashimaro*. *Aizuchishi* yang diucapkan dalam *anime Ichigo Mashimaro* berbentuk: *hai* (ya) , *ee* (baiklah), *un* (betul), *sou desuka* (oh, begitu ya?), *sou desune* (ya, benar), *hontou* (benarkah?), *naruhodo* (oh, seperti itu ya?). Berikut percakapan yang menggunakan bentuk *naruhodo* dan *sou desuka* yang ada dalam *anime Ichigo Mashimaro*.

#### Data 1

みう : 灰皿を作りますか?

*Haizara o tsukurimasenka?*

‘Kita buat asbak saja!’

ちか : なるほど、今の灰皿はめっちゃ汚いし。。。良いかも?

*Naruhodo, ima no haizara wa mecha kitanaishi...ii kamo?*

‘ide bagus, asbak yang dia punya sangat menjijikkan...boleh juga’

(EP.1, 12:00-12:09)

Miu dan Chika tengah membicarakan kado apa yang akan mereka berikan pada Nobue. Lalu Miu mempunyai usul untuk membuat asbak rokok karena Nobue sangat

suka merokok. Kemudian Chika menjawab *naruhodo* sebagai respon atas ucapan Miu tentang idenya memberi kado asbak sebagai tanda setuju atas ide Miu.

Data 2

のぶえ：おお！。。。アナちゃんストレートも可愛いな

*Oo!...Ana-chan sutorai-to mo kawaii na*

‘Wah!...Ana-chan rambutmu lurus sekali’

アナ：そうですか？

*Sou desuka?*

‘benarkah?’

(EP.5, 17:53-17:59)

Situasi pada data ke dua diatas terjadi saat Ana baru saja selesai mandi dan sedang memperbaiki baju yang dikenakannya. Nobue yang melihat rambut Ana setelah mandi memuji Ana dengan berkata *Ana-chan sutorai-to mo kawaii na*. Ana mengucapkan *Sou desuka?* Sebagai respon balasan ucapan Nobue tentang rambutnya.

### ***Kurikaeshi***

Bentuk *aizuchi kurikaeshi* dalam percakapan pada *anime Ichigo Mashimaro* akan dijelaskan sebagai berikut:

Data 3

ちか：今ねお姉ちゃんに写真とられて...

*Ima ne, oneechan ni shashin toreta*

‘Kakak baru saja mengambil fotoku’

みう：何？！のぶえお姉ちゃんあたしも！

*Nani?! Nobue Oneechan atashi mo!*

‘Apa?! Kak Nobue aku juga!’

のぶえ：も？

*Mo?*

‘aku juga, apa?’

みう：写真撮ってよ！この服ね...この買ったばかなんだ

*Shashin totteyo! Kono fuku ne...kono katta baka nanda*

‘Foto aku juga! Baju ini baru saja kubeli!’

のぶえ：はいはい！

*Hai hai!*

‘iya iya’

(EP.1, 04:16-04:30)

Situasi yang terjadi pada data ke tiga yaitu Chika sedang bercerita pada Miu bahwa Nobue baru saja memotretnya. Miu yang merasa iri akhirnya memohon pada Nobue untuk memotret dirinya juga yang sedang mengenakan pakaian baru. Nobue menanggapi dengan mengulang kata ‘juga’ pada kalimat yang diucapkan Miu. Nobue

menggunakan *aizuchi kurikaeshi* dalam percakapan diatas yang berfungsi sebagai respon pengulangan.

### **Sonota**

Berikut salah satu percakapan dalam *anime Ichigo Mashimaro* yang menggunakan *aizuchi sonota*.

Data 4

みう：おい。。。ほらほら見て見て！こんなに高く漕げないしょ！  
*Oi....hora hora mite mite! Konna ni takaku kogaisho!*  
'Hei...eh-eh lihat aku! Kalian tidak mungkin bisa sepertiku!'

ちか：漕げないよね、恥ずかしい  
*Kogenai yo ne hazukashii*  
'Iyalah bikin malu saja'

まつり：うんうん

(EP.1, 09:38-09:50)

Situasi yang terjadi pada data ke empat yaitu Miu, Chika, dan Matsuri pergi bermain ke taman bermain dekat rumah mereka. Miu menaiki ayunan dan mengayunnya dengan kencang, lalu ia berkata bahwa tidak ada yang bisa mengayun setinggi yang ia lakukan pada Matsuri dan Chika. Chika menjawab tentu saja tidak bisa karena menurut Chika sangat memalukan. Matsuri merespon ucapan Chika dengan anggukan dan mengucapkan *un-un*. Matsuri menyetujui ucapan Chika dan memberikan respon bentuk *sonota* pada percakapan mereka.

### **Kesepadanan penerjemahan fungsi aizuchi dalam anime Ichigo Mashimaro dengan bahasa Indonesia**

Pada *anime Ichigo Mashimaro* terdapat banyak penggunaan *aizuchi*. Tetapi peneliti tidak akan menjabarkan semua data. Peneliti akan memilih beberapa data yang menggunakan metode penerjemahan adaptasi dan metode penerjemahan bebas, serta prosedur penerjemahan kesepadanan yang paling mendekati bahasa sasaran dan sepadan dengan bahasa Indonesia dan akan dijabarkan fungsinya serta kesepadannya dengan bahasa Indonesia, Peneliti mengambil 4 contoh percakapan untuk dijabarkan fungsi serta kesepadannya dalam bahasa Indonesia.

Data 1

Situasi: Miu dan Chika berdiskusi tentang hadiah apa yang akan mereka berikan pada Nobue yang besok akan berulang tahun. Karena Chika mengatakan bahwa dirinya tidak memiliki uang, maka Miu menyarankan untuk membuat sendiri hadiah yang akan diberikan, namun keduanya tidak tahu hadiah buatan tangan seperti apa yang cocok untuk Nobue.

みう：なんかプレゼントくらいあげなあかんでしょ？  
*Nanka purezento kurai agena akan desho?*  
'Setidaknya beri dia hadiah'

ちか：良いけど、そんなお金ないよ

*Iikedo, sonna okane nai yo*

‘Aku sih tidak masalah, tapi aku tak punya uang’

みう：何?!。。。じゃ手作りでなんかプレゼントするとか?

*Nani?!.....Jaa tezukuri de nanka purezento suru to ka?*

‘Apa?!...Baiklah kalau begitu buat saja sendiri’

ちか：どんなの?

37

*Donna no?*

‘Seperti apa?’

みう：そうだね。。。。

*Sou da ne...*

**‘tunggu sebentar’**

(EP.1, 11:25-11:39)

Pada percakapan ini, penerjemah menggunakan metode penerjemahan adaptasi. Metode ini dipakai karena metode ini adalah bentuk penerjemahan yang paling bebas dan paling dekat dengan BSa. Metode Adaptasi lebih menekankan kepada isi pesan, sedangkan bentuknya disesuaikan dengan kebutuhan pembaca BSa. Pada kata *aizuchi* yang diucapkan oleh Miu sebagai respon balasan untuk Chika yang sedang bertanya, penerjemah menulis ‘tunggu sebentar’ sebagai terjemahannya.

Dalam bahasa Jepang, kata *chotto matte* juga dapat diartikan ‘tunggu sebentar’ tetapi penerjemah memilih *aizuchi* bentuk *sou da ne* sebagai respon balik yang menyatakan bahwa Miu sedang menanggapi pertanyaan dari Chika yang sedang menunggu jawaban dari Miu. Penerjemah tidak memakai kata yang seharusnya, tetapi isi pesan dalam penerjemahannya dapat diterima oleh pembaca dalam BSa. Prosedur penerjemahan yang dipakai penerjemah dalam data 1 merupakan prosedur kesepadanan. Prosedur kesepadanan adalah prosedur terjemahan yang memiliki konteks yang sama walaupun menggunakan frase atau ekspresi yang berbeda. Seperti yang sudah dijelaskan, penerjemah memakai kata *sou da ne* yang merupakan bentuk dari *aizuchi* sebagai kata ganti untuk *chotto matte* yang memiliki konteks terjemahan yang sama.

Data 2

Situasi: Miu dan Chika sedang bermain *roleplay* sebuah keadaan di klinik kesehatan. Miu menjadi dokter dan Chika menjadi pasiennya.

みう：で。。。どうされました今日は?

*De...dousaremashita kyou wa?*

‘jadi, apa keluhan anda?’

38

ちか：えっとですね。。。あの鼻水が止まらなくて頭くらくらとかするんです。  
*Etto desu ne....ano hanamizu ga tomaranakute atama ga kurakura to ka surundesu.*

‘Um sebentar...hidungku tersumbat dan kepalaku terasa berat’

みう：そうか、大変だったね。。。かぜだそれは

*Souka, Taihen datta ne...Kaze da sore wa*

‘Begitu ya. Sepertinya parah juga, itu flu..’

(EP.4,07:44-07:56)

Pada data 2, metode penerjemahan yang dipakai penerjemah adalah metode penerjemahan bebas. Saat Chika mengatakan *atama ga kurakura*, penerjemah mengartikannya sebagai ‘kepala ku terasa berat’ atau bisa bermakna sakit kepala ataupun pusing dalam bahasa Indonesia. Kemudian Miu merespon dengan mengatakan *Souka, taihen datta ne...kaze da sore wa*, penerjemah menuliskan kata ‘flu’ dalam terjemahannya sebagai penyampaian pesan kata *kaze* dalam bahasa Jepang. Penerjemah telah memilih metode dan prosedur penerjemahan yang sepadan dengan bahasa Indonesia karena pesan yang ada pada percakapan dapat tersampaikan dalam BSa.

Data 3

Situasi: Miu, Chika, Matsuri, dan Ana tengah membicarakan tentang kerja paruh waktu apa yang kira-kira akan mereka ambil jika sudah dibolehkan bekerja. Miu bertanya pada Chika jenis pekerjaan apa yang akan dipilihnya, Chika menjawab bahwa ia akan membagi-bagikan bungkus *tissue*.

みう：じゃあ、ちちゃんは？

*Jaa, Chi-chan wa?*

‘Kalau Chi-chan gimana?’

ちか：は？そうだな。。。ティッシュ配りとかでいいよ

*Ha? Sou da na...Tisshu kubari to ka de iiyo*

‘Hm...sebentar ya...Bagi-bagi bungkus *tissue* saja lah’

みう：とかでいいよだと？！なめるな！ティッシュ配りのないどんなたかも知らないくせに！

*To ka de iiyo da to?! Nameruna! Tisshu kubari no nai donnataka mo shiranai kuse ni!*

‘Bagi-bagi *tissue* lu kata?! Jangan diremehin! Kamu mana tahu sulitnya membagi-bagikan bungkus *tissue*?!’

(EP.5, 05:14-05:72)

Situasi yang terjadi pada data ke tiga memiliki kesamaan dengan data pertama. Penerjemah menggunakan metode penerjemahan adaptasi sehingga bentuk terjemahannya sesuai dengan Bsa. Penerjemah menggunakan *aizuchi* bentuk *sou da na* sebagai terjemahan kata ‘sebentar’. Walaupun penerjemahan pada data ke tiga dinilai kurang sepadan karena tidak memakai arti sebenarnya dari kata *sou da na*, tetapi pesan yang disampaikan pada BSa sudah sesuai dengan konteks pembicaraan.

Dalam data ke tiga, salah satu prosedur penerjemahan yang digunakan penerjemah adalah prosedur *borrowing* atau peminjaman dan prosedur transposisi. Kata *Tissue* merupakan kata asli dari bahasa Inggris dan diucapkan oleh Chika dalam percakapan. Sedangkan prosedur transposisi terjadi pada terjemahan ucapan Chika ke dalam bahasa Indonesia ‘Bagi-bagi *tissue* lu kata?! Jangan diremehin! Kamu mana tahu sulitnya membagi-bagikan bungkus *tissue*?!’ Penerjemah menggunakan prosedur transposisi dan mengubah struktur kalimatnya menjadi lebih dekat dengan BSa.

#### Data 4

Situasi: Chika, Miu, Ana, Matsuri, dan Nobue tengah berbelanja bahan pokok bulanan di sebuah pusat perbelanjaan. Saat Nobue tengah melihat-lihat barang yang akan dibeli, Chika meminta Nobue membelikannya jajanan.

ちか：お姉ちゃん！お菓子！

*Oneechan! Okashi!*

‘Kakak! Jajanan!’

のぶえ：おーうん！。。。まあ、今日は親から金もらってるし、みんな好きなもん選んでいいよ！

*O-un!...maa, kyou wa oya kara kane moratterushi, minna suki na mon erande iiyo!*

‘Oh! Ya...B-baik! Aku baru dapat uang dari bapak, pilih semua yang kalian suka’

ちか：ほんとう？！

*Hontou?!*

‘benarkah?!’

(EP.5,12:21-12:35)

Situasi pada data ke 4 memakai metode penerjemahan bebas dan sudah sepadan dengan bahasa Indonesia secara keseluruhan. Prosedur yang digunakan penerjemah adalah prosedur kesepadanan. Pada data ke 4 Chika mengucapkan *Okashi* yang jika diartikan secara harfiah dalam bahasa Indonesia berarti permen atau makanan manis, penerjemah menulis kata ‘jajanan’ yang memiliki makna yang sama dengan makanan manis. Penggunaan kata ‘jajanan’ lebih sesuai dan sepadan dengan bahasa Indonesia.

#### Pembahasan

Metode serta prosedur penerjemahan memiliki banyak sekali cabang, tergantung dari data apa yang diterjemahkan, seperti kebudayaan, ekonomi, hukum, dan sebagainya. Tidak hanya karena banyaknya cara dalam penerjemahan, untuk menentukan padanan kata bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran juga memerlukan prosedur, serta metode penerjemahan yang tepat agar teks bahasa sumber dalam bahasa sasaran dapat diterima dengan baik oleh para pembaca.

Dalam penelitian ini, Penerjemah menggunakan metode penerjemahan bebas dan adaptasi agar lebih mudah di mengerti dan sesuai dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Prosedur penerjemahan yang digunakan pun sudah dipilih dengan yang dapat disesuaikan dan sepadan dengan BSa. Masalah kesepadanan dalam penerjemahan sering kali harus melakukan pergeseran semantik ataupun pergeseran bentuk untuk mendapatkan kesepadanan yang tepat. Oleh karena itu dengan membaca dan memahami makna dalam Kbb-BSu juga dapat membantu penerjemah dalam menerjemahkan kata yang sulit ditemukan padanannya dalam bahasa sasaran.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh penulis pada bab sebelumnya dalam *anime Ichigo Mashimaro* episode 1-5 karya Barasui, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil, yaitu:

1. *Aizuchi* yang terdapat dalam *anime Ichigo Mashimaro* episode 1-5 karya Barasui tersebut, yang paling banyak digunakan adalah bentuk *aizuchishi* seperti *sou datta*, *sou desu ka*, *souka*, *sou da ne*, *naruhodo*, *ee*, dan *un*. Adapun sedikit sekali penggunaan *aizuchi* bentuk *kurikaeshi* pada *anime Ichigo Mashimaro* episode 1-5 hanya terdapat 3 bentuk *kurikaeshi*
2. Fungsi *aizuchi* yang paling banyak muncul dalam *anime Ichigo Mashimaro* episode 1-5 karya Barasui adalah fungsi Tanda Mendengar (*Kiite iru to iu shingou*), dan fungsi Tanda Ungkapan Perasaan (*Kanjou no shingou*)
3. *Aizuchi* tidak hanya dipakai dalam satu fungsi dan bentuk. Biasanya dalam satu bentuk *aizuchi* juga terdapat dua fungsi, misalnya seperti fungsi (*rikaishiteiru to iu shingou*) tanda memahami dan (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengarkan.
4. Tidak selalu ungkapan *aizuchi* yang digunakan dalam percakapan hanya muncul kata-kata pendek, adapun berupa kalimat atau bahasa nonverbal.
5. Pada *anime Ichigo Mashimaro* episode 1-5, metode penerjemahan yang paling sering digunakan adalah metode penerjemahan bebas dan metode penerjemahan adaptasi, adapun beberapa prosedur penerjemahan yang terdapat pada *anime Ichigo Mashimaro* episode 1-5 adalah prosedur peminjaman, prosedur kesepadanan, dan prosedur transposisi.

### Rekomendasi

Rekomendasi yang akan diberikan oleh penulis adalah penelitian ini dapat dijadikan langkah awal pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *aizuchi*. Objek kajian yang dapat dijadikan sebagai penelitian selanjutnya ialah penggunaan *aizuchi* di dalam media sosial dan penggunaan *aizuchi* pada karya tulis seperti Novel ataupun puisi dan sebagainya ditinjau dari bentuk dan fungsi *aizuchi* itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Chaer. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta

Baker, Mona. 2011. *In Other Words A Coursebook on Translation*. Second Edition. London: Routledge

Catford, J. C. 1965. *A Linguistik Theory of Translation*. London: Oxford University Press.

- Edizal. 2001. *Tutur Kata Manusia Jepang*. Padang: Kayupasak.
- Gorys Keraf. 2006. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Gilles Poitras. 1999. *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation*, California: Stone Birdge Press
- Horiguchi, Sumiko. 1997. *Nihongo Kyoiku to Kaiwa Bunseki*. Tokyo: Kuroshio Shuppan
- Hatim, Basil & Jeremy Munday. 2004. *Translation, History, Culture: A Sourcebook*. London: Routledge
- Hatim, Basil & Jeremy Munday. 2004. *Translation An Advanced Resource Book*. London: Routledge.
- Indraswari, Thamita dan Wistri Meisa. 2016. *Laporan Penelitian Unggulan Prodi. Aizuchi dalam Bahasa Jepang: Sebuah Tinjauan Strategi Komunikasi Melalui Analisis Percakapan*. Yogyakarta: UMY.
- Kubota, Mayumi. 2001. *Aizuchi wa Hito wo Ikasu*. Tokyo: Kouseidou
- MacWilliams, Mark W. S. 2008. *Japanese Visual Culture*. New York: M.E. Sharpe
- Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall.
- Nida, E. A. 1964. *Toward a Science of Translating*. Leiden: E. J. Brill
- Nida E.A., Taber, C.R. 1982. *The Theory and Practice of Translation*. Berlin: E.J. Brill.
- Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendrastomo. 2016. *Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta) Jurnal pendidikan Sosiologi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Prof. Dr. Emzir, M.pd. 2015. *Teori dan Pengajaran Penerjemahan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Robinson, Douglas. 2004. *Becoming A Translator. Second Edition*. London & New York: Rotledge

Sugiyono. 2008. *Metodologi penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Saft, Scoff. 2007. *Exploring Aizuchi as Resources in Japanese Social Interaction: The Case of A Political Discussion Program*. *Journal of Pragmatics*. (Online), Vol 39

Seiichi Makino, Michio Tsutsui. 1995. *A Dictionary of Intermediate Japanese Grammar*. The Japan Times

Tanaka, Lidia. 2004. *Gender, Language, and Culture*. Amsterdam: John Benjamins