

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dari keseluruhan tujuh lagu pembuka tidak semua teknik diterapkan dalam penerjemahan lagu-lagu tersebut. Setidaknya dalam satu buah lagu terdapat 3-5 teknik saja. Sehingga didapatkan kesimpulan berikut,

- Pada lagu pembuka *Ghost at School* dengan judul *Grow Up* ditemukan lima teknik penerjemahan, yakni transposisi, pengurangan, modulasi, padanan lazim, dan penambahan,
- Pada lagu pembuka *Let's & Go* dengan judul *Winning Run* ditemukan empat teknik penerjemahan, yakni pengurangan, padanan lazim, penambahan, dan partikulasi,
- Pada lagu pembuka *Captain Tsubasa* dengan judul *Dragon Fever* ditemukan tiga teknik penerjemahan, yakni transposisi, padanan lazim, dan penambahan,
- Pada lagu pembuka *Minky Momo* dengan judul *Love Love Minky Momo* ditemukan empat teknik penerjemahan, yakni transposisi, kreasi diskursif pengurangan, dan modulasi,
- Pada lagu pembuka *Hunter X Hunter* dengan judul *Ohayou* ditemukan tiga teknik penerjemahan, yakni pengurangan, padanan lazim, dan penambahan,

- Pada lagu pembuka *Pretty Cure* dengan judul *DANZEN! Futari wa Pretty Cure* ditemukan empat teknik penerjemahan, yakni harfiah, transposisi, padanan lazim, dan modulasi,
- Pada lagu pembuka *Digimon Adventure* dengan judul *Butter-Fly* ditemukan empat teknik penerjemahan, yakni transposisi, padanan lazim, penambahan, dan kompresi linguistik.

Sedangkan untuk keseluruhan teknik yang ada pada tujuh lagu pembuka, ditemukan sembilan teknik penerjemahan, yakni 7 data merupakan teknik transposisi, 5 data merupakan teknik pengurangan, 5 data merupakan teknik modulasi, 7 data merupakan teknik penambahan, 2 data merupakan teknik partikulasi, 1 data teknik merupakan kreasi diskursif, 1 data teknik harfiah, 2 teknik merupakan kompresi linguistik, dan 17 data merupakan teknik padanan lazim, dengan total keseluruhan 47 data. Penggunaan teknik padanan lazim paling banyak ditemukan karena adanya penyesuaian yang harus dilakukan untuk mendapatkan terjemahan yang baik. Selain itu, terdapat perbedaan budaya dan penggunaan bahasa yang meliputi istilah, peribahasa, ataupun ungkapan antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Oleh sebab itu terdapat banyak bahasa Jepang yang harus menggunakan padanan yang sesuai agar tidak menimbulkan kesalahan tafsiran.

4.2 Saran

Dalam penelitian kali ini, penulis hanya mencari teknik-teknik apa saja yang digunakan oleh penerjemah lagu *opening* dari *anime* masa kecil dimana lagu tersebut dinyanyikan kembali dalam bentuk bahasa Indonesia. Untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk tidak hanya mencari teknik penerjemahannya saja, tapi bisa juga mencari relasi makna antara dua bahasa yang berbeda ataupun lagu *opening* dan *ending* yang memilki terjemahan kata berbeda antara bahasa sumber dan bahasa sasarannya.

要約

インドネシアでは 1980 年から日本のアニメが有名になっている。多くのアニメのジャンルが日本から輸入された。例え、ファンタジー、アクション、コメディ、ロマンス、スポーツ、ミステリー、等々。現代でも歌や放送されたアニメのタイトルがまだ覚えられる。テレビに放送される前に、日本語で使ったアニメはインドネシア語に変えている。また、アニメのオープニングやエンディングテーマはインドネシア語に変え、歌ったことも多い。しかし、日本の言葉やインドネシアの言葉は同じわけではない。ゆえに日本語で使うアニメのオープニングやエンディングテーマをインドネシア語で訳詞した歌詞の意味がほとんど違いがある。文法構造や文化を考え、ある形の意味で表現されている対象を他の形の意味で改めて表現する行為と述べている。インドネシア語には日本語と同じ意味を持つ言葉はないとわかる。

Molina and Albir の翻訳理論では ①適合 ②明示化、追加 ③補償 ④縮小化 ⑤一般化 ⑥直訳 ⑦言語的拡大化 ⑧語義翻訳 ⑨推論による創造 ⑩固定した訳語 ⑪特定化 ⑫転位 ⑬圧縮 ⑭借用 ⑮描写 ⑯置換 ⑰調整 ⑱変種 に 18 つを分けている。Molina and Albir の理論を採用し、「学校の怪談」、「爆走兄弟レッツ&ごー!!」、「キャプテン翼」、「魔法のプリンセス~ミンキーモモ」、「ハンターX ハンター」、「ふたりはプリキュア」、「デジモンアドベンチャー」、その 7 つのオープニングテーマで 47 つで 9 つの翻訳理論が得られた。そのうち、転位 (7 データ)、縮小化 (6 データ)、語義翻訳 (5 データ)、調整 (16 データ)、明示化、追加 (7 データ)、特定化 (2 データ)、推論による創造 (2 データ)、直訳 (1 データ)、圧縮 (1 データ) と得られていた。

その翻訳理論はすべてが使用されているわけではない。①「学校の怪談」のオープニング、「Grow Up」では 5 つ理論を使用し、②「爆走兄弟

レッツ&ごー!!」のオープニング、「Winning Run」では4つを使用し、③「キャプテン翼」のオープニング、「Dragon Fever」では3つを使用し、④「魔法のプリンセス~ミンキーモモ」のオープニング、「Love Love Minky Momo」では4つ使用し3つを使用し、⑤「ハンターXハンター」のオープニング、「おはよう」では3つを使用し、⑥「ふたりはプリキュア」のオープニング、「DANZEN!ふたりは Pretty Cure」では4つを使用し、⑦「デジモンアドベンチャー」のオープニング、「Butter - Fly」では5つを使用である。このような、使用される翻訳理論は一曲で3-5でわかる。