

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang dipaparkan dan dianalisis dalam bab 4, maka penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam film *Gintama* dan *Gintama 2: Okite wa yaburu tame ni koso aru*, terdapat 21 adegan yang menggunakan majas hiperbola. 14 hiperbola termasuk jenis hiperbola logis dan 7 hiperbola sisanya termasuk jenis hiperbola emosional.
2. Dari 15 jenis teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir, hanya 12 jenis teknik penerjemahan yang digunakan oleh tim penerjemah *Madesu* (*Gintama*) dan *SilverYasha* (*Gintama* dan *Gintama 2: Okite wa yaburu tame ni koso aru*) saat menerjemahkan adegan tersebut ke dalam *subtitle* bahasa Indonesia. Jenis teknik penerjemahan yang digunakan adalah Peminjaman, *Calque*, Literal atau Harfiah, Transposisi, Modulasi, Kesepadanan Lazim, Kreasi Diskursif, Partikularisasi, Generalisasi, Deskripsi, Kompensasi, dan Reduksi.
3. Ada 16 adegan dalam film yang memiliki kesepadanan dinamis dalam hasil terjemahan *subtitle*, sedangkan 5 adegan memiliki kesepadanan formal. Dapat dikatakan bahwa majas hiperbola dalam film *Gintama* dan *Gintama*

2: *Okite wa yaburu tame ni koso aru* didominasi oleh terjemahan bebas dan alamiah.

## B. Saran

1. Untuk ditambahkan buku referensi mengenai majas hiperbola dalam bahasa Jepang bagi pihak kampus.

