



BAB II

DIALEK DAN STEREOTIP

Sebelum membahas definisi dialek (*hougen*), penulis akan memaparkan definisi bahasa umum (*Common Language/Kyoutsuugo*) dan bahasa standar (*Hyoujungo*) berdasarkan Sanada Shinji dalam *Nihonbunpou Jiten* yang berbunyi sebagai berikut.

Kyoutsuugo menunjuk pada bahasa yang dapat digunakan untuk bertukar pendapat tanpa dibatasi oleh perbedaan golongan dan batas daerah. Menunjuk bahasa yang secara konkrit berkembang sebagai dasar dari bahasa Tokyo, sekarang menjadi bahasa yang dipergunakan di tiap-tiap daerah di seluruh Jepang.

Kyoutsuugo (common language) dianggap sebagai cara yang praktis bagi kemudahan penunjukkan *Hyoujungo* (standard language) sebagai bahasa hasil buatan (artifisial) manusia. Secara ideal mengalami peningkatan perbaikan. Terhadap kedua istilah ini ada pandangan yang berbeda. Sebenarnya batasan ykuesionerat tentang definisi *Hyoujungo* tidak ada di negeri kita ini. Walaupun demikian secara garis besarnya, kedua-duanya disebut dengan satu istilah penyebutan *Hyoujungo*.¹

¹共通語：地域的、位相的な制約を受けず、共通に意志を交換することのできることば (Common Language)。具体的には、東京語を基盤として発達し、現実に全国各地に通用するようになったことばを指す。なお、共通語が実用的、便宜的なものであるのに対し、「標準語」 (Standard Language) は、共通性を高め、規範性をもたせて理想的に磨きあげた人工的な言語を指す、と考えられる。両者においては、観点が異なるわけである。このような厳密な意味での標準語は、わが国には存在していない。しかしながら、一般には、共通語と標準語とを区別せず、両者をともに標準語の名で呼ぶことが、ままある。(Sanada Shinji, *Nihon Bunpo Jiten*, Tokyo, 1981. hlm. 127)

Karena itu, penulis tidak perlu mendefinisikan apa yang disebut sebagai *Hyoujungo* dari Sanada Shinji. Definisi tersebut mirip dengan yang diutarakan Harimurti Kridalaksana dalam Kamus Linguistik (2000), yakni:

Bahasa Standar adalah :

1. Ragam bahasa atau dialek yang diterima untuk dipakai dalam situasi resmi dan yang dianggap paling baik, seperti dalam perundang-undangan, surat menyurat resmi, berbicara di depan umum, dan sebagainya.
2. Bahasa persatuan dalam masyarakat yang mempunyai banyak bahasa.

Bahasa Umum adalah:

1. Bagian dari khazanah leksikal, gramatikal dan silitis suatu bahasa yang dimengerti dan diterima sebagai pemakaian yang baik oleh semua orang yang mengenal bahasa itu (tidak termasuk: 1) ragam kesusastraan dan ragam teknis yang harus dimengerti oleh orang yang mendapat latihan khusus, 2) ragam substandar dan ragam kasar yang tidak diterima untuk kondisi serius, dan 3) unsur khusus dunia regional dan sosial.
2. Ragam bahasa yang dipakai oleh sebagaian besar pemakai bahasa dalam situasi sehari-hari.

II. 1. Dialek Osaka

II. 1. 1. Definisi Dialek

Berikut adalah definisi dialek (*Hougen*) berdasarkan Sanada Shinji dalam *Nihonbunpou Jiten*.

Dialek :

Perbedaan sistem bahasa yang terdapat di dalam suatu bahasa tergantung dari wilayah. Bahasa yang dibatasi oleh wilayah. Dapat juga disebut *Chiikigo* (bahasa wilayah). Biasanya jarang digunakan pada bahasa tulisan, kehadirannya hanya pada bahasa percakapan. Kita baru dapat menyebutnya *Hougen* berdasarkan pada perbandingan dengan bahasa-bahasa lain atau dengan *Kyoutsuugo*.²

²方言：一言語の中での、地域によって違う言語体系。地域によって制約された言語、「地域語」とも言い換えられる。普通、書きことばとしては稀で、もっぱら話されることばとして存在している。「方言」という術語は、一言語内の地の言語（地域後、共通語）との対比の上で初めて意味をもつ、あくまでも相対的な概念である。（Sanada Shinji, *Nihon Bunpo Jiten*, Tokyo, 1981. hlm. 127)

Definisi tersebut didukung oleh definisi dialek oleh Harimurti Kridalaksana (2000):

Dialek adalah variasi bahasa yang berbeda-beda menurut pemakai, variasi bahasa yang dipakai oleh kelompok bahasawan di tempat tertentu (dialek regional) atau oleh golongan tertentu dari suatu kelompok bahasawan (dialek sosial) atau oleh kelompok bahasawan yang hidup dalam waktu tertentu (dialek temporal).

II.1.2. Dialek Kansai, Osaka dan Kyoto

Menurut DC Palter dan Kaoru Horiuchi dalam buku *Kinki Japanese* (1995), wilayah Kinki (近畿地方) terdiri atas dua Kota (Fu), yaitu Osaka dan Kyoto beserta lima prefektur (ken), yaitu Hyogo, Mie, Nara, Shiga dan Wakayama. Sementara, meskipun kata “Kansai” lebih sering digunakan daripada “Kinki”, definisi “Kansai” itu sendiri kurang jelas. Secara resminya, Kansai itu sama dengan Kinki, tapi dalam penggunaannya, Kansai hanya mencakup wilayah Kyoto-Osaka-Kobe³.

Sebenarnya ada perbedaan dialek pada masing-masing wilayah Kansai, namun perbedaan tersebut perlahan-lahan menghilang. Perbedaan yang tersisa relatif kecil, terutama di antara anak muda yang tinggal di Kansai⁴.

Berikut adalah standar-standar dasar dialek Kansai menurut DC Palter dan Kaoru Horiuchi:

- Kata-kata yang sudah baku dalam dialek Kansai

Kansai	Standar	English	Indonesia
Yoo よう	yoku よく	very, well	Dengan baik
Omoroi おもしろい	Omoshiroi 面白い	Interesting	Menarik
Chau ちゃう	Chigau 違う	Wrong	Salah

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

³ DC Palter dan Kaoru Horiuchi, *Kinki Japanese*. Tokyo: Tuttle Publishing, 1995, hlm. 11.

⁴ *Ibid.* Hlm. 46

- Kata-kata yang lebih sering digunakan di Kansai ketimbang di Tokyo

Kansai	Standar	English	Indonesia
Nukui めくい	Atataikai 暖かい	Warm	hangat
Kosobai こそばい	Kusuguttai くすぐったい	Ticklish	geli
Kokeru こける	Korobu 転ぶ	Fall down	jatuh
Hokasu ほかす	Suteru 捨てる	Throw away	membuang

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

- Bunyi frikatif “S” dalam Hyoujungo/Kyoutsuugo biasanya berubah menjadi frikatif “H”.

Kansai	Standar	English	Indonesia
-mahen まへん	-masen ません	Negative conjugation	Bentuk negatif
-mahyoo まひょう	-mashoo ましょう	“let’s do” conjugation	Bentuk ajakan

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

- Desu dan variasinya digantikan oleh “ya”.

Kansai	Standar	English	Indonesia
Ya や	da だ	Is	adalah
Yaro やろ	daroo だろ	Don’t you think	Bukan begitu?
Yakara やから	dakara だから	Therefore	karena

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

- Bunyi vokal panjang, biasanya akan dipendekkan.

Kansai	Standar	English	Indonesia
iko 行こ	ikoo 行こう	Let’s go	Ayo kita pergi
sho しよ	shoo しょう	Let’s do	Ayo kita lakukan
soya そや, seya せや	sooda そうだ	Yes	Benar

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

- Bunyi konsonan ganda (yang biasanya ditandai dengan penggunaan “tsu” kecil) seringkali diperhalus atau digantikan dengan bunyi vokal panjang

Kansai	Standar	English	Indonesia
Tsukoote つこうて	Tsukatte 使って	Use	Menggunakan
Morotta もろた	Moratta もらった	Received	Menerima
Yuute ゆうて	Itte 言って	Say	Mengucapkan

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

- Pengguna dialek Kansai mempunyai kebiasaan mengulang kata yang sama dua kali. Hal ini seringkali muncul dalam menunjukkan simpati atau menenangkan seseorang.

Kansai	Standar	English	Indonesia
Kamahen, kamahen かまへん、かまへん	Kamaimasen かまいません	I don't mind at all	Aku tidak keberatan
Chau, chau ちやう、ちやう	Chigaimasu 違います	No, that's all right	Bukan

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

Di dalam buku “Kinki Japanese” (1995) sekali lagi, terdapat subbab khusus yang menjelaskan keunikan dialek Kyoto tersebut, yaitu:

① Bentuk -haru

“Bahasa di Kyoto secara keseluruhan lebih lembut, lebih unik dan lebih tidak bersifat langsung dibandingkan dengan tempat manapun di Jepang... Karakteristik dialek Kyoto yang paling mudah terlihat adalah seringnya digunakan bentuk *-haru*, yang dianggap sebagai bentuk *keigo* di wilayah kansai lainnya. Bentuk ini sangat sering digunakan di Kyoto, bahkan dalam situasi non-formal, yang sebenarnya tidak dianggap sebagai situasi yang diperlukan untuk memberi hormat kepada lawan bicara... Di Kyoto ekspresi ini digunakan untuk menambah nilai rasa hormat dalam percakapan, seperti ketika berbicara dengan anggota keluarga sendiri maupun kepada binatang peliharaan. Di Kyoto, bentuk *-haru* ini juga seringkali dipasangkan dengan konjugasi *-ta*, sementara di wilayah Kansai lainnya, dipasangkan dengan *-te* atau *-i*.”

Berikut ini akan dipaparkan contoh kalimat perbedaan penggunaan bentuk *-haru* antara dialek Kansai dengan dialek Kyoto:

English: What are you doing?

Indonesia: Apa yang sedang kau lakukan?

Kyoto: Nani shiteharu no? 何してはるの? (regular speech)

Nani shitaharu desu ka? 何したはるんですか? (regular or formal speech)

Osaka: Nani shiteharu desu ka? 何してはるんですか? (formal only)

Nani shiteharu no? 何してはるの? (regular or formal)

Nani shiten nen? 何してんねん? (informal)

Tokyo: Nani shiteru no? 何してるの? (informal)

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

② Vokal -i pada bentuk negatif

Karakteristik lainnya yang tidak hanya eksklusif untuk Kyoto tapi lebih lazim digunakan daripada wilayah lain di Kansai adalah penggunaan vokal -i pada bentuk negatif. Contohnya:

Kyoto	Kansai	Tokyo	English	Indonesia
Shiihin しいひん	Seehen せえへん	Shinai しない	Don't do	Tidak me-
Kiihin きいひん	Keehen けえへん	Konai 来ない	Don't come	Tidak datang
Dekihin できひん	Dekehen でけへん	Dekinai できない	Can't do	Tidak bisa

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

③ Ekspresi gramatikal yang sudah mulai pudar di antara anak muda Kyoto

	Kyoto	Osaka	Tokyo	English	Indonesia
-yoshi —よし	Kore tabeyoshi. これ食べよし。	Kore tabena. これ食べな。	Kore tabete. これ食べて。	You should eat this.	Coba makan ini.
-e —え	Kyoto iku e. 京都行くえ。	Kyoto ikude. 京都行くで。	Kyoto iku yo. 京都行くよ。	I'm going to Kyoto!	Aku pergi ke Kyoto!
-dosu —どす	Kyoto honma ni kirei dosu na. 京都ほんまにきれいどすな。	Kyoto honma ni kirei ya wa. 京都ほんまにきれいやわ。	Kyoto hontou ni kirei da yo. 京都本当にきれいだよ。	Kyoto is really beautiful.	Kyoto benar-benar indah, ya.

(terjemahan bahasa Indonesia oleh penulis)

II.2. Stereotip

Pada buku “Baacharu Nihongo Yakuwarigo no Nazo” 「ヴァーチャル日本語 役割語の謎」, Kinsui Satoshi memperkenalkan sebuah keberadaan bahasa Jepang yang disebut sebagai *Yakuwarigo*. Menurutnya, *Yakuwarigo* merupakan bahasa Jepang yang eksis dalam dunia virtual sehingga orang Jepang tahu bahwa

Yakuwarigo itu tidak benar tetapi bila didengar, terasa tidak salah⁵. Hal ini didukung oleh Shimizu Yoshinori (清水義範) pada essaynya yang berjudul “Shousetsu no naka no Kotoba” 「小説の中のことば」, dinyatakan bahwa di Jepang sekarang ini sudah hampir tidak ada kakek-kakek yang menyebut dirinya “washi” ataupun menggunakan akhiran “-ja”, seperti pada contoh kalimat 「わしは知っておるんじゃ」. Apabila karakter kakek tersebut berkata dengan gaya bahasa seperti 「ぼくちゃん知ってるもんね」, novel tersebut bisa menjadi berantakan. Karena itu, di dalam percakapan dalam dunia novel dipergunakan dialog-dialog fiksi yang dibuat semata-mata untuk novel tersebut⁶. Yang diutarakan oleh Shimizu inilah yang dimaksud Kinsui dengan *Yakuwarigo*.

Kinsui juga menyatakan bahwa dialek Osaka juga merupakan salah satu contoh dari Yakuwarigo tersebut. Hal ini berhubungan dengan stereotip yang dimiliki oleh karakter berdialek Osaka atau Kansai. Stereotip berasal dari kecenderungan kita (manusia) untuk mengkotak-kotakkan manusia pada kehidupan sehari-hari kita ke dalam gender, pekerjaan, umur, dan suku bangsa. Adanya kesamaan ciri khas yang dipercaya dimiliki oleh manusia dalam kategori tersebutlah yang disebut Kinsui sebagai Stereotip.

Dari sini, Kinsui juga memperkenalkan pengertian stereotip dari seorang ahli psikologi sosial bernama Devine pada kolomnya yang berjudul “*Stereotypes and prejudice: Their automatic and controlled components*” pada jurnal “*Journal of Personality and Social Psychology*(1989)” yang berbunyi sebagai berikut:

Menurut Devine, pengetahuan mengenai stereotip yang menyebar secara umum dalam masyarakat disebut sebagai “pengetahuan stereotip” atau “stereotip budaya”, yang diperoleh dari orang yang membesarkan kita dan lingkungan sekeliling kita, ketika kita masih kecil dan belum bisa mempelajari suatu kebenaran dengan kritis. Karena stereotip budaya ini dialami secara berulang kali sejak kecil, hubungan antara masing-masing pengetahuan menjadi semakin kuat. Karena itu, sudah tak terhindarkan lagi bahwa pengetahuan stereotip akan terciptakan dengan sendirinya tanpa disadari. Sementara itu, melalui pendidikan dan proses pertumbuhan diri kita, kita juga memperoleh “kepercayaan individual” yang dapat menyangkal stereotip budaya dan prejudices yang berdasar atas

⁵ Kinsui Satoshi, *Baacharu no Nihongo*. Tokyo:Iwanami Shoten, 2007, hlm. vii.

⁶ *Ibid.* hlm. 30-32.

stereotip tersebut. Dengan demikian, kita dapat menghindari stereotip budaya itu⁷.

Kinsui mengkaji pendapat tersebut dan dihubungkan dengan pengertian Yakuwarigo, yaitu:

- Yakuwarigo adalah stereotip yang berlaku dalam bidang bahasa.
- Yakuwarigo adalah pada dasarnya stereotip kebudayaan, yang terbentuk pada diri manusia sejak masa kecil. Selama masa pertumbuhan, stereotip kebudayaan ini mengalami perubahan melalui pengalaman pribadi masing-masing. Namun, stereotip kebudayaan yang telah terbentuk tersebut bukannya menghilang, melainkan terus hidup di dalam kesadaran masing-masing. “Pengaruh dari orang yang membesarkan kita dan lingkungan sekitar” yang disebutkan pada pendapat Devine, bisa juga berlaku contoh seperti: cerita-cerita jaman dulu/cerita anak-anak/dongeng yang dibacakan oleh orang tua kita, buku cerita/komik yang dibaca oleh anak-anak itu sendiri, acara TV/anime/drama untuk anak-anak yang ditonton secara frekuentif. Sebagai hasilnya, pengetahuan stereotip yang dimiliki oleh sang pengarang atau pembuat cerita akan mengalir masuk ke dalam pikiran anak-anak. Dari situlah, kepala anak-anak menjadi penuh akan *yakuwarigo*.

Seperti yang diutarakan pada poin di atas, *yakuwarigo* pada dasarnya adalah stereotip kebudayaan. Karena itu, stereotip dialek Osaka juga dapat disebut stereotip karakter Osaka itu sendiri. Berikut adalah stereotip yang karakter berdialek Osaka atau Kansai miliki berdasarkan pendapat Kinsui:

1. 冗談好き (senang bergurau)、^{わら}わせ好き (senang membuat tertawa)、おしやべり好き (banyak bicara)

⁷ デヴァインによれば、社会に一般的に普及しているステレオタイプに関する知識は「ステレオタイプの知識」あるいは「文化的ステレオタイプ」と呼ばれ、我々が妥当性を批判的に検討できない幼少期に、養育者や周囲の環境から獲得するという。文化的ステレオタイプは幼いころから活性化が繰り返されるため、各知識の連合が強固になっている。そのため、ステレオタイプの知識が意識と無関係に自動的に生じることは避けられないとする。一方、我々は教育や自らの成長の過程で、文化的ステレオタイプやそれに基づく偏見を否定する「個人的信念」も獲得するので、それによって、文化的ステレオタイプを回避することも可能なのだと指摘している。(ibid. hlm. 44-45)

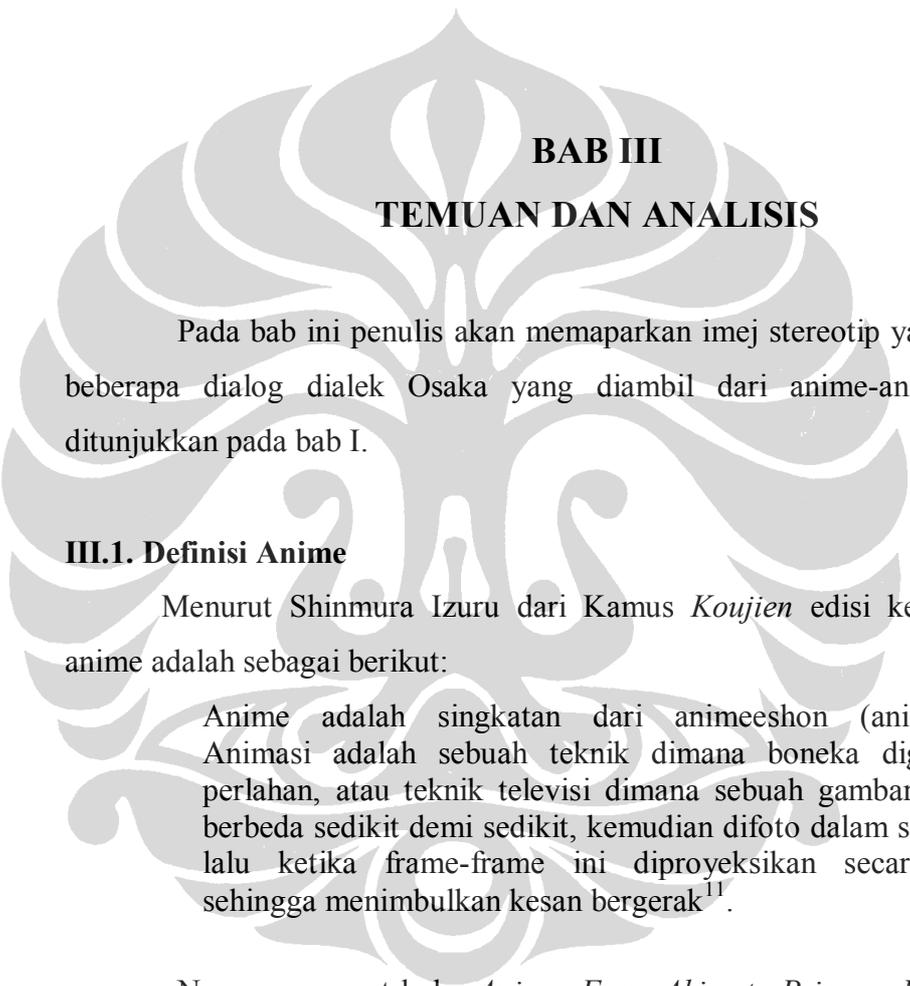
2. けち (pelit)、守銭奴 (pelit)、拝金主義者 (orang yang memuja uang)
3. 食通 (banyak pengetahuan soal makanan)、食いしん坊 (gemar makan)
4. 派手好き (senang menonjol)
5. 好色 (perayu)、下品 (vulgar)
6. ど根性 (sangat pantang menyerah)
7. やくざ (berperan sebagai yakuza/preman)、暴力団 (berperan menjadi kelompok kekerasan)、怖い (menakutkan)

Karakter berdialek Osaka yang muncul dalam cerita-cerita pasti memiliki satu atau dua sifat dari yang point-point yang disebutkan di atas. Dengan mengejar nafsu duniawi mereka yang berupa makanan atau uang, karakter-karakter berdialek Osaka dipandang rendah dan ketika upaya mereka gagal, mereka ditertawakan oleh masyarakat sekitar. Namun dengan cara demikianlah, karakter berdialek Osaka mengundang gelak tawa orang sekelilingnya⁸. Adapun juga asumsi bahwa pada tahun 1984, duet pelawak *Manzai* Entatsu-Achako menjadi naik daun melalui mass media dan media elektronik. Dengan diawali hal ini, imej "Owarai" pada dialek Kansai merebak ke seluruh Jepang.⁹ *Manzai* adalah salah satu bentuk komedi di Kansai yang terdiri atas peran *boke* ボケ dan *tsukomi* ツッコミ. Peran *boke* adalah untuk mengatakan sesuatu hal yang bodoh atau aneh dan peran *tsukomi* akan menanggapi hal tersebut dengan reaksi yang unik dan bisa membuat pentonton tertawa.¹⁰

⁸ *ibid.* hlm. 84 – 85.

⁹ *ibid.* hlm. 92 – 93.

¹⁰ DC Palter, *op.cit.*, hlm. 70-71.



BAB III

TEMUAN DAN ANALISIS

Pada bab ini penulis akan memaparkan imej stereotip yang tampak pada beberapa dialog dialek Osaka yang diambil dari anime-anime yang telah ditunjukkan pada bab I.

III.1. Definisi Anime

Menurut Shinmura Izuru dari Kamus *Koujien* edisi ke-empat, definisi anime adalah sebagai berikut:

Anime adalah singkatan dari animeeshon (animation/animasi). Animasi adalah sebuah teknik dimana boneka digerakkan secara perlahan, atau teknik televisi dimana sebuah gambar yang digambar berbeda sedikit demi sedikit, kemudian difoto dalam setiap satu frame, lalu ketika frame-frame ini diproyeksikan secara berkelanjutan sehingga menimbulkan kesan bergerak¹¹.

Namun menurut buku *Anime: From Akira to Princess Mononoke*, untuk mendefinisikan anime hanya sebagai “Film Kartun Jepang” saja tidak cukup untuk menjelaskan betapa dalam dan variatifnya anime tersebut. Bila dibandingkan dengan karya-karya Disney, isi anime tidaklah hanya apa yang para

¹¹アニメーション: (Animation) 少しずつ動かした人形、或いは少しずつ変化させて描いた一速の絵などを一コマ毎に撮影し、これを連続映写した時、動きの感覚を与える映画。テレビ技法。漫画。劇画映画。テレビ番組の制作に信用。また、その映画。テレビ番組。動画。アニメ。(Shinmura Izuru, *Koujien* edisi ke-empat. Tokyo: Iwanami Shoten, 1991, hlmn. 62).

penonton TV di Amerika anggap sebagai situasi yang muncul pada film kartun. Pada intinya, karya-karya anime itu bertemakan semua yang para penonton TV dari barat sudah biasa lihat pada film-film live-action – roman, komedi, tragedy, petualangan, bahkan penuturan psikologis yang jarang dimunculkan pada budaya massa film-film barat akhir-akhir ini.¹²

III.2. Sumber Data

Berikut adalah keterangan singkat mengenai anime dan karakter Osaka yang akan diteliti pada bab ini:

- Judul : 「X-Clamp」
Genre : Shoujo
Dari Majalah Komik : Edisi Bulanan **Asuka** (月刊アスカ)
Karakter berdialek Osaka : ”Arisugawa Sorata (20tahunan)”^{ありすがわそらた} (有洙川空汰 (20代)
Contoh kalimat dialog : Menggunakan kata ganti orang pertama dengan *wai* (わい)
Keterangan asal karakter : Tersirat dalam anime.
- Judul : Yakitate Japan! 「やきたて! ジャパン」
Genre : Shounen
Dari Majalah Komik : Edisi Mingguan Shounen Sunday (少年サンデー)
Karakter berdialek Osaka : ”Kawachi Kyousuke(20tahunan)”^{かわちきょうすけ} (河内 恭助 (20代)
Contoh kalimat dialog : Ketika terkejut akan berseru ”*Nan-yate!*” 「なんやて!」.
Keterangan asal karakter : Tersirat dalam anime.

¹² Susan J.Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave, 2001, hlm.6

3. Judul : LOVELY COMPLEX 「ラブコン」
- Genre : Shoujo
- Dari Majalah Komik : Edisi Bulanan **Margaret** (マガレット)
- Karakter berdialek Osaka : ”Ootani Atsushi (15 tahun)” ^{おおたに あつし} 大谷 敦士 dan
 “Koizumi Risa (15 tahun)” ^{こいずみ りさ} 小泉リサ (15歳)
- Contoh kalimat dialog : Ketika dipanggil 「オール^{ほんしんきょじん}阪神巨人」, keduanya
 serentak menjawab “*Chaimasuu!*” 「ちやいます
 ー！」.
- Keterangan asal karakter : <http://www.toei-anim.co.jp/tv/lovecom/story/index.html>
4. Judul : Azumanga Daioh 「あずまんが大王」
- Genre : Shounen
- Dari Majalah Komik : Edisi Bulanan **Dengeki Daioh** (電撃大王)
- Karakter berdialek Osaka : ”Kasuga Ayumu (15tahun)” ^{かすがあゆむ} 春日歩 (15歳)
- Contoh kalimat dialog : Ketika memperkenalkan dirinya, dia bilang
 “*Yoroshuutanomiman*” 「よろしゅうたのみま
 ん」.
- Keterangan asal karakter : Tersirat dalam anime.
5. Judul : Prince of Tennis ~ National Tournament
 Chapter~ 「テニスの王子様~全国大会編~」
- Genre : Shounen
- Dari Majalah Komik : Edisi Mingguan **Shounen Jump** (少年ジャンプ
)
- Karakter berdialek Osaka : ”Tooyama Kintarou(13tahun)” ^{とやまきんたろう} 遠山金太郎 (13
 歳)

Contoh kalimat dialog : Penggunaan bentuk keigo kansainya “*Kimi mo deteharunka? Boku mo demasunen*” 「君も出てはるんか？僕も出ますねん」.

Keterangan asal karakter : Tersirat dalam anime.

III. 3. Analisis Sumber Data

Pada bab sebelumnya telah dipaparkan pendapat Kinsui Satoshi bahwa karakter berdialek Osaka pasti memiliki satu atau dua sifat diantara imej-imej berikut ini: 冗談好き (senang bergurau)、笑わせ好き (sering membuat ketawa)、おしゃべり好き (banyak bicara)、けち (pelit)、守銭奴 (pelit)、拝金主義者 (orang yang memuja uang)、食通 (banyak pengetahuan soal makanan)、食いしん坊 (gemar makan)、派手好き (senang menonjol)、好色 (perayu)、下品 (vulgar)、ど根性 (sangat pantang menyerah)、やくざ (berperan sebagai yakuza/preman)、暴力団 (berperan menjadi kelompok kekerasan)、怖い (menakutkan).

Pada subbab ini akan dibuktikan hal tersebut dengan meneliti dialog-dialog di dalam sumber data, dimana **A** adalah karakter yang berdialek Osaka dan **B dan seterusnya** adalah karakter yang menggunakan *Hyoujungo* ataupun dialek lain. Terjemahan dialog dirangkai penulis supaya para pembaca bisa mengerti isi percakapan dan bukan semata-mata untuk dibahas kualitas terjemahannya, karena pada penelitian ini, yang akan dibahas bukanlah “teori terjemahan”. Sifat-sifat stereotip yang tampak pada karakter berdialek Osaka adalah sebagai berikut.

a. Stereotip 1 (不真面目 atau 冗談好き)

Penulis menggunakan kata ”tidak serius” sebagai terjemahan dari 不真面目 dan ”senang bergurau” dari 冗談好き. Berdasarkan Karakter berdialek Osaka yang sangat merupakan representatif kedua sifat ini adalah Arisugawa Sorata dari X- clamp. Berikut dialog-dialog yang menyiratkan hal tersebut.

(1) A menyatakan dirinya beruntung masuk Ten-no-Ryuu.

A : はあああ。ワイ、天の龍でよかったわ。
Huaaahhh. Aku untung saja bagian dari Ten-no-Ryuu.

B : なぜですか?
Kenapa?

A : ...別嬪さんばかりやから。
...Soalnya anggotanya cakep-cakep dan cantik-cantik semua sih.

Analisis:

Ten-no-Ryuu adalah sekelompok orang yang berperan melindungi umat manusia dari kehancuran, dengan kata lain bisa disebut sebagai pahlawan dalam cerita X-clamp ini. B menganggap bahwa siapa saja yang menjadi bagian dari kelompok ini berarti mempunyai alasan yang serius tapi ternyata alasan yang dinyatakan oleh A sama sekali tidak demikian.

(2) A dan B bermaksud mengajak C untuk bergabung dalam kelompok mereka dan B merasa perlu memperkenalkan diri mereka untuk meyakinkan C.

A : ちょっと待ってや。
Tunggu sebentar, bung.

B : 結界を張りましたね。
Anda barusan memasang “kekai (pelindung)” ya?

(黙ったまま、AとBを通り過ぎたC)

(C hanya berjalan melewati A dan B tanpa menghiraukan keduanya)

A : この兄ちゃん、きれいな顔してるけど。アイソウなあ。
Cowok ini, wajahnya tampan sih.... Tapi DINGIN sekali,ya.

B : お待ちください！私は鬼兇嵐。
Tunggu sebentar! Nama saya Kishu Arashi.

A : そしてワイが姉ちゃんの将来のスイート・ラバー、有洙川空汰や。
Dan aku adalah *sweet lover* masa depannya perempuan ini, Arisugawa Sorata.

(B melemparkan pandangan dingin ke arah A)

B : 丁姫が集める天の龍の一人です。あなたのお名前をお聞かせ願いますか？

Kami adalah anggota Ten-no-Ryuu, yang dikumpulkan oleh Putri Hinoto. Bolehkah kami tahu nama anda?

C : 皇昴流。
Sumeragi Subaru.

Analisis:

Karena B menganggap bahwa mereka tidak dipercaya oleh C, B dan A memperkenalkan diri mereka kepada C. B menganggap bahwa hal ini sangatlah serius karena akan berpengaruh kepada nasib kelompok mereka, tapi A memberikan keterangan yang tidak penting pada perkenalan dirinya, seperti "sweet lover masa depan perempuan ini".

b. Stereotip 2 (ナンパ)

Penulis menggunakan istilah "perayu" atau "genit" untuk menerjemahkan kata ナンパ. Imej ini merupakan imej yang mendekati dengan imej 好色^{こうしよく}, namun tetap belum bisa terbilang 好色^{こうしよく} yang maknanya "orang mesum" atau "maniak seks". Arisugawa Sorata dari X-Clamp menunjukkan sifat ini melalui dialog 3 dan 4 berikut ini.

(3) A sedang menelpon orang penting.

B : 何か？

Ada apa?

A : いやああ。姉ちゃん、ほんまきれいやな思うて。。

Tidaak. Aku hanya sedang berpikir kau cantik sekali... begitu

B : 京都の皇一門すべらざいちもんに連絡を取るのではなかったんですか？

Kamu bukannya sedang menelpon Klan Sumeragi di Kyoto, ya?

A : だーかーら、今待ってることや。何やご当主、今京都におらんらしいわ。で、ちょっと待ってくれと言われて。

Belum disambung kok. Tampaknya ketua mereka sedang tidak ada di tempat. Jadi aku disuruh menunggu sebentar.

B : 本当にいらっしゃらないんですか。

Ketua mereka sungguh-sungguh tidak ada di tempat?

A : な、何や。。？

A-Apa maksudmu itu...?

B : 怪しげな人物は取り次げない。ということでは？

Siapa tahu mereka bohong karena kau terdengar seperti orang yang mencurigakan, bukan begitu?

A : の。ワイのどこがあやしやねん！？

Hah! Memang apanya aku yang mencurigakan!?

Analisis:

A sesungguhnya sedang menunggu sambungan telepon dari orang penting tetapi dia sempat-sempatnya menggoda B dengan menyatakan,

”Aku hanya berpikir kau tampak cantik sekali”. Tentunya B tidak tahan akan sikapnya dan membalasnya dengan mengejek bahwa A adalah orang yang sukar dipercaya dari nada suaranya.

(4) A menceritakan sedikit mengenai masa lalunya kepada B.

A : 星見のじいさんがゆうたことで間違いやったこと一回もない。せやからワイ、女のために死ぬちゅうこっちゃ。神威を命の限り守るのに、なんで死ぬのは女のためかようわからんけど。ワイそれを聞いたときから決めとったんや。どうせ女のために死ぬんやったら、美人がええなって。姉ちゃんほんま美人やさかい、姉ちゃんに決めたんや。

Ramalannya “kakek pembaca bintang” tak pernah salah sekali pun. Aku memang akan mati demi seorang perempuan. Walaupun aku tak begitu mengerti sih, kalau aku akan melindungi Kamui dengan segenap nyawaku, kenapa terakhirnya aku akan mati demi seorang perempuan. Sudah kuputuskan sejak saat itu. Kalau memang aku akan mati demi seorang perempuan, mendingan perempuannya cantik sekalian, gitu. Dan karena kau sungguh cantik, kuputuskan kau orangnya.

B : 会ったばかりで、話もほとんどしたことがないのに。何を？
Kita kan baru saja bertemu dan nyaris tak pernah berbicara satu sama lain. Kamu kok begitu...

A : 一目あおうたら十分や。女の子好きになるのに時間は関係あらへん。Sekali lihat juga sudah cukup. Waktu tidaklah penting supaya bisa suka sama orang.

Analisis:

Pada dialog ini, dapat diketahui bahwa A sedang menceritakan masa lalunya yang sesungguhnya merupakan salah satu upaya untuk merayu B juga. A menyatakan bahwa B ”cantik” sehingga dia memutuskan untuk mati demi dirinya bila ramalan kakeknya itu menjadi kenyataan.

c. Stereotip 3 (食いしん坊 dan 食通)

Penulis menggunakan kata ”senang makan” sebagai terjemahan dari 食いしん坊 dan ”banyak pengetahuan soal makanan” dari 食通. Arisugawa Sorata dari X-Clamp juga merupakan karakter representatif dari stereotip ini. Berikut contoh dialog:

(5) B bermaksud bertanya sesuatu yang serius kepada A.

B : あのう。お聞きしようと思っていたのですが。。。

- Maaf, aku mau tanya mengenai suatu hal.
- A : んんん？お好み焼きの美味しい店やったら、ワイええとこ知ってるで。
Hmm? Kalau soal restoran *okonomiyaki* yang enak, Aku tahu kok tempat yang bagus.
- B : そう言ったことではありません。
Bukan soal itu.
- A : ほんなら、たこ焼きか？
Kalau begitu soal tempat jualan *takoyaki* yang enak?
- B : 初めてお会いしたときに、『決めた』とおっしゃいましたね。
Waktu pertama kali kita bertemu, kau berkata “Sudah kuputuskan”, bukan?
- A : ああ。ゆうた。ワイ、姉ちゃんに決めたさかいな。
Iya, aku memang bilang begitu. Telah kuputuskan bahwa kau orangnya.
- B : それって何を決めたのですか？
Kau memutuskan soal apa sebenarnya?
- A : ワイの命をやる相手や。
Tentang orang yang akan kurelakan nyawaku.

Analisis:

Pada dialog ini, B bermaksud menanyakan apa maksud kata-kata A sebelumnya, tapi A selalu memotongnya dan berasumsi bahwa B mau bertanya mengenai ”restoran *okonomiyaki*” dan ”restoran *takoyaki*”, ini merupakan bukti bahwa dia selalu memikirkan mengenai makanan dan terlebih lagi, dia juga tahu dimana restoran *okonomiyaki* dan *takoyaki* yang enak. Ini merupakan bukti bahwa dia memiliki pengetahuan yang luas mengenai makanan. Namun pada kalimat terakhir, A menyatakan sesuatu yang sebenarnya mengandung makna merayu B. Ini berarti dialog ini tidak hanya representatif dari stereotip 3 tapi juga stereotip 2 juga.

- (6) Karena kesalahan dirinya, E kehilangan seorang teman. A berusaha menghiburnya.

- E : 俺がしっかりしていればサエキは死なずに済んだ。昇流^{すぼる}だって。。
Kalau saja aku lebih tegar, Saeki tak perlu kehilangan nyawanya. Dan Subaru juga tak perlu...
- A : 神威^{かむい}、ワイはいつもお前にろくなことをゆうとる。誰かに教えられるほど立派な人生歩んできたわけでもない。けどな。これだけは自信もって言えるで。「後悔ちゆうんは、もうこんな思いをせえへんにはどないしたらええんか考える ためのもんや」。神威^{かむい}はもう十分後悔したやろ。せやったら、次は前見て今よりちょっとでも先に歩いていかなん。

Kamui, aku selama ini selalu berkata omong kosong kepadamu. Memang aku ini tidaklah menjalani hidup yang hebat dan pantas menjadi teladan bagi orang lain. Namun, hanya ini saja yang bisa kubilang dengan penuh keyakinan. “Yang disebut penyesalan itu, adalah untuk memikirkan apa yang sebaiknya dilakukan supaya tidak akan merasakan perasaan ini untuk kedua kalinya”. Kamui, kau sudah cukup menyesal bukan? Karena itu, untuk berikutnya kau harus berjalan maju walau sedikit dan melihat ke depan”

E : そうだな。でなきゃ、俺はまた後悔することになる。

Kau benar. Kalau tidak, aku akan kembali menyesal lagi nanti.

A : そのためにやたと食わな。美味しいもん食えば元気も出るわ。

Untuk itu, kau harus banyak makan! Kalau makan enak, pasti jadi bersemangat deh.

Analisis:

Pada awalnya A bermaksud menghibur E dan memberi semangat pada E, namun pada penerapannya, dia mengajak E untuk makan. Ada banyak cara untuk menghibur orang dari depresi tapi A memilih untuk mengajaknya makan. Ini bukti bahwa A hanya memikirkan soal makanan, apapun alasannya.

d. Stereotip 4 (馬鹿)

Penulis menggunakan kata bodoh sebagai terjemahan dari kata 馬鹿. Karakter berdialek Osaka yang menonjol sekali sifat bodohnya pada penelitian ini adalah Tooyama Kintarou dari Prince of Tennis. Berikut adalah contoh dialog:

(7) A bermaksud pergi ke Tokyo naik kereta, tapi dia salah turun.

A : あ、さっきの兄ちゃんや。それがなあ、アリーナ・テニス・コート、誰も教えてくれへんのや。東京もんは冷たいわ。

Ah, kakak yang tadi. Coba dengar deh! Masak daritadi tak ada yang mau kasihtahu dimana letaknya Arena Tennis Court. Orang Tokyo dingin nih.

(BはAが間違っていると説明した)

(B menjelaskan kepada A bahwa disini bukan Tokyo)

ええ！ここ、東京とちゃうの？！

EEHH! Disini tuh bukan Tokyo,ya!

B : 静岡だよ。

Ini Shizuoka, tahu.

A : しもおたあ！早おう降りてしもたんか。富士山は東京にあるやないんか？！もう電車賃ないやでえ！ほな、行くわ。

Astaga! Aku turun terlalu cepat, ya? Bukannya gunung Fuji itu ada di Tokyo, ya!? Aku sudah tak punya duit buat bayar kereta nih! Ya sudah deh, aku pergi dulu.

B : え?行くってどこへ?

Eh? Pergi? Kemana?

A : 東京でな、でっかいテニスの試合があんねん。

Di Tokyo, lagi ada turnamen tenis yang besar nih.

B : テニスか。そういや、いとこのサトシのやつも確かそんなことを。

Tenis, ya? Iya ya. Kalau tak salah saudara sepupuku Satoshi juga cerita soal itu.

A : 兄ちゃん、おおきに。僕、^{とおやまきんたろう}遠山金太郎と言いますねん。

Yo, kakak! Makasih ya! Namaku Tooyama Kintarou.

B : 俺は堀尾順平。って、おい!お前、まさか。

Aku Horio Junpei. Lho, tunggu! Jangan-jangan kau...??

A : チャリンコで日本一周ゴツきついやろけど、あんじょうがんばりヤ!

Keliling Jepang pakai sepeda pasti capek sekali ya, berjuanglah!

B : 走んのかい、東京まで?って、もう走ってるよ!

Kau mau lari? Sampai Tokyo? Astaga dia beneran lari!

Analisis:

Dari dialog di atas, diketahui bahwa A bermaksud pergi hingga ke Tokyo tapi salah turun di Shizuoka karena A selama ini percaya bahwa Gunung Fuji itu terletak di Tokyo. Seharusnya sudah menjadi pengetahuan umum bagi orang Jepang bahwa Gunung Fuji terletak di Shizuoka bukan Tokyo. Bahkan, setelah diberitahu B bahwa dirinya di Shizuoka, dia bermaksud berlari hingga Tokyo, suatu hal yang sebenarnya mustahil terpikirkan oleh orang normal. Kedua poin ini merupakan bukti bahwa A memang bodoh.

(8) B sedang mengantar A menuju ke arena lapangan tenis.

A : 何や。ビルがぎょうさん並んどるだけで、テニスコートなんて見当たらんやん。

Kok dari tadi cuma terlihat gedung-gedung berjejeran saja, tapi lapangan tenis sama sekali tidak kelihatan nih.

B : 違う、違う。アリーナのモリに行くにはあのバスに乗らなきゃいけないの。こっからは道が分かりづらいからね。

Bukan, bukan. Untuk pergi ke “arena-no-mori”, kau harus naik bus itu. Soalnya darisini, jalannya sudah rumit.

A : ううう。

Uuuuuu.

B : どうしたの、キンちゃん?

Ada apa, Kin-chan?

A : ワイめっちゃ武者震いしてきたわ。ついに越前と戦えるんかと思うた。

Aku sudah tak sabar nih. Soalnya, aku rasa akhirnya aku bisa bertanding melawan Koshimae

B : コシマエ?
Koshimae?

A : うん。何でもそいつな、めっちゃ図太い体で指から毒酒出して、三つ目でごつ睨んでくる。。アメリカ帰りの大男らしいねん。

Benar. Katanya sih dia petenis yang baru pulang dari Amerika. Badannya besar sekali, jari-jarinya bisa mengeluarkan gas beracun, bahkan tatapan mata ketiga-nya seram sekali.

B : いねえよ、そんなやつ。
Mana ada sih, orang seperti itu.

A : とにかくな、そない強いやつなら戦ってみたなるちゅうのが人情つてもんやろ。

Pokoknya, bukankah wajar ya kalau kita mau bertanding melawan orang sekuat itu.

(バスが発出した)

(Bus yang dimaksud telah berangkat)

ああ、しもた。まだワイ乗ってへん。そのバス、待ちいや!

Astaga! Aku belum naik, nih. Woi bus yang itu, tunggu aku!

B : おい! そのバスなら、また十分後に。。
Hei! Bus itu sih 15 menit lagi bakal...

A : 平ちゃん。ここまで送ってくれて、おおきに。またどっかで会おうな!

Hei-chan, terima kasih sudah antarkan aku sampai sini. Semoga kita ketemu lagi ya!

Analisis:

A menggambarkan lawan tanding yang dia mau temui sebagai manusia yang dekripsinya mirip monster. Padahal semua gambaran itu karena dia salah dengar, contohnya bukannya 図太い体 (badan besar) tapi 図太い神経 (sikapnya sok), bukan 指から毒酒出して (mengeluarkan gas beracun dari jari) tapi 唯我独尊 (sombong), bukan 三つ目 (mata ketiga) tapi 三百眼 (bentuk mata di komik yang digambarkan bagaikan segitiga lancip untuk melotot). Walaupun A salah dengar, tapi dia tetap saja percaya bahwa ada manusia seperti itu. Bahkan kali ini dia kembali bermaksud berlari mengejar bus, yang sebenarnya akan datang 15 menit

lagi. Semua tindak-tanduk A di atas kembali membuktikan bahwa A memang bodoh.

(9) A bertemu dengan teman-teman satu timnya (D,F,G,H,I) dan mereka menyadari bahwa C adalah calon lawan mereka yang kuat bernama "Echizen".

D : おい、小春。あの帽子。

Hei, Koharu. Coba lihat topi itu.

E : ん？あいつ、謙也君のいところがゆてたやつとちやいまっか？

Ng? Anak itu bukannya anak yang diceritakan oleh sepupunya Kenya-kun, ya?

C : へええ。もしかしてあんた達、大阪代表？

Heee. Jangan-jangan anda sekalian adalah wakil dari Osaka ya?

F : めっちゃ図太い神経。

Sikapnya sok banget.

C : わざわざ遠い所からやられに来たんだ。

Wah sudah capek-capek datang dari tempat yang jauh, hanya untuk dikalahkan ya.

G : 唯我独尊。

Dasar sombong.

H : 三白眼でえらい睨んできはるらしい。

Tatapannya tajam.

C : バイ。

Bye.

I : アメリカ帰り！？金ちゃん、正しくあいつや！関東のドえらい！

Bahasa Inggris?! Kin-chan, itu dia orangnya! Petenis hebat dari Kantou!

A : 越前。

Koshimae.

Analisis:

Pada dialog 8 sebelumnya dan dialog 9 ini, A salah menyebut nama "Echizen" dengan "Koshimae" karena A tidak tahu cara baca *Onyomi*-nya padahal akan lebih wajar untuk menyebut namanya dengan menggunakan cara baca *Onyomi* -nya. Ini adalah bukti terakhir bahwa A adalah orang yang bodoh.

e. Stereotip 5 (けち)

Penulis menggunakan kata "pelit" sebagai terjemahan dari kata けち.

Kawachi Kyouzuke dari Yakitate Japan adalah salah satu perwujudan

karakter berdialek Osaka yang “pelit” (けち) atau “rakus akan harta” (がめつい). Hal ini tampak pada dialog berikut ini:

- (10) A beradu membuat roti dengan D di sebuah turnamen, namun hasilnya adalah seri dan mereka berdua mendapat juara ketiga.

Keterangan nama karakter : A (Kawachi Kyouzuke)
C (Kuroyanagi Ryou)
D (Suwabara Kai)

C : ^{かわち}河内、よくやった。受け取れ。
Kawachi, pertandingan yang hebat. Terimalah ini.

A : ま、まいど。賞金三十万にフランス留学。確かに^{ゆうしょうめざ}優勝目指してきたん、ワイやけど。貧乏^{びんぼう}しょうとワイには三位の三十万でもえらい代金やでえ！ありがたいや。ヒ、フ、ミ、ヨ。

Te-Terima kasih. Hadiah uang 300.000 yen dan kesempatan belajar di Prancis. Memang aku tadinya coba menjadi juara. Tapi bagi orang miskin seperti aku sih, dapat hadiah juara III yang 300.000 yen ini sudah merupakan jumlah yang luar biasa! Syukurlah! Tu, wa, ga, pat.

D : こんな所で中身を見るとはぶっすいなヤツわ。
Isi amplopnya langsung dihitung!? Dasar tidak tahu malu.

A : 十五万しか入ってへん。クロやん、賞金が半分しかあらへん。
Hanya ada 150.000. Kuro-yan, uang hadiahnya hanya ada setengah nih.

C : 当然だ。三位が二人でたからな。
Tentu saja. Kan juara tiganya ada dua orang.

Analisis:

A langsung menghitung uang hadiah yang baru saja diterima. Ini merupakan tindakan yang sangat tidak sopan karena acara penyerahan hadiah masih berlangsung dan penonton masih ramai menonton acara tersebut. Terlebih lagi, ketika dia mengetahui bahwa jumlah uangnya kurang, dia pun segera menyerukan protes ke C, sang juri, di depan banyak penonton. Ini merupakan bukti bahwa A adalah tokoh yang sangat rakus akan harta.

- f. Stereotip 6 (うるさい dan ^ずしゃべり好き)

Karakter berdialek Osaka banyak yang berisik (うるさい) atau suka berbicara (^ずしゃべり好き). Kedua sifat di atas merupakan pengungkapan dari hal yang sama, yaitu “orang yang banyak berbicara”, hanya saja うるさ

い lebih berimej negatif sementara しゃべり好き lebih berimej positif. Apakah karakter A dianggap うるさい atau しゃべり好き, semuanya kembali pada penilaian pribadi penonton. Penulis berpendapat bahwa karakter berdialek Osaka memang rata-rata “heboh” ketika berbicara, atau bisa disebut juga ”sangat bersemangat”. Berikut adalah tabel penilaian penulis mengenai A pada kelima anime.

Judul Anime	X-Clamp	Yakitate Japan!	Prince of Tennis	Lovely Complex	Azumanga Daioh
A = うるさい	iya	iya	iya	iya	tidak

Stereotip ini tersirat pada dialog anime Yakitate Japan! Berikut ini:

(11) A kalah dalam pertarungan membuat roti terhadap E.

- E : ケッ。とにかく、ど素人に負けましたね、このクソヤロオ。
Huh! Pokoknya, kau telah kalah pada “amatiran”,ya. Dasar sampah.
- A : うっ。クソヤロやって。いつの間にか豚ヤロよりランクダウンや。
Uh, sampah katanya. Entah sejak kapan aku turun derajat dari manusia.
- E : あなたはなぜクソヤロなのか、教えてさしあげましょう。
Biar kuberitahu alasannya mengapa kau disebut sampah.
- A : う。
Uh.
- E : それはあなたが『なんやて人間』だから。。。です！
Karena kau adalah... “Manusia Nanyate”!
- A : なんやて！
Apa kau bilang!?
- E : ああ、また言った！ムカつくう。大体あなたは一体『なんやて』を人生で何回言うつもりですか！？一日最低五回言うとして。一年で三百六十五かけるとは、千八百二十五。あと五十年は行きたて実に。九万一千二百五十回！こっちが『なんやて』ですよ！
Ahhhh, barusan kau bilang lagi ya? Menyebalkan! Memang kau bermaksud bilang itu berapa kali sih dalam hidup!? Kalau sehari minimal kau bilang 5 kali, berarti dalam setahun dikali 365 sama dengan 1825. Lalu kalau kau masih hidup dalam 50 tahun lagi, maka jadi...91.250 kali!!! Jadinya aku yang mau tanya “Apa kau bilang”, tahu!?
- A : なんやて！あ、しもた。
Apa kau bilang! Ahh, kelepasan.

Analisis:

Seperti yang dinyatakan dialog di atas ini, kebiasaan A adalah sedikit-sedikit memakai ”nanyate!?” ketika terkejut. Apakah kebiasaan ini dianggap lucu atau berisik, itu semua kembali kepada penontonnya.

Namun, seperti yang tertulis pada tabel bahwa A pada Azumanga Daioh sebenarnya tidaklah memiliki sifat ini seperti A pada judul yang lain. Namun sebenarnya pengarang tetap menggunakan stereotip bahwa orang Osaka itu berisik. Hal ini tersirat dalam dialog berikut ini.

(12) Ketika A bercerita soal dirinya pada C dan D, keduanya berpendapat A agak berbeda dari yang dibayangkan.

Keterangan nama karakter: A (Kasuga Ayumu)

C (Mizuhara Koyomi)

D (Takino Tomo)

C : 春日さんってあまり大阪人って感じがしないね。もっとうるさそうな人を想像したけど。

Kasugan-san tuh tidak begitu kerasa seperti orang Osaka, ya? Aku bayanginnya kamu berisik sekali sebenarnya.

A : 大阪人、みんながうるさいわけやないから。

Kan tidak semua orang Osaka itu berisik.

D : 偽者!

Kamu palsu!

Analisis:

C menyatakan bahwa semua orang Osaka itu berisik, tapi A menyangkalnya. Bahkan D juga menuduh bahwa A adalah orang Osaka yang palsu karena tidak memenuhi stereotip yang ada di dalam kepala mereka. Ini berarti bahwa pengarang karya ini, Azuma Kiyohiko sebenarnya menyadari bahwa orang Osaka itu memiliki stereotip sebagai orang yang berisik dan pada kenyataannya, tidak semua orang Osaka itu berisik.

g. Stereotip 7 (ど根性^{こんじょう})

Penulis menggunakan kata “pantang menyerah” untuk menggantikan kata ど根性^{こんじょう}. Sementara makna sesungguhnya dari dokonjou adalah sebagai berikut: Awalan do- digunakan di depan kata benda dan kata sifat untuk memperkuat maknanya (DC Palter, 1995). Yang berarti, imbuhan ini memiliki fungsi yang mirip seperti *chou-* atau kata *totemo*, yaitu untuk menyatakan makna ”sangat”. Sedangkan makna kata konjou sendiri adalah

”tidak takut dalam menghadapi kesulitan” (Shinmura Izuru, 1991), yang berarti bila keduanya digabung maknanya menjadi ”pantang menyerah”. Hal ini tampak pada dialog berikut ini:

(13) Ketika sedang akan adu lari dengan teman sekelasnya, A berkata dalam hatinya.

A : 大阪ではずっと走るのはクラスで一番遅かった。せやけど、このクラスには小学生がおる。負けへん。負けられへん。チヨちゃんがいくら天才やゆうても。。負けるわけには、いかへんのや!!!

Waktu di Osaka, aku selalu larinya paling lambat sekelas. Tapi, di kelas ini ada anak SD. Aku tak akan kalah. Aku tak akan bisa kalah. Seberapa jeniusnya Chiyo-chan pun.. Aku tidak boleh kalah darinya!!!

Analisis:

Kata-kata "tidak akan kalah" dan "tidak boleh kalah" pada text di atas menunjukkan bahwa karakter Osaka memang pantang menyerah.

h. Stereotip 8 (面白^{おもしろ}い)

Penulis menggunakan kata ”lucu” untuk menggantikan kata 面白^{おもしろ}い. Memang pada pendapat Kinsui Satoshi tidak tertulis stereotip “lucu”. Tapi bila ditelusuri, “lucu” itu dapat juga dianggap sama artinya dengan “sering membuat tertawa” atau 笑^{わら}わせ好^ず. Ini berarti kata lucu disini secara tidak langsung juga merupakan perwakilan dari stereotip ”senang membuat tertawa”. Dari sifat-sifat yang tampak pada A sejauh ini, bisa ditarik kesimpulan bahwa sifat karakter berdialek Osaka rata-rata bernilai negatif. Namun, hal ini tidak berarti hal yang buruk. Karena bila kita perhatikan, “ketidak-seriusan” A-nya X-Clamp, “kebodohan” yang tampak pada A-nya Prince of Tennis, kebiasaan manzai yang sering muncul pada A-nya Yakitate Japan!, semuanya menunjukkan bahwa A pada ketiga judul tersebut memanfaatkan kekurangan mereka untuk mengundang gelak tawa penontonnya. Peran ini dapat disebut juga sebagai *Trickster*, sebuah karakter yang mengundang gelak tawa pembaca dengan sengaja berbuat bodoh¹³. Dengan kata lain, karakter berdialek Osaka juga memiliki sifat “lucu”.

¹³ Kinsui Satoshi, *op. cit*, hlm. 84-85.

Demikian sifat-sifat yang tampak pada karakter berdialek Osaka. Sifat-sifat inilah yang menjadi stereotip karakter berdialek Osaka. Berarti di antara sifat-sifat di atas yang terbukti sama dengan yang dinyatakan oleh Kinsui Satoshi adalah: 冗談好き (senang bergurau)、笑わせ好き (sering membuat ketawa)、おしゃべり好き (banyak bicara)、けち (pelit)、守銭奴 (pelit)、拝金主義者 (orang yang memuja uang)、食通 (banyak pengetahuan soal makanan)、食いしん坊 (gemar makan)、ナンパ (perayu)、下品 (vulgar)、dan ど根性 (sangat pantang menyerah) .

Pada sumber data penelitian ini, karakter berdialek Osaka tidak terbukti memiliki stereotip 好色 (mesum), 派手好き (sering tampil menonjol), やくざ (berperan sebagai yakuza)、暴力団 (berperan menjadi gerombolan kasar) atau 怖い (menakutkan).

Demikian analisa stereotip yang tampak secara tersirat pada sumber data penelitian ini.

III. 4. Tujuan Penggunaan Dialek Osaka Pada Anime

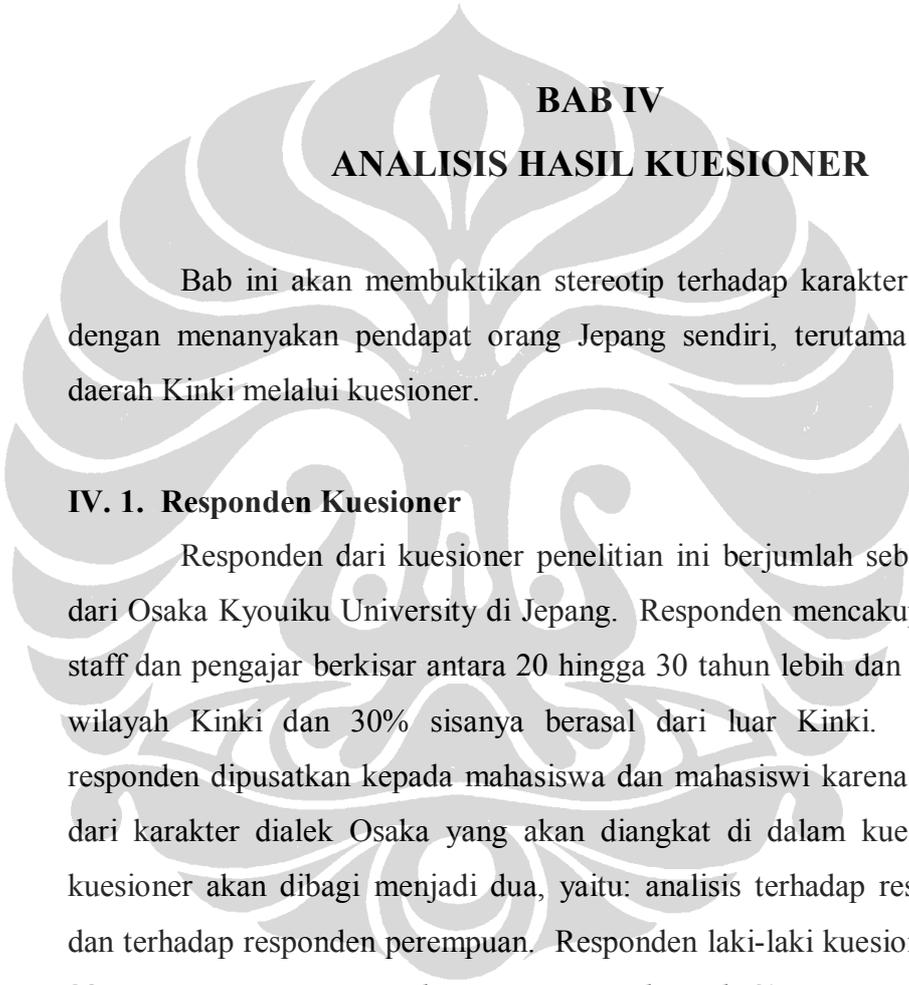
Manusia biasanya peka akan hal-hal yang lain dari yang biasanya dia lihat atau rasakan. Pernyataan tersebut dikutip Shinmura Izuru dari V. B. Shklovsky, seorang sastrawan Rusia aliran Formalisme pada essaynya yang berjudul "Art as Process". Sastrawan tersebut menyatakan, "Dengan membuat unsur kekakuan pada bentuk ekspresi yang sudah sering dilihat pada kehidupan sehari-hari menjadi terlihat aneh, maka hal atau benda itu akan tampak sangat mencolok". Oleh Shinmura Izuru pada kamus Koujien edisi ke-empat, hal ini didefinisikan ke dalam konteks bahasa Jepang yang disebut sebagai "ika" (異化).

Pada penelitian ini, hal ini berlaku pada penggunaan bahasa pada anime. Pada empat dari lima anime sumber data penelitian ini, karakter berdialek Osaka tampak menonjol dengan berbicara dengan dialek Osakanya diantara karakter lainnya yang menggunakan *Hyoujungo*. Seharusnya bila seseorang masuk ke

dalam lingkungan bahasa yang berbeda dengan dirinya, sewajarnya orang itu ikut menggunakan gaya bahasa setempat itu. Sama halnya, pada A di X-Clamp, Yakitate Japan!, Prince of Tennis dan Azumanga Daioh. Karakter-karakter ini sengaja dibuat demikian semata-mata karena sang pengarang bertujuan untuk memanfaatkan stereotip karakter Osaka, tepatnya untuk merangsang stereotip yang dimiliki oleh penonton mengenai karakter Osaka. Ketika penonton mendengar bahwa karakter A berdialek Osaka, maka secara tidak sadar dia menduga-duga bahwa si A sudah pasti memiliki satu atau dua imej diantara 冗談好き (senang bergurau)、笑わせ好き (sering membuat ketawa)、おしゃべり好き (banyak bicara)、けち (pelit)、守銭奴 (pelit)、拝金主義者 (orang yang memuja uang)、食通 (banyak pengetahuan soal makanan)、食いしん坊 (gemar makan)、派手好き (senang menonjol)、好色 (mesum)、下品 (vulgar)、ど根性 (sangat pantang menyerah)、やくざ (berperan sebagai yakuza/preman)、暴力団 (berperan menjadi kelompok kekerasan)、怖い (menakutkan)¹⁴. Dengan demikian, imej stereotip tersebut akan semakin menambah dimensi unsur menghibur yang merupakan misi kesusastraan (*dulce et utile*)¹⁵.

¹⁴ Kinsui Satoshi, *loc. cit.* hlm. 82-83.

¹⁵ Isoji Asou. Sejarah Kesusastraan Jepang (*Nihon Bungakushi*). Depok: Universitas Indonesia, 1983.



BAB IV

ANALISIS HASIL KUESIONER

Bab ini akan membuktikan stereotip terhadap karakter berdialek Osaka dengan menanyakan pendapat orang Jepang sendiri, terutama yang tinggal di daerah Kinki melalui kuesioner.

IV. 1. Responden Kuesioner

Responden dari kuesioner penelitian ini berjumlah sebanyak 100 orang dari Osaka Kyouiku University di Jepang. Responden mencakup mahasiswa dan staff dan pengajar berkisar antara 20 hingga 30 tahun lebih dan 70% berasal dari wilayah Kinki dan 30% sisanya berasal dari luar Kinki. Namun, jumlah responden dipusatkan kepada mahasiswa dan mahasiswi karena mendekati umur dari karakter dialek Osaka yang akan diangkat di dalam kuesioner. Analisis kuesioner akan dibagi menjadi dua, yaitu: analisis terhadap responden laki-laki dan terhadap responden perempuan. Responden laki-laki kuesioner ini berjumlah 39 orang sementara reponden perempuan sebanyak 61 orang.

IV. 2. Analisis Kuesioner

Pada kuesioner penulis bermaksud membuktikan 2 hal, yaitu: stereotip yang dimiliki masyarakat Jepang mengenai karakter berdialek Osaka dan membandingkan dialek Osaka yang digunakan di anime dengan dunia nyata (masyarakat Osaka itu sendiri). Pada subbab ini, akan dipaparkan pertanyaan, hasil jawaban kuesioner dan analisis pertanyaan tersebut secara berurutan.

Pertanyaan

Responden akan membandingkan dua buah dialog dimana karakter A dan B akan membicarakan sesuatu dengan isi yang sama namun yang satu adalah versi dialek Osaka dan satu lagi versi *Hyoujungo*. Kemudian pada bagian pertanyaan, responden akan diminta untuk menjabarkan sifat yang dirasakan dari A dan B dari kedua versi dialog tersebut dengan cara memilih sifat dari sifat 1-23 dari "daftar sifat" yang telah dituliskan setelah dialog. Sifat nomor 24 dipilih, bila responden memiliki jawaban selain yang tidak ada pada daftar. Berikut adalah dialog yang akan dibandingkan:

Dialog pertama diambil dari *Lovely Complex* episode 1

I	II
<p>A : お前、鈴木みたいなのが好みか？</p> <p>B : ななななな なんでやねん！</p> <p>A : あははは！わっかりやすいなあ！</p> <p>B : はあ。なんで ばれてんねやろう？</p> <p>A : おもいつき顔に書いてるんやんか？</p> <p>B : か、金でも巻き上げるつもりか？</p> <p>A : まさか。僕ちん、超いい子だもの。ちよいと僕が鈴木君に声をかけて、友達になつて、仲とりもってやってもええと思つてますねん。</p> <p>B : へ！マジスカ！？</p> <p>A : イエス、アイ ドゥ！</p> <p>B : うーそー！</p> <p>A : ほんま、ほんま。</p> <p>B : スゴー！何や、大谷？実はメッサええやつやったんか？</p> <p>A : 今頃気付くな、アホ！</p>	<p>A : お前、鈴木みたいなのが好みか？</p> <p>B : ななななな なんだよ！</p> <p>A : あははは！わっかりやすいなあ！</p> <p>B : はあ。なんで ばれたんだろう？</p> <p>A : おもいつき顔に書いてるじゃないか？</p> <p>B : か、金でも巻き上げるつもりか？</p> <p>A : まさか。僕ちん、超いい子だもの。ちよつと僕が鈴木君に声をかけて、友達になつて、仲とりもってやってもいいと思つただよ。</p> <p>B : へ！マジですか！？</p> <p>A : イエス、アイ ドゥ！</p> <p>B : うーそー！</p> <p>A : 本当、本当。</p> <p>B : スゴー！何だ、大谷？実はとてもいいやつじゃないか？</p> <p>A : 今頃気付くな、ばか！</p>

Dialog kedua diambil dari Prince of Tennis – National Tournament edition episode 7

III	IV
<p>A: あ、さっきの兄ちゃんや。それがなあ、アリーナ・テニス・コート、誰も教えてくれへんや。東京もんは冷たいわ。</p> <p>(BはAが間違っていると説明した)</p> <p>ええ！ここ、東京とちやうの？！</p> <p>B: 静岡だよ。</p> <p>A: しもおたあ！早おう降りてしもたんか。富士山は東京にあるやないんか？！もう電車賃ないやでえ！ほな、行くわ。</p> <p>B: え？行くってどこへ？</p> <p>A: 東京でな、でっかいテニスの試合があんねん。</p> <p>B: テニスか。そういや、いとこのサトシのやつも確かそんなことを。</p> <p>A: 兄ちゃん、おおきに。僕、遠山金太郎と言いますねん。</p> <p>B: 俺は堀尾順平。って、おい！お前、まさか。</p> <p>A: チャリンコで日本一周ゴツきついやろけど、あんじょうがんばりや！</p> <p>B: 走んのかい、東京まで？って、もう走ってるよ！</p>	<p>A: あ、さっきの人だ。それが、アリーナ・テニス・コート、誰も教えてくれないんだ。東京の人は冷たいよ。</p> <p>(BはAが間違っていると説明した)</p> <p>ええ！ここ、東京じゃないの？！</p> <p>B: 静岡だよ。</p> <p>A: しまった！早く降りてしまったのか。富士山は東京にあるんじゃないの？！もう電車賃ないよ！。よし、行くよ。</p> <p>B: え？行くってどこへ？</p> <p>A: 東京で、大きいテニスの試合があるんだ。</p> <p>B: テニスか。そういえば、いとこのサトシのやつも確かそんなことを。</p> <p>A: ありがとう。僕、遠山金太郎と言います。</p> <p>B: 俺は堀尾順平。って、おい！お前、まさか。</p> <p>A: 自転車日本一周、とてもきついだらうけど、頑張って！</p> <p>B: 走んのかい、東京まで？って、もう走ってるよ！</p>

Kemudian responden diminta untuk memilih sifat dari daftar berikut ini. Setiap sifat penulis terjemahkan untuk membantu pembaca penelitian ini:

1.不真面目 tidak serius	7.おもしろい Lucu	13.落ち着きがない Tidak tenang	19.空気が読めない Tak bisa baca situasi
2.真面目 serius	8.おもしろくない Tidak lucu	14.冷静 Tenang	20.がめつい Hitungan soal uang
3.多弁 banyak bicara	9.明るい Ceria	15.男っぽい Seperti laki-laki	21.嘘つき Pembohong
4.無口 pendiam	10.暗い Murung	16.女っぽい Seperti perempuan	22.バカっぽい Tampak bodoh
5.ぼける Bicara hal bodoh	11.田舎っぽい Kampungan	17.元気がある Bersemangat	23.可愛い Menggemaskan
6.つつこむ Menanggapi <i>boke</i>	12.都会っぽい Bergaya orang kota	18.冷たい Dingin	24.その他 Jawaban lain

Berikut adalah daftar pertanyaan nomor satu.

あ) Pilihlah sifat A dan B pada dialog I dengan menulis angkanya saja (Jawaban boleh lebih dari satu). Jawaban selain itu, harap ditulis di kotak 24.

A () 24 「 」

B () 24 「 」

い) Pilihlah sifat A dan B pada dialog II dengan menulis angkanya saja (Jawaban boleh lebih dari satu). Jawaban selain itu, harap ditulis di kotak 24.

A () 24 「 」

B () 24 「 」

う) Pilihlah sifat A dan B pada dialog III dengan menulis angkanya saja (Jawaban boleh lebih dari satu). Jawaban selain itu, harap ditulis di kotak 24.

A () 24 「 」

B () 24 「 」

え) Pilihlah sifat A dan B pada dialog IV dengan menulis angkanya saja (Jawaban boleh lebih dari satu). Jawaban selain itu, harap ditulis di kotak 24.

A () 24 「 」

B () 24 「 」

Berikut adalah hasil jawaban untuk pertanyaan nomor satu. Sebagai catatan, angka yang dicetak tebal pada tabel menunjukkan sifat terbanyak yang dipilih responden pada kolom tersebut.

Hasil jawaban responden laki-laki

Sifat nomor	あ (dialog I)		い (dialog II)		う (dialog III)		え (dialog IV)	
	A	B	A	B	A	B	A	B
1 「不真面目」	3	1			4		1	
2 「真面目」		5	7	14	1	16	18	16
3 「多弁」	25	7	9		17	1	8	2
4 「無口」						1	1	1
5 「ぼける」	7	6	5	4	12	1	2	1
6 「つつこむ」	8	7	5	4	1	17	1	13
7 「おもしろい」	21	11	6	3	12	2	2	
8 「おもしろくない」	3	4	9	8	2	1	5	7
9 「明るい」	31	19	15	7	27	7	6	2
10 「暗い」			1	1			1	1
11 「田舎っぼい」	1	2		2	8	1	4	1
12 「都会っぼい」		2	9	7		6	6	10
13 「落ち着きがない」	7	13	2	6	27	1	11	2
14 「冷静」	1	1	10	10	1	21	8	21
15 「男っぼい」	8	2	2	3	2			2
16 「女っぼい」		1	2	1			1	
17 「元気がある」	24	18	11	5	21	3	7	2
18 「冷たい」			2	1		1	1	1
19 「空気が読めない」	1		4	2	4		4	
20 「がめつい」			1			1	1	
21 「うそつき」	1							
22 「バカっぼい」	12	8	5	6	15		7	

23	「可愛い」	1	6		2	2			
24	「その他」	2	4	4	4	1	2	2	1

Berikut adalah jawaban bebas yang diisi pada pilihan 24.

Kolom	Jawaban	
あ A	お調子者, 親しみやすい	<p>Analisis Responden</p> <p>Hasil Jawaban Laki-Laki</p>
あ B	素直, 信じやすい, 不自然	
い A	Bの事が好き, 鼻につく, おせっかい, 弱そう, ぎこちなく	
い B	だまされやすい, 信じやすい, 普通, かたい, 不自然	
う A	こどもっぽい	
う B	大阪人らしくない, 大人っぽい	
え A	かわいい, 気がころころかわる, 礼儀正しい, 大人びている	
え B	大人っぽい	

Tabel 1. Sifat yang paling mewakili karakter berdialek Osaka dan karakter ber-Hyoujungo berdasarkan pendapat responden laki-laki

Jumlah dipilih responden	Sifat yang dipilih pada							
	あ (dialog I)		い (dialog II)		う (dialog III)		え (dialog IV)	
	A	B	A	B	A	B	A	B
Terbanyak Pertama	9	9	9	2	9,13	14	2	14

Terbanyak Kedua	3	17	17	14	17	6	13	2
Terbanyak Ketiga	17	13	14	8	3	2	3,14	6
Terbanyak Keempat	7	7	3,12	9,12	22	9	17,22	12

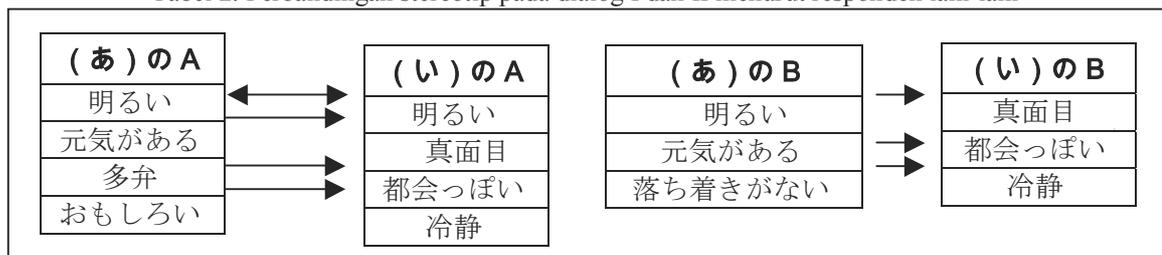
Keterangan sifat:

2. 真面目 serious	7. おもしろい Lucu	12. 都会っぽい Bergaya orang kota	17. 元気がある Bersemangat
3. 多弁 banyak bicara	8. おもしろくない Tidak lucu	13. 落ち着きがない Tidak tenang	22. バカっぽい Tampak bodoh
6. つっこむ Menanggapi <i>boke</i>	9. 明るい Ceria	14. 冷静 Tenang	

1. Analisis pada dialog I dan II

Pada kolom jawaban **あ** (versi dialek Osaka), sifat 9 dan 17 adalah yang paling banyak dipilih. Artinya menurut responden laki-laki, sifat A dan B pada dialog versi dialek Osaka adalah sama-sama 「明るい」 dan 「元気がある」, dengan tambahan B juga dianggap 「落ち着きがない」. Namun pada kolom **い** (versi *Hyoujungo*), sifat A masih tetap sama, tetapi pada sifat B yang paling banyak terpilih kali ini adalah 「真面目」. A baik pada dialog versi dialek Osaka maupun *Hyoujungo*, sama-sama 「明るい」 karena A tampak tertawa di dalam dialog. Ada kemungkinan dalam dialek apapun juga imej A tak akan jauh dari 「明るい」. Sedangkan B pada versi *Hyoujungo* mengalami perubahan sifat cukup banyak, yaitu 「真面目」, 「都会っぽい」 dan 「冷静」.

Tabel 2. Perbandingan stereotip pada dialog I dan II menurut responden laki-laki



2. Analisis pada dialog III dan IV

Pada kolom jawaban う (versi dialek Osaka) dan え (versi *Hyoujungo*), karakter berdialek Osaka hanyalah A karena itu analisis akan dipusatkan pada A. Pada kolom う, sifat terbanyak yang tampak pada A adalah 「明るい」、「落ち着きがない」、「元気がある」. Namun pada kolom え, jumlah yang memilih 「真面目」 untuk A jadi bertambah drastis, diikuti oleh bertambahnya jumlah yang memilih 「都会っぽい」 dan 「冷静」 meskipun sesungguhnya jumlah 「多弁」 dan 「落ち着きがない」 masih tergolong terbanyak terpilih setelah 「真面目」. Bisa ditarik kesimpulan bahwa A pada dialog III dan IV juga mengalami perubahan sifat karena perubahan gaya bahasanya dari dialek Osaka menjadi *Hyoujungo*. Ini berarti, perubahan gaya bahasa pada kedua karakter bisa juga membawa perubahan imej keduanya.

Sedangkan pada B dialog III dan IV sama-sama paling banyak dipilih 「冷静」「つつこむ」、「真面目」. Namun pada dialog IV, pada B bertambah juga yang memilih sifat 「都会っぽい」. Padahal gaya bahasa B pada dialog III dan IV sama sekali tidak berubah, tetapi mengalami perubahan imej. Dialog III adalah dialog antara ”karakter Osaka” dengan ”karakter *Hyoujungo*”, sementara pada dialog IV adalah dialog antara ”karakter *Hyoujungo*” dengan ”karakter *Hyoujungo*”. Ini berarti, perubahan gaya bahasa salah satu karakter bisa membawa perubahan imej pada karakter lawan bicaranya.

Tabel 3. Perbandingan stereotip pada dialog III dan IV menurut responden laki-laki

(う) の A	(え) の A	Imej pada B juga ikut berubah	(う) の B	(え) の B
明るい	真面目		冷静	冷静
落ち着きがない	つつこむ	つつこむ	つつこむ	
元気がある	冷静	真面目	真面目	
			都会っぽい	

Hasil jawaban responden perempuan.

Sifat nomor	あ (dialog I)		い (dialog II)		う (dialog III)		え (dialog IV)	
	A	B	A	B	A	B	B	A
1 「不真面目」	4	2	4	1	4	1	1	
2 「真面目」	1	14	13	27	2	23	24	26
3 「多弁」	40	14	14	3	39	4	10	1
4 「無口」				2		5	1	7
5 「ぼける」	10	24	2	4	23	1	7	1
6 「つつこむ」	29	6	4	2	5	33		20
7 「おもしろい」	37	19	7	6	29	7	2	1
8 「おもしろくない」	4	2	13	8		4	9	7
9 「明るい」	46	39	23	16	44	12	17	5
10 「暗い」			1	2			2	
11 「田舎っぽい」	2	2	2	1	17	1	6	
12 「都会っぽい」	4	1	17	13		15	17	21
13 「落ち着きがない」	9	17	1	11	37	2	12	2
14 「冷静」	2		17	6		30	17	32
15 「男っぽい」	5	8	2	11	6	4		4
16 「女っぽい」			2	2		1	2	
17 「元気がある」	41	37	11	9	35	7	11	2
18 「冷たい」			4	1		5	1	6
19 「空気が読めない」	1		5	1	2		1	1
20 「がめつい」	3	2	3		4			
21 「うそつき」	1			1				1
22 「バカっぽい」	15	9	7	9	23	1	8	2
23 「可愛い」	1	13	3	1	6	2	4	
24 「その他」	4	3	6	3	5	3	3	2

Berikut adalah jawaban bebas yang diisi pada pilihan 24

Kolom	Jawaban	
あ A	ノリがいい、うざいつかれる、軽い、気さく	Hasil
あ B	普通な人、単純、軽い	
い A	下線のみ、いいやつ、機械的、うざい疲れる、裏がありそう、せこい	
い B	下線のみ、まぬけ、シャイ	
う A	下線のみ (3)、おっちょこちょい、親しみがある	
う B	下線のみ、一般的、やさしい	
え A	下線のみ (3)	
え B	やさしい (2)	

Analisis Jawaban Responden Perempuan

Tabel 4. Sifat yang paling mewakili karakter berdialek Osaka dan karakter ber-Hyoujungo berdasarkan pendapat responden perempuan

Jumlah dipilih responden	Sifat yang dipilih pada							
	あ (dialog I)		い (dialog II)		う (dialog III)		え (dialog IV)	
	A	B	A	B	A	B	A	B
Terbanyak Pertama	9	9	9	2	9	6	2	14
Terbanyak Kedua	17	17	12,14	9	3	14	9,12,14	2
Terbanyak Ketiga	3	5	3	12	13	2	13	12
Terbanyak Keempat	7	7	2,8	13,15	17	12	17	6

Keterangan sifat:

2. 真面目 serius	6. つっこむ Menanggapi <i>boke</i>	9. 明るい Ceria	14. 冷静 Tenang
3. 多弁 banyak bicara	7. おもしろい Lucu	12. 都会っぽい Bergaya orang kota	15. 男っぽい Seperti laki-laki
5. ぼける Bicara hal bodoh	8. おもしろくない Tidak lucu	13. 落ち着きがない Tidak tenang	17. 元気がある Bersemangat

1. Analisis pada dialog I dan II

Hasil jawaban perempuan akan A dan B pada kolom dialek Osaka mirip dengan jawaban laki-laki, yaitu mayoritas memilih sifat 「明るい」 dan 「元気がある」 terbanyak. Namun pada kolom *Hyoujungo*, jumlah 「おもしろくない」 pada A dan B bertambah drastis meskipun tidak termasuk terbanyak yang dipilih. Pada kolom *Hyoujungo*, A terlepas dari mendapat kesan 「明るい」 tetapi dianggap 「おもしろくない」 padahal pada kolom dialek Osaka, jumlah 「おもしろい」 pada A masih banyak.

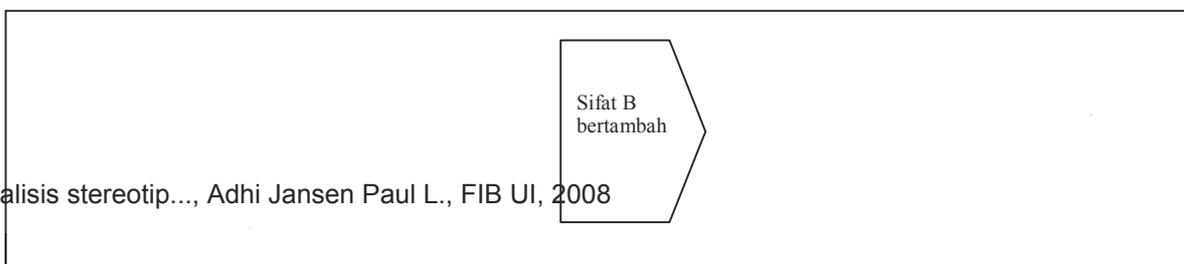
Tabel 5. Perbandingan stereotip pada dialog I dan II menurut responden perempuan



2. Analisis pada dialog III dan IV

Sifat yang terpilih terbanyak pada A dan B dalam kolom *Hyoujungo* tidak begitu berubah, namun jumlahnya berubah sedikit. Pada dialog III dan IV, A tetap bersifat 「明るい」 tetapi sifat 「多弁」「落ち着きがない」「元気がある」 turun jumlahnya, digantikan oleh bertambahnya imej 「都会っぽい」「真面目」「冷静」. Sifat yang dipilih responden perempuan untuk mewakili B pada kolom *Hyoujungo* kurang lebih sama seperti yang dipilih oleh laki-laki sebelumnya, yaitu: 「真面目」「つつこむ」「冷静」. Pada dialog IV, perempuan memilih sifat yang hampir sama pada A dan B, yaitu 「真面目」「冷静」 dan 「都会っぽい」. Kecuali pada A masih terpilih sifat 「明るい」 cukup banyak. Hal ini berarti pada dialog III dan IV, responden perempuan pada dialog III dan IV tidak begitu menganggap A dan B 「面白くない」.

Tabel 6. Perbandingan stereotip pada dialog III dan IV menurut responden perempuan



(う) の A	(う) の B
明るい	真面目
落ち着きがない	つつこむ
元気がある	冷静
多弁	

Berdasarkan

(え) の A	(え) の B
真面目	冷静
明るい	真面目
都会っぽい	都会っぽい
冷静	つつこむ

analisis jawaban responden laki-laki dan perempuan di atas, tampak terdapat persamaan dan perbedaan pendapat antara keduanya. Berdasarkan jawaban analisis di atas, penulis merangkum stereotip karakter berdialek Osaka dan karakter *Hyoujungo* pada dialog I hingga dialog IV. Pada dialog I dan II, karakter berdialek Osaka memiliki sifat 「明るい」「元気がある」, sedangkan karakter *Hyoujungo* memiliki sifat 「真面目」「都会っぽい」「冷静」. Pada dialog III dan IV, karakter berdialek Osaka memiliki sifat 「多弁」「明るい」「落ち着きがない」「元気がある」 sedangkan karakter *Hyoujungo* memiliki sifat 「真面目」「つつこむ」「冷静」「都会っぽい」「おもしろくない」. Tampak juga bahwa dengan berubahnya gaya bahasa, sifat karakter pun tampak berubah di mata responden. Hal ini disebabkan juga karena adanya faktor imej stereotip terhadap karakter bergaya bahasa tertentu, yang dimiliki responden sejak kecil. Contohnya karakter berdialek Osaka yang diteliti pada penelitian ini, terbukti memang memiliki stereotip tertentu.