

BAB V KESIMPULAN

Penelitian ini dimulai karena adanya kecurigaan terdapat kemiripan sifat yang tampak pada karakter-karakter berdialek Osaka pada anime, begitu juga adanya sedikit perbedaan ekspresi dialek Osaka yang digunakan pada anime dan orang Osaka (dalam penelitian ini, responden dari Osaka Kyouiku University). Penulis menganalisa hal ini dengan pendapat Kinsui Satoshi mengenai Yakuwarigo, yaitu “Orang Jepang tahu bahwa Yakuwarigo itu tidaklah benar, tetapi bila didengar memang tidak salah lagi seperti itu”.

Pada bab ketiga, berdasarkan analisis dialog pada kelima karya anime sumber data penelitian ini, sebagian dari pendapat Kinsui Satoshi mengenai stereotip yang dimiliki oleh karakter berdialek Osaka telah terbukti. Stereotip tersebut dibagi menjadi dua:

- a. Tampak hanya pada satu karakter:
 - Arisugawa Sorata pada X-clamp menunjukkan sifat ”tidak serius” (不真面目) atau ”senang bergurau” (冗談好き), ”Perayu” (ナンパ) dan ”Senang makan” (食いしん坊).
 - Tooyama Kintarou pada Prince of Tennis – National Tournament edition- menunjukkan sifat ”bodoh” (馬鹿).
 - Kawachi Kyousuke pada Yakitate Japan! menunjukkan sifat ”pelit” (けち).
 - Kasuga Ayumu pada Azumanga Daioh menunjukkan sifat ”pantang

menyerah” (ど根性).

b. Tampak pada dua karakter atau lebih:

- Berisik atau banyak bicara (うるさい)

Dilihat dari penampilan, sifat ini berlaku hanya pada Arisugawa Sorata, Tooyama Kintarou, Kawachi Kyouusuke, dan Ootani Atsushi-Koizumi Risa. Kasuga Ayumu memang tidak memenuhi stereotip ini tapi bila dilihat pada pemaparan ceritanya, Azumanga Daioh juga memiliki pandangan stereotip bahwa orang Osaka itu juga rata-rata ”berisik”.

- Lucu (面白い・笑わせ好き)

Dengan memanfaatkan sifat negatif pada stereotip karakter masing-masing, muncul efek yang dapat memancing penonton tertawa. Atau dapat juga dibilang bahwa karakter berdialek Osaka dapat berlaku sebagai ”pelunak suasana”.

Pada bab keempat, berdasarkan analisis pertanyaan nomor satu pada kuesioner terhadap responden pada Osaka Kyouiku University, dapat dibuktikan bahwa gaya bahasa memiliki stereotipnya masing-masing. Berdasarkan analisis dialog nomor satu, sifat yang tampak oleh responden pada:

- Karakter berdialek Osaka memiliki sifat: 「明るい」「元気がある」「多弁」「落ち着きがない」 yang diterjemahkan penulis sebagai “periang”, ”penuh semangat”, ”banyak bicara” dan ”tidak bisa tenang”.
- Karakter *Hyoujuno* memiliki sifat: 「真面目」「都会っぽい」「冷静」「おもしろくない」 yang diterjemahkan penulis sebagai ”serius”, ”bergaya orang kota besar”, ”tenang” dan ”tidak lucu”.

Dari hasil kuesioner, karakter berdialek Osaka memang dinilai lucu meskipun kebetulan angkanya tidak mencapai jumlah tiga besar, sehingga tidak dimasukkan dalam analisis sebelumnya, namun pada karakter *hyoujuno* menerima nilai 「おもしろくない」 yang cukup menonjol. Hal ini mungkin disebabkan karena karakter berdialek Osaka selalu dihubungkan dengan imej ”manzai” karena itu karakter *hyoujuno* menerima penilaian sebaliknya.

Yang perlu diperhatikan pada hasil analisis pertanyaan nomor satu ini adalah responden bisa dengan sedemikiannya memberikan penilaian sifat yang begitu berbeda padahal tidak mendapat informasi secara audio atau animasi. Ditambah lagi, pembicaraan pada dialog I-II dan III-IV tidak berubah, yang berubah hanyalah gaya bahasa yang digunakan. Ini berarti: "tanpa melihat langsung acara anime itu sendiri, imej stereotip terbentuk di dalam diri orang Jepang hanya dengan mengetahui gaya bahasanya saja".

