

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, hampir semua bidang di dunia, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi, mengalami perkembangan signifikan. Ranah budaya juga mengalami perkembangan, bertransisi dari yang bersifat tradisional menuju bentuk-bentuk modern. Lahirnya budaya massa atau budaya populer menjadi salah satu hasil dari perkembangan budaya modern tersebut. Perubahan ini mencerminkan dinamika dan adaptasi masyarakat terhadap pergeseran zaman. Perubahan zaman sering kali memicu inovasi dan pergeseran dalam berbagai aspek kehidupan. Ketika masyarakat dihadapkan pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta perubahan sosial yang mendalam, mereka cenderung berevolusi untuk menciptakan budaya baru yang mencerminkan realitas dan nilai-nilai baru. Adanya kebutuhan untuk menyikapi perubahan ini mendorong lahirnya budaya populer sebagai bentuk ekspresi yang lebih sesuai dengan tuntutan masa kini.

Perubahan budaya seiring dengan perkembangan zaman membuat definisi budaya populer menjadi semakin beragam. Menurut Burton dalam Faisal, M.A., dkk. (2022:9), budaya populer didominasi oleh produksi dan konsumsi barang-barang material, bukan oleh karya seni sejati, manakala penciptanya didorong oleh motif mencari keuntungan. Menurut Malthy dalam Faisal, M.A., dkk. (2022:10) budaya populer berkaitan dengan budaya massa. Budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik – teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa. Budaya massa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perubahan budaya yang mengikuti perkembangan zaman, definisi budaya populer menjadi semakin beragam. Selain itu, budaya populer memiliki hubungan yang

kuat dengan budaya massa, yang pada dasarnya muncul dari teknik produksi industri massa yang dipasarkan dengan tujuan memperoleh keuntungan dari konsumen massa. Dengan demikian, budaya populer tidak hanya mencerminkan variasi dalam ekspresi budaya, tetapi juga terkait erat dengan bagaimana barang-barang diproduksi dan dikonsumsi dalam masyarakat modern.

Budaya populer juga sangat berkembang di negara-negara Asia. Jepang sebagai salah satu negara di Asia yang dikenal memiliki perkembangan terpesat di dalam hal budaya populer. Seperti yang dikatakan oleh Benson (2015:236) bahwa sejumlah besar popularitas global budaya Jepang modern telah menggelitik minat orang asing dan mendorong untuk mengetahui tentang budaya Jepang. Meskipun teknologi Jepang terus berkembang dan meraih pengakuan internasional, keberagaman budayanya terus dijaga hingga saat ini. Nilai-nilai etika tradisional yang diterapkan untuk menjaga keharmonisan dan kedamaian tetap menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan identitas masyarakat Jepang, salah satunya adalah *ura* dan *omote*.

Menurut Doi (2001:26), *omote* dan *ura* adalah hubungan antara wajah dan pikiran. *Omote* dapat dilihat, sedangkan *ura* bersembunyi dibalik *omote*. Dapat disimpulkan bahwa konsep diri di Jepang itu mencerminkan perbedaan antara bagaimana individu mempresentasikan diri mereka di muka umum (*omote*) dan bagaimana mereka mengekspresikan diri secara lebih pribadi di dalam lingkungan yang lebih intim (*ura*).

Menurut Japanese Kanji Dictionary (<https://jitenon.com/kanji>) kata *ura* 「裏」 memiliki makna dasar “belakang” atau “sisi sebaliknya” sehingga dapat mengacu pada arti sisi yang lebih dalam, tersembunyi, atau misterius sedangkan *omote* 「表」 memiliki makna dasar “permukaan” atau “tabel”. Dengan demikian, *omote* dapat diartikan sebagai sisi yang mencerminkan permukaan atau tampilan luar dari sesuatu. Menurut Doi (1986:79) *ura* dan *omote* saling melengkapi karena seseorang dapat beralih di antara keduanya. *Ura* dan *omote* mempelajari tentang bagaimana wajah yang kita tampilkan ketika berinteraksi dengan orang lain, juga mengatur perilaku manusia yang terlihat di luar dengan apa yang dirasakan di dalam dirinya.

Ura dan *omote* merujuk pada dua aspek penting dalam kehidupan masyarakat di Jepang. Seperti yang diungkapkan oleh Sugimoto (2014:79) “*omote represents the acceptable face, or façade, the patterns one would show others, while ura, meaning the mind, signifies the private and intimate thoughts, which are hidden from others*” yang dapat diartikan bahwa dalam masyarakat Jepang, terdapat perbedaan antara perilaku yang terlihat di luar, yang teratur dan sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku, dengan perilaku sebenarnya atau aktual yang mungkin tidak pantas jika diperlihatkan di depan umum, namun dapat diterima secara pribadi atau di lingkungan yang lebih terbatas. Dengan kata lain, konsep *ura* dan *omote* mencerminkan kesadaran ganda dalam budaya Jepang, di mana seseorang memiliki dua sisi yang dapat mereka tunjukkan kepada dunia. Satu sisi yang terlihat dan sesuai dengan harapan sosial, dan sisi lain yang lebih pribadi, tersembunyi, atau mungkin tidak sesuai dengan norma-norma umum. Oleh karena itu, individu memiliki kemampuan untuk memilih dan menampilkan wajah yang sesuai dengan situasi dan konteks sosial, menjaga keharmonisan dan ketertiban dalam interaksi sosial pada masyarakat Jepang.

Konsep *ura* dan *omote* dapat diangkat menjadi salah satu tema dalam budaya populer yaitu *manga*. *Manga* adalah sebuah media yang khas dalam budaya Jepang yang tidak hanya meresap dalam masyarakat Jepang, tetapi juga diakui dan dicintai oleh banyak kalangan masyarakat internasional. Hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Bouissou dalam William (2008:22) bahwa *manga* sangat menarik karena untuk masyarakat internasional, *manga* merupakan bentuk hiburan yang mudah untuk dinikmati. Dengan demikian, *manga* telah menjadi salah satu alat penting pembelajaran dalam memperluas pengetahuan budaya Jepang. Hal ini selaras dengan pernyataan Waluyanto (2005:51) yang menyatakan bahwa komik atau *manga* dapat digunakan sebagai materi atau media yang bersifat visual karena *manga* telah menjadi media yang efektif untuk membantu mengembangkan wawasan serta kreativitas seseorang.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *manga* tidak hanya dikenal di dalam negara Jepang saja tetapi juga telah sukses merambah ke seluruh dunia, diterima dengan baik, dan menciptakan ikatan

emosional dengan berbagai lapisan masyarakat internasional. Dalam konteks pembelajaran, *manga* menjadi sebagai alat pembelajaran yang efektif, terutama dalam mengembangkan wawasan dan kreativitas individu. Oleh karena itu, *manga* tidak hanya menjadi hiburan semata, melainkan juga menjadi sumber pengetahuan yang berharga, memperluas pengetahuan tentang budaya Jepang di mata dunia.

Salah satu *manga* yang mengangkat tema tentang konsep *ura* dan *omote* ini adalah *Himouto! Umaru-chan*. *Manga* ini bergenre *comedy, slice of life* yang mengisahkan seorang gadis bernama Umaru Doma, yang memiliki dua sisi kepribadian yang berbeda. Di satu sisi, dia menampilkan *omote* yang terlihat sebagai gadis sempurna, cerdas, dan berprestasi di sekolah, serta menjadi teladan bagi banyak orang. Di sisi lain, ada *ura* yang merupakan sisi tersembunyi dari Umaru Doma yang menjadi pengecualian dari ekspektasi sosial yang mengharapkan kesempurnaan dari individu. Melalui karakter Umaru Doma dan perbedaan mencolok antara sisi *omote* dan *ura* dalam dirinya, *Manga Himouto! Umaru-chan* mengeksplorasi konsep ini dengan cara yang menarik dan relevan. Hal ini memberikan penjelasan yang lebih dalam tentang bagaimana individu dalam masyarakat Jepang mungkin merasakan tekanan sosial untuk menampilkan *omote* mereka kepada dunia, sementara di dalam diri mereka, ada sisi yang lebih pribadi dan tersembunyi yang bertentangan dengan ekspektasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian *Manga Himouto! Umaru-chan*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis representasi konsep *ura* dan *omote* pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan*. Konsep *ura* dan *omote* merupakan aspek penting dalam pemahaman budaya Jepang, yang mencerminkan cara individu mempresentasikan diri mereka di masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kompleksitas budaya Jepang dan bagaimana *manga* sebagai bentuk seni mampu merepresentasikannya dengan begitu baik. Oleh karena itu, penulis ingin meninjau lebih lanjut bagaimana konsep *ura* dan *omote* dapat direpresentasikan melalui salah satu tokoh *manga* pada penelitian ini yang berjudul **“Representasi Konsep *Ura* dan *Omote* pada Tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* Karya Sankaku Head.”**

1.2 Penelitian yang Relevan

Tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa dengan topik ini sangat penting dilakukan agar tidak ada kesamaan dalam sebuah penelitian. Dalam rangkaian studi literatur yang telah dilakukan, beberapa hasil penelitian yang mendukung topik penelitian ini telah ditemukan oleh penulis. Dalam konteks ini, hasil penelitian yang relevan dengan topik penelitian adalah:

1. Penelitian yang ditulis oleh Iddyn Fahmi (2021) dari Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto dengan judul “*Perilaku Konsumtif Tokoh Umaru Doma dalam Anime Himouto! Umaru-Chan Karya Sankaku Head*” dijadikan sebagai penelitian yang relevan dari penelitian ini. Pembahasan dari penelitian tersebut adalah menganalisis perilaku tokoh bernama Umaru Doma yang memiliki tanda perilaku konsumtif seperti membeli *manga jump*, membeli boneka, bermain *game gacha*, bermain *game* medal, membeli variasi jajanan cola, menyewa internet, dan membeli mobil. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif serta Teori Konsumerisme Jean Baudrillard dengan teknik pengumpulan data simak catat dan teknik analisis datanya menggunakan teknik deskriptif analisis. Hasil penelitian dari Iddyn Fahmi menunjukkan bahwa perilaku konsumtif yang paling dominan ditemukan pada tokoh Umaru Doma dalam perannya sebagai *otaku* adalah “pembelian boneka”. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat oleh Iddyn Fahmi yaitu sama-sama meneliti tentang tokoh Umaru Doma dalam *anime* atau *Manga Himouto! Umaru-chan*. Kemudian perbedaan dari penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat oleh Iddyn Fahmi adalah pada fokus pembahasannya. Fokus pembahasan dari penelitian yang dibuat oleh Iddyn Fahmi lebih menekankan pada analisis perilaku konsumtif yang merupakan gambaran *ura* dari tokoh Umaru Doma, sementara itu, fokus penulis adalah menganalisis baik *ura* maupun *omote* pada tokoh Umaru Doma.
2. Penelitian yang dimiliki Muhammad Alfatheo (2022) dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “*Stigma Populer Honne Tatemaes dalam Pergaulan Orang Jepang*”. Penelitian ini membahas tentang salah satu

prinsip komunikasi orang Jepang yaitu *Honne* dan *Tatemaie*. *Honne* yaitu perasaan sebenarnya, dan *Tatemaie* kebalikannya, yaitu perasaan lain yang ditunjukkan di permukaan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pustaka studi kasus dengan mengumpulkan data dari buku, artikel, jurnal, *website* dan beberapa sumber melalui wawancara. Hasil dari penelitian ini mengungkap bahwa konsep *honne* dan *tatemaie* dalam budaya Jepang bertujuan untuk menjaga kesopanan, harmoni sosial, dan memperhatikan perasaan lawan bicara. Konsep ini telah berkembang sejak Zaman Heian (794 - 1185), hingga sekarang, membentuk karakteristik masyarakat Jepang seperti berpikir secara kolektif, mengorbankan diri untuk kepentingan orang lain, cenderung berpikir berlebihan, dan saling memahami satu sama lain. Meskipun banyak yang menginginkan untuk mengungkapkan *honne*, namun dalam beberapa situasi, penerapan *tatemaie* tetap dianggap penting. Walaupun memang ada penerapan yang sedikit berlebihan, penting bagi penerapan *honne* dan *tatemaie* untuk tetap memiliki tujuan baik dan digunakan secara tepat. Persamaan penelitian yang ditulis oleh Muhammad Alfatho dengan penulis adalah sama-sama membahas tentang konsep sosial yang berlaku di Jepang. Kemudian perbedaan penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat oleh Muhammad Alfatho adalah pada fokus pembahasannya. Fokus pembahasan dari penelitian yang dibuat oleh Muhammad Alfatho lebih menekankan pembahasan tentang stigma populer *honne tatemaie* dalam pergaulan orang Jepang, sedangkan fokus penulis adalah membahas dan memaparkan hasil dari analisis salah satu karya *manga* Jepang yaitu *Himouto! Umaru-chan*. Hal yang dianalisis penulis merupakan penjelasan dari konsep *ura* dan *omote*. *Ura* 「裏」 memiliki arti sisi dalam sedangkan *omote* 「表」 memiliki arti sisi luar yang diperlihatkan tokoh utama dalam *manga Himouto! Umaru-chan* yaitu Umaru Doma.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah disebutkan pada latar belakang, ada beberapa

identifikasi masalah, yaitu:

1. Adanya *manga* yang tidak hanya menjadi hiburan semata tetapi juga terinspirasi dari konsep-konsep sosial yang berlaku pada masyarakat Jepang.
2. Adanya perbedaan perilaku antara tampilan luar (*omote*) dan realitas individu (*ura*) saat berinteraksi dalam masyarakat Jepang.
3. Adanya representasi konsep *ura* dan *omote* yang muncul pada tokoh Umaru Doma dalam *manga Himouto! Umaru-chan*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, penulis membatasi masalah mengenai adanya representasi konsep *ura* dan *omote* pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* karya Sankaku Head.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, terdapat beberapa rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah yang dimaksud dengan konsep *ura* dan *omote* dalam masyarakat Jepang?
2. Bagaimana representasi konsep *ura* dan *omote* yang tercermin pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* karya Sankaku Head?
3. Apakah konsep *ura* dan *omote* yang muncul pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* mencerminkan aspek kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, terdapat beberapa rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui dan memaparkan konsep *ura* dan *omote* dalam masyarakat Jepang.

2. Mengetahui, memaparkan, dan menganalisis representasi konsep *ura* dan *omote* yang tercermin pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* karya Sankaku Head.
3. Mengetahui, memaparkan, dan menganalisis representasi konsep *ura* dan *omote* yang muncul pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* mencerminkan aspek kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang atau tidak.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori adalah konsep dan definisi yang dikemukakan oleh berbagai ahli yang akan menjadi dasar sebuah penelitian. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan judul penelitian. Teori tersebut mencakup konsep budaya, budaya populer, *ura*, *omote*, serta *manga* yang akan diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

1.7.1 Budaya

Menurut Michael Zwell dalam Sumarto (2019:144) budaya adalah cara hidup orang, ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup yang paling sesuai dengan lingkungannya. Sihabudin (2013:146) juga mengungkapkan bahwa budaya adalah hal-hal yang berkaitan dengan gaya hidup seseorang. Manusia belajar berpikir, merasakan, mempercayakan serta mengusahakan apa yang sesuai dengan budayanya. Bahasa persahabatan, kebiasaan makan, praktik komunikasi, tindakan sosial, kegiatan ekonomi, politik dan teknologi semuanya didasarkan pada pola budaya sedangkan menurut Williams (1983:90) budaya berarti suatu pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu. Kemudian dijelaskan pula bahwa budaya dapat pula diartikan sebagai karya dan praktik-praktik intelektual terutama aktivitas artistik.

Berdasarkan menurut para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya adalah suatu konsep yang mencakup berbagai aspek pengetahuan, nilai, perilaku, dan praktik yang dipelajari, diwariskan, dan dipraktikkan oleh individu sebagai anggota masyarakat. Budaya menciptakan cara hidup yang sesuai dengan

lingkungan dan berkaitan dengan gaya hidup seseorang. Dengan demikian, budaya tidak hanya mencakup tradisi dan nilai-nilai, tetapi juga mencerminkan bagaimana manusia berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan serta sesama manusia.

1.7.2 Budaya Populer

Raymond Williams dalam Storey (2004:5) menyatakan bahwa istilah populer memiliki makna “banyak disukai orang”, “karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang”, dan “budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri” sehingga budaya populer adalah budaya yang disukai oleh banyak orang. Budaya populer adalah budaya yang ada karena sekelompok orang membuat atau melakukannya untuk diri mereka sendiri (O’Brien dan Szeman dalam Danesi, 2004:7).

Definisi budaya populer sangat bervariasi, di antaranya dipaparkan melalui situs [chewy.jp \(https://chewy.jp/businessmanner/25834/\)](https://chewy.jp/businessmanner/25834/) sebagai berikut:

ポピュラーカルチャーとは、一般大衆に好まれる文化であり、特別な教養がなくても理解できて、気軽に楽しめるものです。

Popyurākaruchā to wa, ippan taishū ni konoma reru bunkadeari, tokubetsuna kyōyō ga nakute mo rikai dekite, kigaru ni tanoshimeru monodesu.

Terjemahan:

Budaya populer adalah budaya yang disukai oleh masyarakat umum, dapat dipahami tanpa pengetahuan khusus, dan dapat dinikmati dengan santai.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa istilah yang umumnya disingkat sebagai "pop" memiliki makna sebagai "terkenal dan diminati oleh banyak orang", sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya, mudah dipahami orang banyak, disukai dan dikagumi orang banyak. Budaya populer merujuk pada bentuk-bentuk ekspresi dan aktivitas kreatif yang diakses dan dinikmati oleh banyak orang dalam masyarakat.

1.7.3 Manga

Pengertian *manga* menurut Takabayashi Mio (2009:218) adalah:

漫画はその表現力によって様々な世界を映し出し、描き手と読み手の存在によって生まれ、互いの心情や考えを共有する視覚表現である。

Manga wa sono hyōgen-ryoku ni yotte samazamana sekai o utsushidashi,

kakite to yomite no sonzai ni yotte umare, tagai no shinjō ya kangae o kyōyū suru shikaku hyōgendearu.

Terjemahan:

Manga adalah ekspresi visual yang mencerminkan berbagai dunia melalui ekspresifnya, lahir dari keberadaan penulis dan pembaca, yang saling berbagi perasaan serta pikiran satu sama lain.

Bonnef dalam Soedarso (2015:497) menyebutkan bahwa *manga* merupakan kombinasi gambar dan teks yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah *manga* selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Dengan demikian, *manga* dapat dianggap sebagai bagian dari karya sastra, yang dikenal sebagai sastra bergambar.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *manga* adalah narasi visual yang menggabungkan gambar dan kata-kata untuk menyampaikan informasi kepada pembaca.

1.7.4 *Ura dan Omote*

Pengertian *ura* dan *omote* menurut Doi dalam Keisuke (<https://note.com:2023>) adalah sebagai berikut:

「顔と心」を「オモテとウラ」という言葉で表していました。「顔と心」は「表と裏」と表現される通り、人の内面と密接に連動していることは確かです。

`kao to kokoro' o `omote to ura' to iu kotoba de arawashite imashita. `Kao to kokoro' wa `omote to ura' to hyōgen sa reru tōri, hito no naimen to missetsu ni rendō shite iru koto wa tashikadesu.

Terjemahan:

Istilah "wajah dan hati" digunakan untuk menggambarkan "bagian depan (*omote*) dan belakang (*ura*)". Ungkapan "wajah dan hati" dinyatakan sebagai "omote (wajah) dan ura (hati)," maka dapat dipastikan bahwa wajah seseorang dan keadaan batinnya saling terkait erat.

Menurut Ayumi Kamigaki (dalam website <https://www.kamigaki.jp>: 2017) pengertian *ura* dan *omote* adalah sebagai berikut:

「裏表(うらおもて)」は、物事の隠されていて見えない面と、目だっ

ていて見える面。あるいは、それが一致しないことを指します。

'Ura omote (ura omote)' wa, monogoto no kakusa rete ite mienai men to, medatte ite mieru men. Arui wa, sore ga itchi shinai koto o sashimasu.

Terjemahan:

Ura Omote merujuk pada sisi yang tersembunyi dan tidak terlihat serta sisi yang terlihat dengan mata. Atau, ini bisa juga merujuk pada ketidaksesuaian antara keduanya.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *ura* dan *omote* merupakan konsep yang mengacu pada perbedaan antara sisi yang terlihat (*omote*) dan sisi yang tersembunyi atau lebih dalam (*ura*). Kedua sisi tersebut merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi satu sama lain.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan jenis penelitian kualitatif artinya metode ini hanya menggunakan paparan dan tidak menggunakan berbagai rumus yang ada. Menurut Saryono (2010:48) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menginvestigasi, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan aspek khusus dari pengaruh sosial yang tidak dapat diukur atau dijelaskan melalui pendekatan kuantitatif. Di sisi lain, Narbuko (2015:44) mendefinisikan penelitian deskriptif sebagai upaya untuk menguraikan pemecahan masalah yang ada saat ini berdasarkan data, dengan melakukan presentasi, analisis, dan interpretasi data tersebut.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah studi kepustakaan. Menurut Jaya (2020:149), studi kepustakaan adalah teknik yang dilakukan dengan cara menelaah dan mempelajari berbagai macam literatur (buku-buku, jurnal, peraturan undang-undang, dan lain-lain) yang digunakan sebagai referensi berdasarkan inti permasalahan yang diteliti. Penulis memperoleh data dari buku-buku, jurnal, *e-book*, *website*, dan koleksi pribadi *Manga Himouto! Umaru-chan* untuk mendapatkan informasi-informasi mengenai konsep *ura* dan *omote* pada tokoh Umaru Doma. Sebagai referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Manga Himouto! Umaru-chan* karya Sankaku Head.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan berbagai jenis manfaat, baik yang dapat dilihat secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca yang tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang representasi konsep *ura* dan *omote* pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* dan diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya dengan tema yang mendekati dengan judul penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Pada penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca serta mempermudah pembaca dalam memahami tentang representasi konsep *ura* dan *omote* pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini merupakan uraian singkat dari 4 bab yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami materi pada penelitian ini. Adapun bagiannya adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang yang membahas tentang representasi Konsep *Ura* dan *Omote* pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan*, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan penjelasan tentang konsep sosial pada masyarakat Jepang.

Bab III merupakan pembahasan dan analisis mengenai representasi Konsep *Ura* dan *Omote* yang tercermin pada tokoh Umaru Doma dalam *Manga Himouto! Umaru-chan* karya Sankaku Head.

Bab IV berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah penulis buat