

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bagian ini, peneliti akan menyampaikan kesimpulan dari data-data yang telah dianalisis pada bab sebelumnya, yaitu mengenai teknik penerjemahan dan kualitas penerjemahan yang diterapkan oleh tim *Localization Generalist II* dalam game *Legends of Ruenterra*. Kesimpulan yang peneliti akan sampaikan sebagaimana untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang sudah peneliti lakukan berkaitan dengan teknik penerjemahan dan kualitas penerjemahan yang diterapkan oleh tim *Localization Generalist II* dalam game *Legends of Runeterra*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Teknik penerjemahan dalam game *Legends of Runeterra*

Dari total 30 data hasil temuan, peneliti menemukan 33 teknik penerjemahan yang diterapkan oleh tim *Localization Generalist II* terhadap teks yang tertera pada kartu dan menu dalam game *Legends of Runeterra*.

Dari total 33 penerapan teknik penerjemahan tersebut, berdasarkan 18 teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002), peneliti menemukan 13 teknik yang diterapkan oleh tim *Localization Generalist II* dalam game *Legends of Runeterra*.

Teknik penerjemahan tersebut meliputi: kesepadanan lazim, peminjaman, amplifikasi, partikularisasi, deskripsi, penerjemahan harfiah, transposisi, modulasi, amplifikasi linguistik, kreasi diskursif, reduksi, generalisasi, dan adaptasi.

Dari 13 teknik penerjemahan yang diterapkan tersebut, peneliti menemukan bahwa penerjemah menerapkan teknik kesepadanan lazim sebanyak 9 kali; teknik peminjaman sebanyak 8 kali; teknik amplifikasi sebanyak 3 kali; teknik partikularisasi, deskripsi, dan penerjemahan harfiah sebanyak 2 kali; teknik transposisi, modulasi, amplifikasi linguistik, kreasi diskursif, reduksi, generalisasi, dan adaptasi sebanyak 1 kali.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapan teknik penerjemahan pada *game Legends of Runeterra* yang merupakan *game* berjenis *DCCG (Digital Collectible Card Games)*. Penerjemahan didominasi oleh teknik kesepadanan lazim (30% dari data) dan teknik peminjaman (26,6% dari data).

2. Kualitas penerjemahan dalam *game Legends of Runeterra*

Berdasarkan teori dari Nababan, Nuraeni, dan Sumardiono (2012), peneliti membagi kualitas penerjemahan dalam 3 aspek yaitu keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan.

Dari aspek keakuratan, peneliti menemukan bahwa dari total 30 data temuan seluruh data memiliki tingkat keakuratan yang “akurat” (bobot 3 poin). Sehingga keakuratan pada penerjemahan dalam *game*

Legends of Runeterra memiliki bobot total 3.00 poin keakuratan (100% akurat).

Dari aspek keberterimaan, peneliti menemukan bahwa dari total 30 data temuan, 27 data memiliki tingkat keberterimaan yang “berterima” (bobot 3 poin), 2 data memiliki tingkat keberterimaan yang “kurang berterima” (bobot 2 poin), dan 1 data memiliki tingkat keberterimaan yang “tidak berterima” (bobot 1 poin). Sehingga keberterimaan pada penerjemahan dalam game *Legends of Runeterra* memiliki bobot total 2.86 poin keberterimaan (95,5% berterima).

Dari aspek keterbacaan, peneliti menemukan bahwa dari total 30 data temuan, 26 data memiliki “tingkat keterbacaan tinggi” (bobot 3 poin), dan 4 data memiliki “tingkat keterbacaan sedang” (bobot 2 poin). Sehingga keterbacaan pada penerjemahan dalam game *Legends of Runeterra* memiliki bobot total 28,6 poin keterbacaan (95,5% berterima).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapan teknik penerjemahan yang dilakukan oleh tim *Localization Generalist II*, menghasilkan kualitas penerjemahan yang akurat, berterima, dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

B. Saran

Mengikuti hasil kesimpulan yang sudah peneliti dapatkan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pemelajar bahasa Jepang, peneliti berharap para pemelajar dapat menyadari bahwa wawasan terkait bahasa Jepang tidak hanya dapat dipelajari dari hal formal seperti buku pelajaran, berita, atau artikel. Namun, dapat juga dipelajari dari hal sederhana yaitu dari *game*, lagu, film, dan lain sebagainya.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang ilmu terkait linguistik terapan khususnya teknik dan kualitas penerjemahan, peneliti berharap para peneliti selanjutnya dapat memperluas objek penelitian, sehingga mencakup objek yang cenderung jarang diteliti salah satunya *game*. Karena walaupun *game* merupakan objek yang terkesan sederhana dan merupakan permainan anak-anak. Namun, kenyataannya ada hal yang bisa dipelajari dan diperdalam dari hal tersebut.
3. Untuk STBA JIA, peneliti memberikan masukan bahwa walaupun sudah ada mata kuliah Honyakuron, Nichi-I Honyaku, dan I-Nichi Honyaku, namun materi yang diberikan terkait teknik penerjemahan terkesan kurang mendalam karena pada setiap pertemuan cenderung lebih berfokus pada praktek. Selain peneliti berharap adanya kajian mengenai kualitas penerjemahan dalam mata kuliah yang terkait dengan penerjemahan.