

## BAB IV

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis anime *Kotaro wa Hitorigurashi* pada bab sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa tokoh utama dalam anime *Kotaro wa Hitorigurashi* adalah Kotaro Sato yang memiliki sifat ramah, peka, mandiri, dan dewasa. Adapun tokoh tambahan terdiri dari 3 orang yaitu Karino yang memiliki sifat malas dan bertanggung jawab. Mizuki memiliki sifat perhatian dan polos. Serta Tamaru memiliki sifat sangar, penyayang dan bijak. Kemudian terdapat latar yang terdiri dari latar waktu yaitu pada musim dingin, musim semi dan musim panas. Latar tempat terdiri dari apartemen Shimizu, TK Shimizu, taman, mini market, pemandian air panas Fuji, perusahaan penerbitan, bioskop Shimizu cinema, pegunungan dan tempat pemakaman Yasuragi. Serta latar budaya yaitu budaya ohanami dan budaya festival musim panas.

Melalui hasil unsur ekstrinsik, teori yang digunakan untuk menganalisis tokoh Kotaro adalah teori belajar sosial dari Albert Bandura. penelitian ini berfokus pada proses peniruan yang dilakukan oleh tokoh Kotaro yang terdiri dari 4 proses tahapan dalam meniru yaitu pertama adalah proses mengamati/memperhatikan (*attentional process*) dengan cara menonton film kartun Tonosaman di televisi dan membaca majalah. Lalu yang kedua yaitu proses menyimpan (*retention*) melalui *long term memory* dengan cara teknik *shadowing* atau teknik bayangan. Kemudian yang ketiga yaitu proses production dengan melakukan perilaku yang sudah diamati dan telah tersimpan dalam ingatan. Lalu yang terakhir yaitu proses penguatan dan

motivasi (*reinforcement and motivational*). Dalam proses penguatan ini terbagi menjadi 4 tetapi pada penelitian ini penulis menemukan 3 dari 4 penguatan dalam tokoh Kotaro yaitu penghargaan / pujian (*vicarious reward*) berupa pengakuan terhadap hal yang telah dilakukan dalam bentuk pujian. Lalu motivasi (*vicarious motivation*) berupa motivasi peningkatan diri. Dan yang terakhir yaitu emosi (*Vicarious emotion*) berupa reaksi ekspresi wajah dan perilaku tambahan seperti ekspresi bangga ditambah gerakan tepuk tangan.

Bentuk perilaku peniruan pada tokoh Kotaro memiliki 3 hasil yang penulis dapatkan dari anime *Kotaro wa hitorigurashi* yaitu, Peniruan bahasa yang dilakukan oleh tokoh utama menggunakan bahasa peran atau disebut sebagai Yakuwarigo yang merupakan salah satu jenis peniruan berkelanjutan. Lalu yang kedua adalah peniruan gaya berpakaian dengan mengikuti trend fashion dari majalah yang merupakan salah satu bentuk peniruan seketika/sesaat. Dan yang terakhir yaitu peniruan perilaku atau tingkah laku yang dilakukan dalam salah satu adegan dari kartun Tonosaman dan mengikuti ciri khas Tonosaman dalam film kartun tersebut yang merupakan salah satu jenis peniruan langsung.