

**REPRESENTASI KONSEP *URA* DAN *OMOTE*
PADA TOKOH UMARU DOMA DALAM MANGA
HIMOUTO! UMARU-CHAN KARYA SANKAKU HEAD**

SKRIPSI



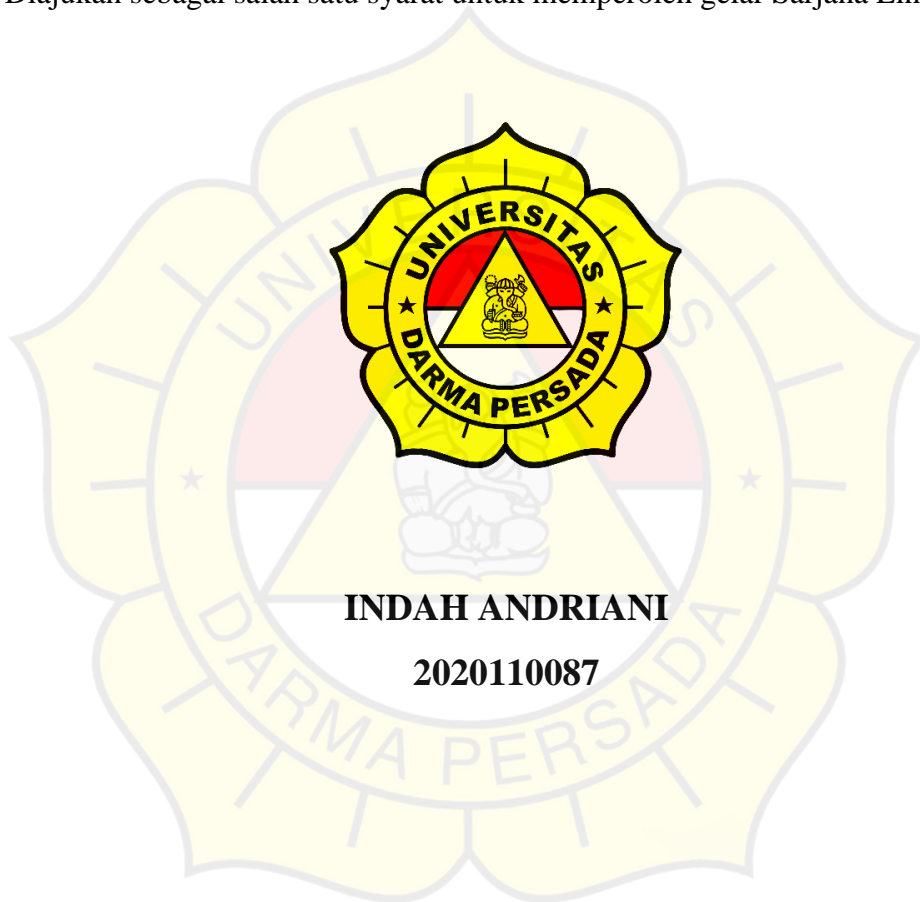
INDAH ANDRIANI

2020110087

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2024**

**REPRESENTASI KONSEP *URA* DAN *OMOTE*
PADA TOKOH UMARU DOMA DALAM MANGA
HIMOUTO! UMARU-CHAN KARYA SANKAKU HEAD**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



INDAH ANDRIANI

2020110087

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Tia Martia, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Zainur Fitri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Indah Andriani
NIM : 2020110087
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 13 Februari 2024

Penulis



Indah Andriani

2020110087

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**REPRESENTASI KONSEP *URA* DAN *OMOTE*
PADA TOKOH UMARU DOMA DALAM MANGA
HIMOUTO! UMARU-CHAN KARYA SANKAKU HEAD**

Telah diuji dan diterima baik pada tanggal 13 Februari 2024 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI
Yang terdiri dari

Pembimbing I



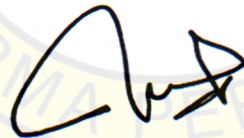
(Tia Martia, M.Si.)

Pembimbing II



(Zainur Fitri, M.Pd.)

Ketua Penguji



(Metty Suwandany, M.Pd.)

Disahkan Oleh:

**Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



(Hayun Nurdiniyah, M.Si.)

**Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya**



FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
(Prof. Dr.Eng. Drs. Benyamin K., M.Eng.)

ABSTRAK

Nama : Indah Andriani
NIM : 2020110087
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul Skripsi : Representasi Konsep *Ura* dan *Omote* pada Tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* Karya Sankaku Head.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi Konsep *Ura* dan *Omote* pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* karya Sankaku Head. Konsep *Ura* dan *Omote* merupakan salah satu konsep hubungan sosial dalam masyarakat Jepang. Penelitian ini menggunakan Teori *Ura* dan *Omote* milik Takeo Doi. Menurut Doi (2001), *omote* dan *ura* adalah hubungan antara wajah (*omote*) dan pikiran (*ura*). *Omote* dapat dilihat, sedangkan *ura* bersembunyi dibalik *omote*. Dalam masyarakat Jepang, Konsep *Ura* dan *Omote* merupakan aspek penting pada kehidupan sehari-hari yang menjaga harmoni dalam hubungan antar individu dengan sisi *ura* yang hanya diperlihatkan kepada lingkaran terdekat, sedangkan sisi *omote* yang diperlihatkan kepada semua orang. Representasi *Ura* yang ditampilkan tokoh Umaru adalah seorang gadis yang malas, ceroboh, suka berdiam diri di rumah, dan konsumtif sedangkan representasi *omote* yang ditampilkan tokoh Umaru adalah gadis yang cantik, pintar, berbakat, dan populer. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan dengan sumber utamanya adalah *Manga Himouto! Umaru-chan*. Selain menggunakan *manga* tersebut, penulis juga menggunakan beberapa sumber yang diperoleh dari buku-buku, jurnal, *e-book*, *website*, dan koleksi pribadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi Konsep *Ura* dan *Omote* yang diperlihatkan oleh tokoh Umaru Doma sesuai dengan aspek kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang dan sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Takeo Doi.

Kata kunci : Komik, *Manga, Himouto! Umaru-chan, Ura, Omote*, Masyarakat Jepang.

概要

名前 : インダー・アンドリアニ
学生番号 : 2020110087
学科 : 日本語・日本文化学科
題名 : サンカクヘッドの「干物妹！うまるちゃん」
の漫画における裏と表の概念のキャラクター
うまる土間への表現

この研究の目的はサンカクヘッドの「干物妹！うまるちゃん」の漫画における裏と表の概念のキャラクターうまる土間への表現。裏と表の概念は、日本社会における社会関係の概念のひとつである。この研究では、土居健郎の「裏と表の理論」を用いる。土居（2001）によれば、「表と裏」とは、顔（表）と心（裏）の関係である。オモテが見え、ウラはオモテの後ろに隠れる。日本社会では、「裏」と「表」の概念は、個人間の関係の調和を保つ日常生活の重要な側面で裏面は直属のサークルだけに見せ、表面は全員に見せる。うまるが表現する裏は、怠け者で、無頓着で、家にいるのが好きで、消費癖のある女の子だ。一方、うまるが演じた表は、美人で賢く、才能があり、人気のある女の子である。この研究は質的研究であり、記述的分析法を用いている。データ収集の手法は文献研究であり、主要な情報源は「干物妹！うまるちゃん」の漫画であった。漫画を使っただけでなく、著者は書籍、雑誌、電子書籍、ウェブサイト、個人的なコレクションから得たいくつかの資料も使った。その結果、「土間うまる」というキャラクターが示す「裏」と「表」の概念の表現は、日本人の日常生活の様相に沿ったものであり、土居健郎の言うことに沿ったものであることがわかった。

キーワード : コミック、漫画、干物妹！うまるちゃん、裏、表、
日本社会。

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Representasi Konsep *Ura* dan *Omote* pada Tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* Karya Sankaku Head”. Skripsi ini disusun dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Linguistik Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Penulis menghadapi berbagai hambatan selama proses penulisan skripsi ini, dan tanpa dukungan dari berbagai pihak, akan sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tia Martia, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, membagi ilmu, meluangkan waktu, saran, tenaga, dan pikirannya serta memberikan dukungan kepada penulis dengan penuh kesabaran yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Zainur Fitri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberi masukan, dan nasihat dalam penyusunan skripsi ini.
3. Metty Suwandany, M.Pd. selaku Ketua Sidang Skripsi.
4. Alpina Pamugari, M.A. selaku Penasihat Akademik yang telah banyak membimbing dan memberikan arahan selama masa perkuliahan.
5. Hayun Nurdiniyah, M.Si. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
6. Prof. Dr.Eng. Drs. Benyamin Kusumoputro, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada yang telah membantu, mengajarkan, dan membagikan ilmu pengetahuan yang sangat berguna selama perkuliahan.
8. Seluruh Staf dan Karyawan Sekretariat Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan.

9. Ibu Suharni selaku Ibunda tercinta yang selalu memberikan dukungan serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
10. Ridwan yang selalu memberikan dukungan berupa doa, dukungan moril hingga materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
11. Adelia yang selalu memberikan semangat motivasi, mendengarkan keluh kesah, dan selalu menghibur sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan keadaan yang baik.
12. Teman-teman dari Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Darma Persada (BEM FBB) yang telah memberikan banyak pengalaman yang sangat berharga untuk penulis.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang dengan tulus dan ikhlas telah memberikan dukungan, doa, semangat, dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh penulis untuk memperbaiki kekurangan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi penulis sendiri.

Penulis

Indah Andriani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan	5
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Pembatasan Masalah.....	7
1.5 Rumusan Masalah.....	7
1.6 Tujuan Penelitian	7
1.7 Landasan Teori	8
1.7.1 Budaya.....	8
1.7.2 Budaya Populer.....	9
1.7.3 <i>Manga</i>	9
1.7.4 <i>Ura dan Omote</i>	10
1.8 Metode Penelitian	11
1.9 Manfaat Penelitian	12
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	12
BAB II KONSEP SOSIAL PADA MASYARAKAT JEPANG.....	13
2.1 Konsep <i>Uchi</i> dan <i>Soto</i>	13

2.1.1	Pengertian <i>Uchi</i>	13
2.1.2	Pengertian <i>Soto</i>	13
2.1.3	Contoh Konsep <i>Uchi</i> dan <i>Soto</i>	14
2.2	Konsep <i>Honne</i> dan <i>Tatemaie</i>	16
2.2.1	Pengertian <i>Honne</i>	16
2.2.2	Pengertian <i>Tatemaie</i>	17
2.2.3	Contoh Konsep <i>Honne</i> dan <i>Tatemaie</i>	18
2.3	Konsep <i>Giri</i> dan <i>On</i>	19
2.3.1	Pengertian <i>Giri</i>	19
2.3.2	Pengertian <i>On</i>	21
2.3.3	Contoh Konsep <i>Giri</i> dan <i>On</i>	22
2.4	Konsep <i>Amae</i>	23
2.4.1	Pengertian <i>Amae</i>	23
2.4.2	Contoh Konsep <i>Amae</i>	24
2.5	Konsep <i>Ura</i> dan <i>Omote</i>	26
2.5.1	Pengertian <i>Ura</i>	26
2.5.2	Pengertian <i>Omote</i>	27
2.5.3	Contoh Konsep <i>Ura</i> dan <i>Omote</i>	29

BAB III REPRESENTASI KONSEP *URA* DAN *OMOTE* PADA TOKOH UMARU DOMA DALAM MANGA *HIMOUTO! UMARU-CHAN* KARYA SANKAKU HEAD.....36

3.1	<i>Manga Himouto! Umaru-chan</i>	35
3.2	Representasi Konsep <i>Ura</i> dan <i>Omote</i> pada Tokoh Umaru Doma dalam <i>Manga Himouto! Umaru-chan</i>	36
3.2.1	Representasi Konsep <i>Ura</i> pada Tokoh Umaru Doma.....	37
3.2.2	Representasi Konsep <i>Omote</i> pada Tokoh Umaru Doma.....	57

3.3 <i>Ura dan Omote</i> pada Aspek Kehidupan Sehari-hari Masyarakat Jepang	66
BAB IV SIMPULAN	71
DAFTAR PUSTAKA	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Representasi Konsep <i>Ura</i> dan <i>Omote</i> Tokoh Umaru Doma pada Kehidupan Masyarakat Jepang Menurut Teori Takeo Doi	68
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Perilaku <i>Uchi</i> dan <i>Soto</i>	15
Gambar 2.2. Contoh Perilaku <i>Ura</i> dan <i>Omote</i>	31
Gambar 3.1. Umaru Menggunakan <i>Hoodie Hamster</i>	36
Gambar 3.2. Representasi Konsep <i>Ura</i> pada Tokoh Umaru Doma.....	37
Gambar 3.3. Umaru yang Manja.....	38
Gambar 3.4. Umaru yang Malas Sekolah	40
Gambar 3.5. Umaru yang Malas Membereskan Rumah.....	41
Gambar 3.6. Umaru yang Malas Belajar.....	42
Gambar 3.7. Umaru Membangunkan Taihei	44
Gambar 3.8. Umaru yang Ceroboh	44
Gambar 3.9. Umaru Menjatuhkan Barang	46
Gambar 3.10. Umaru Menjatuhkan Es Krim	47
Gambar 3.11. Umaru yang Suka Berdiam Diri di Rumah.....	47
Gambar 3.12. Umaru Membeli <i>Manga Jump</i>	49
Gambar 3.13. Umaru Menangis Meminta <i>Manga Jump</i>	50
Gambar 3.14. Kekhawatiran Taihei	51
Gambar 3.15. Umaru Dibelikan <i>Manga Jump</i>	52
Gambar 3.16. Umaru Membeli Boneka	52
Gambar 3.17. Taihei Mengikuti Perlombaan dan Bertemu Ebina.....	53
Gambar 3.18. Umaru Membeli Boneka di Lelang <i>Online</i>	53
Gambar 3.19. Umaru Membeli Variasi Jajanan.....	54
Gambar 3.20. Umaru Kekenyanan.....	54
Gambar 3.21. Umaru Membeli <i>Game</i>	56
Gambar 3.22. Representasi Konsep <i>Omote</i> pada Tokoh Umaru Doma.....	58
Gambar 3.23. Umaru yang Baik	59
Gambar 3.24. Umaru yang Ramah.....	60
Gambar 3.25. Umaru yang Populer	61
Gambar 3.26. Umaru yang Pintar	62
Gambar 3.27. Umaru yang Berbakat Olahraga.....	63

Gambar 3.28. Umaru yang Berbakat Seni 64
Gambar 3.29. Umaru yang Berbakat Seni 65

