

Pengelolaan Kesan Tokoh Utama Umaru Doma dalam *Anime Himouto! Umaru-chan*

Diva Khalia Rafifahtuzzahra¹⁾, Heri Widodo²⁾, Muammar Kadafi³⁾

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman,
Purwokerto, Indonesia

Email: diva.rafihahtuzzahra@mhs.unsoed.ac.id ; heri.widodo@unsoed.ac.id ;
muammar.kadafi@unsoed.ac.id

Managing the Impression of the Main Character Umaru Doma in the Anime Himouto! Umaru-chan

Abstract

This study examines the impression management of the main character, Umaru Doma, in the anime Himouto! Umaru-chan using Erving Goffman's dramaturgical theory. The research focuses on three aspects behavior, academics, and how Umaru expresses her desires analyzed through two interaction areas: front stage and back stage. In the front stage, Umaru presents herself as an ideal, active, friendly, and accomplished student to meet social expectations, while in the back stage, she reveals a more relaxed and lazy side when at home. This study also explores Japanese cultural concepts such as wa (harmony), ganbaru (perseverance), and amae (emotional dependence) to understand the impression management strategies Umaru employs. The results show that Umaru consciously portrays a specific image in public spaces to gain social acceptance and sympathy, while in private, she freely expresses her true self without social pressure. These findings reflect how individuals may use impression management in daily interactions to achieve personal goals.

Keywords: *Impression management, dramaturgy, front stage, back stage, Japanese culture, Himouto! Umaru-chan.*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengelolaan kesan pada tokoh utama, Umaru Doma, dalam anime Himouto! Umaru-chan menggunakan teori dramaturgi dari Erving Goffman. Fokus penelitian meliputi tiga aspek: perilaku, akademik, dan cara Umaru menginginkan sesuatu, yang dianalisis melalui dua wilayah interaksi, yaitu front stage dan back stage. Pada front stage, Umaru menampilkan diri sebagai siswi ideal yang aktif, ramah, dan berprestasi untuk memenuhi harapan sosial, sedangkan di back stage, ia menunjukkan sisi pribadinya yang lebih malas dan santai ketika berada di rumah. Studi ini juga mengeksplorasi konsep budaya Jepang seperti wa (harmoni), ganbaru (usaha keras), dan amae (ketergantungan emosional) untuk memahami strategi pengelolaan kesan yang digunakan Umaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Umaru secara sadar menampilkan citra tertentu di ruang publik untuk mendapatkan simpati dan penerimaan sosial, sementara di ruang privat ia lebih bebas mengekspresikan dirinya tanpa tekanan sosial. Temuan ini mencerminkan bagaimana individu dapat menggunakan pengelolaan kesan dalam interaksi sehari-hari untuk mencapai tujuan pribadi.

Kata kunci: *Impression management, dramaturgi, front stage, back stage, budaya Jepang, Himouto! Umaru-chan.*

1. Pendahuluan

Pengelolaan kesan adalah konsep penting dalam interaksi sosial, yang berkaitan dengan upaya individu untuk mengontrol atau memengaruhi kesan yang mereka berikan kepada orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, individu sering kali berusaha membentuk kesan tertentu di depan publik untuk menjaga citra diri atau mendapatkan penerimaan sosial. Menurut Goffman dalam bukunya "The Presentation of Self in Everyday Life" (1956), interaksi sosial ini menyerupai panggung teater, dimana individu menampilkan citra idealnya di area "*front stage*" dan menunjukkan sisi dirinya yang lebih alami di "*back stage*". Dalam konteks budaya populer, konsep ini sering kali dipresentasikan melalui tokoh fiktif, salah satunya adalah karakter Umaru Doma dalam anime Himouto! Umaru-chan.

Anime Himouto! Umaru-chan menggambarkan Umaru, seorang siswi teladan dan populer di publik, sebenarnya memiliki kepribadian yang bertolak belakang di rumah. Di depan publik, ia menampilkan kesan sebagai gadis ideal yang sempurna, sementara di rumah, ia berubah menjadi pribadi yang pemalas dan manja. Fenomena ini memperlihatkan cara Umaru melakukan *impression management* untuk membedakan citra dirinya di lingkungan sosial dan pribadi, yang sejalan dengan konsep front stage dan back stage dari Goffman.

Penelitian sebelumnya terkait karakter Umaru dalam Himouto! Umaru-chan lebih menyoroti aspek-aspek spesifik lain dari karakter ini, seperti penelitian Fahmi (2021) yang menganalisis perilaku konsumtif Umaru. Hasil penelitian tersebut mengidentifikasi berbagai jenis perilaku konsumtif yang dilakukan oleh Umaru, seperti membeli boneka dan jajanan, yang menjadi bagian dari gaya hidupnya sebagai seorang otaku. Penelitian lain oleh Amalia (2017) memfokuskan pada modalitas "darou" dalam dialog Umaru, untuk mengungkap pola komunikasi dan makna tersirat dalam percakapannya. Meskipun kajian-kajian ini memperkaya pemahaman tentang karakteristik Umaru, belum ada penelitian yang secara khusus membahas tentang pengelolaan kesan Umaru dalam konteks perbedaan citra di depan publik dan di rumah. Studi ini mengisi celah literatur dengan mengeksplorasi pengelolaan kesan yang dilakukan oleh Umaru Doma dalam Himouto! Umaru-chan, menggunakan teori dramaturgi Goffman. Fokus pada perbedaan antara *front stage* dan *back stage* yang ditunjukkan Umaru memberikan pemahaman baru mengenai strategi pengelolaan kesan yang ia terapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Penelitian ini juga berkontribusi dengan mengkaji pengelolaan kesan dalam ranah budaya populer, khususnya di dunia anime, yang belum banyak dieksplorasi dalam studi sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur terdahulu, permasalahan penelitian ini adalah bagaimana bentuk dan strategi pengelolaan kesan yang dilakukan oleh Umaru Doma dalam Himouto! Umaru-chan untuk menjaga citra ideal di depan publik dan menampilkan sisi pribadinya di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk pengelolaan kesan yang dilakukan oleh Umaru Doma dalam Himouto! Umaru-chan, serta memahami strategi yang ia gunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk perilaku, akademik, dan menginginkan sesuatu. Analisis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam studi pengelolaan kesan dan memperkaya pemahaman tentang konsep budaya Jepang dalam konteks anime.

2. Metode dan Teori

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2014), metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengelolaan kesan yang dilakukan oleh karakter Umaru Doma dalam anime Himouto! Umaru-chan karya Sankaku Head, yang dianalisis berdasarkan dialog, monolog, dan narasi, serta didukung oleh cuplikan adegan yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini berupa narasi, dialog, dan monolog yang terdapat dalam anime Himouto! Umaru-chan karya Sankaku Head. Anime ini memiliki 12 episode, dimana ditayangkan mulai 9 Juli 2015 hingga 24 September 2015. Setiap episode memiliki durasi sekitar 24-25 menit. Data ini digunakan sebagai acuan dalam menganalisis pengelolaan kesan tokoh Umaru Doma melalui pendekatan teori dramaturgi dari Erving Goffman.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat. Teknik simak, sebagaimana dijelaskan oleh Sudaryanto (1993), melibatkan pengamatan terhadap penggunaan bahasa tanpa ikut serta dalam percakapan. Teknik catat dilakukan dengan mencatat hasil pengamatan ke dalam kartu data. Langkah-

langkah pengumpulan data dimulai dengan observasi melalui penayangan ulang dan penyimakan setiap episode Himouto! Umaru-chan. Selanjutnya, dilakukan identifikasi dialog dan monolog yang berkaitan dengan pengelolaan kesan, pencatatan aspek-aspek penting dari perilaku pengelolaan kesan oleh karakter Umaru, klasifikasi data sesuai rumusan masalah, dan seleksi data yang relevan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2013), analisis deskriptif adalah metode yang mengumpulkan data sesuai kenyataan, kemudian menyusunnya, mengolahnya, dan menganalisisnya untuk memberikan gambaran mengenai permasalahan yang diteliti. Langkah-langkah analisis meliputi analisis *front stage* dan *back stage* pada karakter Umaru Doma, pengelolaan kesan yang tampak pada kedua aspek tersebut, interpretasi pengelolaan kesan oleh Umaru Doma, dan penyimpulan hasil analisis.

2.2 Teori

2.2.1 *Impression Management*

Impression management atau pengelolaan kesan, pertama kali diperkenalkan oleh Erving Goffman (1956) dalam karyanya *The Presentation of Self in Everyday Life*. Goffman menggunakan pendekatan teater untuk menggambarkan perilaku individu sehari-hari, di mana mereka mencoba mengatur kesan yang ingin ditunjukkan kepada orang lain. Beberapa konsep kunci dalam teori ini mencakup:

- a) *Front Stage* dan *Back Stage* : Goffman membagi interaksi sosial dalam dua area, yaitu front stage (panggung depan) dan back stage (panggung belakang). Di *front stage*, individu menampilkan diri sesuai dengan ekspektasi sosial, sementara di *back stage*, mereka bisa menunjukkan perilaku lebih autentik tanpa khawatir akan persepsi orang lain.
- b) *Performance* : Setiap tindakan individu untuk mempengaruhi persepsi orang lain dianggap sebagai "performance" atau pertunjukan, yang melibatkan aspek seperti bahasa tubuh, penampilan, dan sikap.
- c) *Sign Vehicles* : Individu menggunakan berbagai "sign vehicles" atau alat komunikasi, seperti penampilan fisik, gaya berpakaian, dan cara berbicara, untuk menyampaikan kesan tertentu.

- d) *Team Performance* : Pengelolaan kesan sering kali melibatkan kerja sama dengan orang lain, atau "tim", yang membantu menjaga konsistensi kesan yang diinginkan.
- e) *Face Work* : *Face work* mengacu pada usaha individu dalam mempertahankan citra sosial yang diharapkan di depan orang lain, mencakup strategi untuk menghindari rasa malu dan menjaga harga diri.

2.2.2 Konsep Jepang

Budaya Jepang sangat memengaruhi cara pandang dan perilaku masyarakatnya. Dalam analisis pengelolaan kesan pada tokoh Umaru, konsep budaya Jepang membantu memahami cara karakter ini menampilkan dan mengelola kesan. Berikut ini beberapa konsep penting yang relevan untuk memahami konteks sosial dan psikologis tersebut.

- a) *Wa* (和) : *Wa* yang berarti harmoni dalam budaya Jepang, adalah prinsip yang menekankan pentingnya menjaga keseimbangan dalam hubungan sosial serta menghindari konflik. Menurut Lebra (1976), harmoni di Jepang sering dicapai melalui konsensus kelompok, di mana individu berusaha menyesuaikan diri untuk memelihara *wa*. Dalam kehidupan sehari-hari, *wa* diwujudkan dengan menunjukkan empati dan tenggang rasa kepada sesama.
- b) *Ganbaru* (頑張る) : *Ganbaru* adalah nilai penting dalam budaya Jepang yang mengajarkan ketekunan dan ketangguhan mental dalam menghadapi tantangan. Yamamoto dan Satoh (2019) mencatat bahwa *ganbaru* terkait dengan semangat juang, terutama dalam pendidikan dan pekerjaan. Konsep ini tidak hanya mendorong keberhasilan pribadi, tetapi juga sebagai tanggung jawab sosial untuk memberikan yang terbaik demi keluarga dan masyarakat.
- c) *Amae* (甘え) : *Amae* mengacu pada ketergantungan emosional dalam hubungan dekat, dimana seseorang berharap dimaklumi tanpa syarat. Konsep ini dipopulerkan oleh Doi Takeo (1981) dalam bukunya *The Anatomy of Dependence*, yang menyebut *amae* sebagai bagian penting dari hubungan interpersonal di Jepang. *Amae* memungkinkan seseorang menunjukkan kerentanannya dengan harapan mendapatkan dukungan dari orang lain.

3. Kajian Pustaka

Penelitian oleh Elika dan Soelistyowati (2021) berjudul "Pelanggaran Maksim Sopan Santun dan Tindak Tutur Direktif dalam Anime Himouto! Umaru Chan". Penelitian ini mengidentifikasi tindak tutur direktif dan pelanggaran maksim kesopanan yang dilakukan oleh tokoh utama, Umaru. Dengan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui teknik mencatat percakapan tokoh utama. Hasil menunjukkan bahwa Umaru sering melanggar norma kesopanan melalui tuturan perintah yang mengakibatkan ketidaknyamanan bagi pendengar, mengindikasikan pola komunikasi yang cenderung menimbulkan konflik antar tokoh.

Penelitian oleh Palandi (2021) berjudul "Konsep Budaya Amae dalam Perilaku dan Tindak Tutur Bangsa Jepang". Studi ini mengeksplorasi konsep amae sebuah ketergantungan psikologis dalam budaya Jepang dengan metode kualitatif deskriptif dan pendekatan fenomenologi interpretif. Penelitian ini menunjukkan bahwa amae merupakan refleksi dari kedekatan emosional dalam hubungan sosial, serta diwujudkan dalam bentuk empati dan kerendahan hati yang tercermin pada komunikasi sehari-hari masyarakat Jepang.

Penelitian oleh Widisuseno (2018) berjudul "Mengenal Profil Karakter Bangsa Jepang Melalui Filsafat Ganbaru". Penelitian ini menyoroti pengaruh filosofi ganbaru (berarti 'berjuang dan bertahan') dalam membentuk karakter ketekunan bangsa Jepang. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa ganbaru berperan sebagai fondasi ketekunan dan disiplin yang diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan pribadi dan sosial, mengindikasikan nilai kolektivitas dan ketangguhan yang tinggi.

Penelitian oleh Palandi (2020) berjudul "Konsep Harmony dalam Perilaku dan Tindak Tutur Bahasa Jepang". Penelitian ini mendeskripsikan pentingnya harmony (wa) di masyarakat Jepang, menggunakan metode kualitatif deskriptif dan fenomenologi interpretif. Konsep harmony diuraikan melalui aspek filosofi Jepang seperti honne tatemae, omotenashi, dan omoiyari. Hasilnya menunjukkan bahwa harmony merupakan elemen integral dalam budaya Jepang, di mana keselarasan dan kerukunan menjadi prioritas dalam hubungan sosial dan komunikasi.

Penelitian oleh Nissi dan Azeharie (2022) berjudul "Dramaturgi pada Serial Korea True Beauty". Fokus penelitian ini adalah analisis dramaturgi dalam serial True Beauty

berdasarkan teori Erving Goffman, dengan konsep panggung depan, tengah, dan belakang. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode studi kasus, penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh utama, Jukyung, memainkan peran yang berbeda di setiap panggung: menggunakan riasan di panggung depan, mempersiapkan diri di panggung tengah, dan menunjukkan dirinya yang asli di panggung belakang, mencerminkan pengaruh standar kecantikan terhadap identitas sosialnya.

4. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dibahas tentang bagaimana tokoh utama Umaru Doma dalam anime Himouto! Umaru chan melakukan pengelolaan kesan dengan menggunakan analisis Dramaturgi dari Erving Goffman, yang mencakup aspek *front stage* dan *back stage*. Pembahasan akan dilakukan pada tiga aspek utama yaitu perilaku, akademik, dan menginginkan sesuatu.

4.1 Perilaku

Pada bagian ini, dijelaskan cara Umaru dalam pengelolaan kesan melalui perilaku sehari-harinya. Pembahasan berfokus pada perbedaan perilaku yang Umaru tampilkan di depan orang lain dibandingkan saat ia berada di rumah. Analisis ini menggali bagaimana perilaku kontras tersebut menjadi bagian dari strategi pengelolaan kesan yang dilakukan Umaru untuk membentuk kesan tertentu di mata orang lain.

Front stage

Data 1

Gambar 1. Umaru membantu seseorang kakek menyebrangi jalan



Sumber: Himouto! Umaru Chan episode 1 (0:00–0:35)

Taihei : 僕の妹うまるは美人で評判だ。優しくて頭もよくあらゆる才能に恵まれ。老若男女に好かる、非の打ち所のない完璧な女子高生

だ。と...皆思ってるらしい。

Boku no imouto umaru ha bijin de hyouban da. yasashikute atama mo yoku arayur- usai nou ni megumare. Rounyakunannya ni sukareru, hi no uchi dokoro no nai kanpeki na jyoshi kousei da. to... minna omotteru rashii.

Back stage

Data 2

‘Adik perempuanku, Umaru, terkenal sebagai gadis cantik. Dia lembut, pintar, dan diberkahi dengan segala macam bakat. Disukai oleh semua orang, baik tua maupun muda, dia adalah siswi SMA yang sempurna, tanpa cela. Atau... begitulah yang semua orang pikirkan, seperti.’

Gambar 2. Taihei pulang dari kantor dan melihat umaru yang tertidur dilantai



Sumber: Himouto! Umaru Chan episode 1 (0:36–0:53)

Taihei : これが家にいる時のうまる。僕のグータラな干物の妹。
Kore ga ie ni iru toki no umaru. Boku no gu-tara na himono no imouto.
‘Ini Umaru saat aku di rumah. Adikku si pemalas’

Analisis ini menunjukkan bagaimana Umaru mengelola kesan yang ingin ditampilkan di dua ruang berbeda, ruang publik (front stage) dan ruang privat (back stage). Di ruang publik, Umaru secara sadar menampilkan citra sebagai gadis SMA ideal yang aktif, ramah, dan peduli terhadap orang lain. Ia sering menunjukkan perilaku menolong, seperti membantu anak kecil atau orang tua, serta memiliki prestasi akademik yang baik. Citra ini membuat Umaru terlihat sempurna di mata teman-temannya dan masyarakat, sehingga ia mendapatkan penerimaan sosial dan kekaguman dari orang-orang di sekitarnya.

Namun, saat berada di rumah, dimana tidak ada tekanan dari lingkungan sosial, Umaru menunjukkan sifat aslinya. Ia menjadi malas, tidak suka bersosialisasi, dan lebih memilih menyendiri atau bermain game. Sisi *back stage* ini menggambarkan sisi Umaru

sebenarnya tanpa pengaruh ekspektasi sosial. Dalam konteks pengelolaan kesan, Umaru secara aktif mengelola kesan yang ia tampilkan di ruang publik agar sesuai dengan standar dan harapan sosial, meskipun sebenarnya perilaku itu bertentangan dengan kepribadian aslinya.

Konsep *impression management* dari Erving Goffman menjelaskan bahwa individu berusaha mengontrol bagaimana orang lain melihat mereka dengan cara menyajikan versi diri yang sesuai konteks sosial yang ada. Dalam teori ini, individu tidak sekadar memainkan peran (seperti dalam teori dramaturgi), tetapi lebih dari itu, mereka berstrategi secara sadar untuk mengelola kesan agar memperoleh respon positif dari lingkungan. Dalam kasus Umaru, ia menyadari bahwa citra yang baik di ruang publik akan memberikan keuntungan sosial, seperti penerimaan, pujian, dan rasa hormat dari teman-teman dan masyarakat. Oleh karena itu, Umaru sengaja menampilkan perilaku baik, meskipun sebenarnya ia tidak selalu merasa senang atau nyaman dengan perilaku tersebut.

Selain itu, perilaku Umaru juga dipengaruhi oleh konsep *wa* (harmoni) dalam budaya Jepang, yang menekankan pentingnya menjaga hubungan sosial yang harmonis. Untuk mempertahankan harmoni ini, Umaru rela mengabaikan keinginan pribadinya dan menyesuaikan diri dengan ekspektasi masyarakat saat berada di ruang publik. Dalam hal ini, Umaru menggunakan pengelolaan kesan untuk menyeimbangkan antara citra dirinya yang ia ciptakan di ruang publik dengan harapan sosial yang ada, agar ia tetap dianggap sebagai bagian dari komunitas yang baik.

Perilaku Umaru ini juga mencerminkan fenomena yang umum dalam masyarakat modern, terutama dalam penggunaan media sosial. Banyak orang yang secara sadar memilih untuk menampilkan sisi terbaik mereka di *platform* seperti *Instagram* atau *LinkedIn* untuk menciptakan kesan positif di mata orang lain, sementara sisi yang lebih pribadi atau negatif sering kali disembunyikan. Ini sesuai dengan konsep *impression management* yang menekankan pada usaha individu untuk mengelola kesan yang ingin ditampilkan demi mendapatkan penerimaan sosial.

Dengan demikian, Umaru tidak hanya sekadar memainkan peran berbeda di *front stage* dan *back stage*, tetapi juga secara sadar berstrategi untuk menciptakan kesan sebagai "gadis sempurna" di ruang publik. Melalui pengelolaan kesan, Umaru mengendalikan bagaimana ia ingin dilihat oleh orang lain, dengan menyelaraskan

perilakunya di ruang publik sesuai dengan ekspektasi sosial. Di sisi lain, di ruang privat, Umaru bebas mengekspresikan dirinya tanpa harus menjaga kesan tertentu.

4.2 Akademik

Bagian ini memaparkan Umaru mengelola kesan di bidang akademik, dengan memproyeksikan diri sebagai siswa yang sempurna di sekolah dan di depan teman-temannya, meskipun realitasnya bertolak belakang dengan citra tersebut.

Front Stage

Data 3

Gambar 3. Umaru dan Ebina pulang sekolah bersama



Sumber: Himouto! Umaru Chan episode 1 (12.50 - 13.10)

Ebina: うまるちゃんってすごいよね

Umaru chan tte sugoi yo ne

‘Umaru kamu tuh hebat ya’

Umaru: 海老名ちゃん？

Ebina chan?

‘Ada apa Ebina?’

Ebina: 成績は学年トップで スポーツも万能で 他にもなんだってできるし。

私、憧れちゃうよ

Seiseki ha gakunen toppu de supo-tsu mo bannou de hoka ni mo nandatte dekirushi.

Watashi akogarechauyo

‘Rangking 1 paralel terus, pandai olahraga, dan bisa melakukan hal lain. aku mengagumimu tau’

Umaru: もう、そんなことないよ

Mou,sonna koto nai yo

‘Ihh,ga kaya gitu kok’

Back stage

Data 4

Gambar 4. Taihei menyuruh Umaru untuk belajar untuk ujian



Sumber: Himouto! Umaru-chan episode 3 (02.23 - 04.18)

- Taihei: って言ったんなら お前も勉強しろよ
Tte ittan nara omae mo benkyou shiro yo
'Kalo kamu bisa ngomong kaya gitu, ya kamu harus belajar juga dong'
- Umaru : 面倒くさい
Mendoukusai
'Ribet ah'
- Taihei: いいのかよ テスト勉強しないで戦場ゲームしてて
Ii no ka yo tesuto benkyou shinai de senjyou ge-mu shite te
'Emang gapapa kamu ga belajar? Malahan main game perang - perangan'
- Umaru: FPS だよお兄ちゃん
FPS da yo oniichan
'Ini tuh game FPS kak'
- Taihei: まあ いいんじゃないか勉強しなくても普段授業聞いているから成績良い
しでも。中間テストは引っ掛けが多いからなあ授業だけじゃいい点取
るの難しいかもしれないなあ。ま テスト前に遊んでるんじゃ仕方ない
けどなあ
Maa iin jyanai ka benkyou shinakute mo fudan jyugyou kiiteru kara seiseki yoi
shi demo. chuukan tesutoha hikkake ga ooi kara naa jyugyou dake jya ii ten
toru no muzukashii kamo shirenai naa. ma tesuto mae ni asonderun jya
shikatanai kedo naa
'Yah, menurutku gapapa sih. Walaupun kamu ga belajar asal biasa dengerin
kelas, bisa bagus sih nilainya. Tapi, ujian tengah semester banyak jebakan
soalnya. Kayanya bakal susah deh kalo modal dengerin kelas doang. Tapi
ya udah sih kalo kamu lebih milih bermain main sebelum ujian'

Data 5

Gambar 5. Umaru membangunkan Taihei yang sedang tertidur agar membantunya belajar



Sumber: Himouto! Umaru-chan episode 3 (04.39 - 05.30)

- Umaru: 敵が半端なく強い確実にヘッドショットを狙ってくる
Teki ga hanpanaku tsuyoi. Kakujitsu ni heddoshotto wo neratte kuru
‘Musuhnya kuat banget. Pastiin buat incer kepalanya ya biar headshoot’
- Sylphyn: 別に強くありませんわよあなたが弱いだけじゃないかしら
Betsu ni tsuyoku arimasen wa yo. Anata ga yowai dake jyanai kashira
‘Padahal ga terlalu kuat kok. Mungkin kamu aja kali yang lemah’
- Ebina: うまるちゃん私 やっぱり自信ないよ
Umaru chan watashi yappari jishin nai yo
‘Umaru.. Udah kuduga aku tuh ga yakin’
- Umaru: 海老名ちゃん
Ebina chan
‘Ebina..’
- Sylphyn: あなたが弱いだけなんじゃ
Anata ga yowai dake nan jya
‘Mungkin kamu aja kali yang lemah’
- Ebina: やっぱり自信ないよ
Yappari jishin nai yo
‘Udahku duga aku ga yakin’
- Sylphyn: 弱いだけなんじゃ
Yowai dake nan jya
‘Kamu tuh lemah’
- Ebina: 自信ないよ
Jishinnaiyo
‘Aku ga yakin’
- Umaru: お兄ちゃん! 勉強教えて!
Oniichan! benkyou oshiete!
‘Kakak! Bantu aku belajar!’

Dari data *Front Stage* dan *Back Stage*, terdapat kontras yang jelas antara sikap Umaru terhadap pendidikan di hadapan orang lain dan ketika sendiri. Di *Front Stage*, Umaru berperan sebagai siswa yang berdedikasi, berprestasi, dan rajin belajar. Dia menunjukkan semangat belajar menjelang ujian dan bahkan mendorong temannya, Ebina, untuk berjuang bersama. Citra ini didukung dengan statusnya sebagai siswa dengan tingkat paralel 1, pandai dalam olahraga, dan mahir dalam kelas musik. Namun, di *Back Stage*, ketika jauh dari pandangan teman-temannya, Umaru lebih memilih bermain game daripada mempersiapkan ujian. Dia cenderung acuh terhadap pendidikan dan hanya tergerak untuk belajar ketika dipengaruhi oleh kakaknya atau teman-temannya, hingga merasa bersalah dan mengalami mimpi buruk karena beban perasaan tersebut, namun hal itulah yang mendorongnya untuk belajar.

Umaru menggunakan pengelolaan kesan ini dengan menampilkan citra siswa rajin yang mengatasi rasa malasnya untuk mencapai prestasi akademik. Sikap ini berkaitan dengan konsep *ganbaru* dalam budaya Jepang, yaitu usaha keras seseorang untuk mencapai tujuan meskipun dihadapkan dengan rintangan atau ketidaktertarikan pribadi. Dalam konteks pendidikan, *ganbaru* sering dimaknai sebagai daya juang siswa Jepang yang termotivasi untuk mempertahankan citra diri yang baik di hadapan orang lain, meskipun mereka mungkin lebih tertarik pada hal lain. Fenomena ini juga muncul dalam penelitian Yamamoto dan Satoh (2019) yang menunjukkan bahwa siswa Jepang kerap berada di antara keinginan bersantai dan tuntutan akademik yang tinggi. Mereka terdorong untuk mempertahankan kesan rajin demi memenuhi ekspektasi sosial dari teman, keluarga, dan guru.

Terkait teori impression management dari Erving Goffman, Umaru secara aktif mengontrol kesan yang ingin ia bangun untuk memengaruhi persepsi orang lain terhadap dirinya sebagai siswa yang berprestasi dan rajin belajar. Goffman menjelaskan bahwa pengelolaan kesan melibatkan tindakan sadar individu untuk membentuk kesan tertentu yang diterima oleh orang lain, sesuai dengan citra ideal yang diinginkan. Dengan menampilkan dirinya sebagai siswa rajin di *Front Stage*, Umaru berupaya menjaga citra ini demi mendapatkan pengakuan dan penerimaan dari teman-teman dan lingkungan sekolahnya.

Fenomena pengelolaan kesan yang dilakukan Umaru ini relevan dengan banyak pelajar yang mengalami tekanan sosial untuk memenuhi harapan akademik dari orang-

orang di sekitar mereka. Sama halnya seperti Umaru yang menampilkan citra siswa berprestasi, para pelajar sering kali merasa perlu menunjukkan kesan sebagai siswa yang rajin dan unggul, meskipun dorongan ini sering kali berasal dari tekanan sosial dan bukan motivasi intrinsik. Melalui proses pengelolaan kesan, Umaru berusaha menjaga citra positif di lingkungan sosialnya meskipun sebenarnya ia tidak memiliki motivasi yang sama di luar pandangan mereka.

4.3 Menginginkan sesuatu

Bagian ini menganalisis strategi Umaru dalam mengelola kesan untuk mendapatkan apa yang ia inginkan. Umaru memengaruhi orang-orang di sekitarnya, terutama kakaknya, dengan menunjukkan citra adik yang rentan untuk menarik simpati di depan publik, sementara di rumah ia menggunakan pendekatan personal. Kedua cara ini mencerminkan penerapan pengelolaan kesan Umaru dalam usahanya memenuhi keinginannya.

Front Stage

Data 6

Gambar 6. Umaru ingin dibelikan hamster



Sumber: Himouto! Umaru-chan episode 1 (08.49 – 09.36)

Umaru: お兄ちゃん、買って

Oniichan, katte

‘Kak, beliin’

Taihei: 駄目だ。お前すぐ飽きるだろ

Dameda omae sugu akiru daro

‘Gak, kamu tuh cepet bosan kan paling’

Umaru: お兄ちゃん、私さみしい。

お兄ちゃんが帰ってくるのをいつも一人で待っているなんて、

耐えられない

Oniichan, watashi samishii.

Onii chan ga kaette kuru no wo itsumo hitori de matte iru nante, taerarenai
‘Kakak, aku merasa kesepian. Aku tidak tahan harus menunggu kakak pulang sendirian setiap saat.’

Taihei: しー仕事だから仕方ないだろ

Shi-shigoto dakara shikata nai daro
‘Kan aku ada kerkerjaan, ya mau gimana lagi’

Tannin 1: おい、なんか女の子泣かせてるぞ

Oi, nanka onna no ko nakaseteru zo
‘Woi, dia bikin cewek itu nangis’

Tannin 2: あんな美人な子を...

Anna bijin na ko wo...
‘Cewek secantik itu...’

Tannin 3: あの男とんでもないやつだな

Ano otoko tondemonai yatsu dana
‘Cowok itu berengsek banget’

Umaru: じゃ、この子達

Jya, konokotachi
‘Aku mau yang ini’

Taihei: 餌と掃除はお前がやれよ

Esa to souji ha omae ga yare yo
‘Tapi kamu ya yang kasih makan sama bersihinnya’

Back Stage

Data 7

Gambar 7 Umaru ingin Taihei membelikan majalah Jump



Sumber: Himouto! Umaru-chan episode 1 (04.47 - 06.00)

Umaru: お兄ちゃん買ってきて、早く買ってきて！うまるは今見たいんだよ

Onii chan katte kite, hayaku katte kite! Umaru wa ima mitai n da yo
‘Tolong beli, Kak, cepat beliin! Umaru pengen lihat sekarang!’

Taihei: 16歳にもなる妹は「漫画を読みたい」とだだをこね転がりまわる

Juuroku-sai ni mo naru imouto wa “manga o yomitai” to dada o kone korogari mawaru

‘Adik perempuan yang sudah 16 tahun, ngotot mau baca komik sambil guling-guling.’

Umaru: お兄ちゃんお願い、今日がいいんだよ

Onii chan onegai, kyou ga ii n da yo

‘Tolong, Kak, aku maunya hari ini!’

Taihei: これはまずい。うまるが俺の部屋に来てから1年どんどんグータラで我がままになっていく。俺の責任だ。このままだとうまるは社会に適用出来ない駄目な大人になってしまう

Kore wa mazui. Umaru ga ore no heya ni kite kara ichi-nen dondon guutara de, wagamama ni natte iku. Ore no sekinin da. Kono mama da to Umaru wa shakai ni tekiyou dekinai dame na otona ni natte shimau

‘Ini gawat. Sejak Umaru tinggal bersamaku selama setahun, dia makin malas dan manja. Ini salahku. Kalau begini terus, Umaru bakal jadi orang dewasa yang gagal dan nggak bisa menyesuaikan diri di masyarakat’

Umaru: あれ、いつもならそろそろ言うこと聞ってくれるのに。駄々っ子攻めは効果が薄くなってきたかな。じゃ、お願いお兄ちゃん

Are, itsumo nara sorosoro iu koto kiite kureru noni. Dadakko-zeme wa kouka ga usuku natte kita kana. Ja... onegai, Onii-chan

‘Aneh, biasanya Kakak bakal nurut sekarang... Strategi anak manja kayaknya udah mulai nggak mempan, ya? Jadi... tolong, Kak!’

Taihei: 駄目だ

Dame da

‘Gak bisa’

Umaru: 読みたい! 読みたい! 読みたい! 読みたい!

Yomitai! Yomitai! Yomitai! Yomitai!

‘Aku mau baca! mau baca! mau baca! mau baca!’

Taihei: うるさっ!

Urusaa!

‘Berisik banget!’

Umaru: お兄ちゃん買ってきて うまるの一生に一度のお願いだから 後生うまるだから

Onii chan katte kite. Umaru no isshou ni ichido no onegai dakara. Koushou Umaru dakara

‘Tolong beliin, Kak. Ini permohonan seumur hidupnya Umaru, lho. Aku mohon banget, Kak.’

Taihei: いいか 今日は特別だけど お前は少し我慢することを覚えな...

Iika kyou wa tokubetsu dakedo, omae wa sukoshi gaman suru koto o oboena...

‘denger ya, hari ini khusus, tapi kamu harus belajar buat nahan diri sedikit...’

Pada *front stage* dan *back stage*, Umaru menggunakan pendekatan berbeda dalam meminta sesuatu kepada Taihei. Di *front stage*, Umaru berusaha mendapatkan simpati

publik dengan menangis dan bersikap rapuh saat meminta hamster. Reaksi orang-orang di sekitarnya memberi tekanan sosial pada Taihei hingga akhirnya ia menuruti permintaan Umaru. Sementara itu, di *back stage*, Umaru menunjukkan tantrum secara spontan dan keras saat meminta majalah Jump tanpa harus memikirkan tekanan sosial. Taihei akhirnya memenuhi keinginannya untuk menghindari keributan.

Kedua situasi ini mencerminkan konsep *amae* dalam budaya Jepang yang dijelaskan oleh Doi Takeo dalam *The Anatomy of Dependence* (1981). *Amae* adalah ketergantungan emosional terhadap orang lain, terutama dalam hubungan dekat, di mana seseorang berharap dipahami dan diterima tanpa syarat. Pada *front stage*, Umaru memanfaatkan *amae* secara manipulatif sebagai strategi sosial, berpura-pura rapuh agar Taihei memenuhi permintaannya. Sebaliknya, pada *back stage*, *amae* lebih jujur dan spontan, mencerminkan ketergantungan emosional Umaru tanpa tekanan untuk menjaga citra.

Strategi Umaru ini terkait dengan teori *impression management* dari Erving Goffman, dimana ia mengatur perilaku untuk memengaruhi persepsi orang lain dan mencapai tujuannya. Umaru menampilkan sisi rapuh di tempat umum sebagai upaya menarik simpati orang lain agar permintaannya dikabulkan. Fenomena ini kerap kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti anak-anak yang bersikap manis atau bahkan menangis ketika menginginkan sesuatu dari orang tua atau teman, dengan tujuan menarik perhatian dan simpati agar keinginan mereka terpenuhi. Dengan bersikap rapuh atau menangis di tempat umum, Umaru memanfaatkan perhatian orang lain sebagai bentuk tekanan sosial bagi kakaknya untuk memenuhi keinginannya. Hal ini menunjukkan bahwa strategi untuk mendapatkan sesuatu dapat melibatkan pengaturan kesan secara cermat, di mana seseorang menyesuaikan perilakunya agar lebih efektif dalam menarik empati atau rasa tanggung jawab dari orang lain. Strategi ini menunjukkan bahwa cara seseorang mengelola kesan bisa menjadi sarana untuk meraih tujuan pribadi, bukan hanya untuk menjaga citra diri.

5. Simpulan

Penelitian ini membahas cara Umaru Doma, tokoh utama dalam anime *Himouto! Umaru-chan*, melakukan pengelolaan kesan melalui analisis dramaturgi Erving Goffman. Berdasarkan tiga aspek utama perilaku, akademik, dan menginginkan sesuatu. Umaru

secara sadar mengatur kesan yang ia tampilkan pada dua wilayah berbeda, yaitu *front stage* dan *back stage*, untuk mencapai penerimaan dan keuntungan sosial. Pada aspek perilaku, Umaru menampilkan citra sebagai gadis ideal yang sopan, berprestasi, dan peduli di depan publik (*front stage*), sementara di lingkungan privat (*back stage*), ia bebas menunjukkan kepribadian aslinya yang cenderung malas dan menyendiri. Ini mencerminkan penggunaan *impression management* untuk memenuhi harapan sosial, di mana Umaru mengutamakan harmoni (*wa*) sebagai bagian dari budaya Jepang.

Pada hal yang kedua yaitu aspek akademik, Umaru mempertahankan citra siswa rajin dan berprestasi di hadapan teman-temannya, meskipun dalam kenyataannya ia lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* ketika berada di ruang privat. Strategi ini menunjukkan konsep *ganbaru* mendorong Umaru menampilkan daya juang akademik yang ideal, meskipun ia tidak selalu memiliki motivasi intrinsik.

Pada hal ke tiga yaitu, dalam aspek menginginkan sesuatu, Umaru menggunakan pendekatan yang berbeda antara *front stage* dan *back stage* untuk memengaruhi kakaknya, Taihei. Di *front stage*, Umaru memanfaatkan *amae* secara manipulatif untuk meraih simpati publik, sedangkan di *back stage* ia menunjukkan permintaan secara langsung dan spontan. Secara keseluruhan, Umaru Doma berhasil memanfaatkan teknik *impression management* untuk menciptakan citra sesuai dengan harapan dan ekspektasi sosial di ruang publik, sementara di ruang privat ia mengekspresikan diri tanpa tekanan sosial. Fenomena ini mencerminkan kenyataan dalam interaksi sehari-hari, dimana banyak orang secara sadar menampilkan sisi yang berbeda di hadapan publik dan lingkungan pribadi.

6. Daftar Pustaka

- Amalia, P. (2017). Modalitas Darou dalam Anime Himouto! Umaru Chan Episode 1-6. Tinjauan Sintakmatik. [Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/25932/>
- Doi, T. (1981). *The Anatomy of Dependence*. Kodansha International.
- Fahmi, I. (2021). Perilaku Konsumtif Tokoh Umaru Doma dalam Anime Himouto! Umaru-Chan Karya Sankaku Head [Jenderal Soedirman]. <https://repository.unsoed.ac.id/8976/>
- Goffman, E. (1956). *The Presentation of Self in Everyday Life*. University of Edinburgh.
- Lebra, T. S. (1976). *Japanese Patterns of Behavior*. University Press of Hawaii.

- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nissi, K., & Azeharie, S. (2022). Dramaturgi pada Serial Korea True Beauty. *Koneksi*, 6(2), 440–448. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i2.15825>
- Palandi, E. H. (2020). KONSEP HARMONY DALAM PERILAKU DAN TINDAK TUTUR BAHASA JEPANG. 1–6.
- Palandi, E. H. (2021). Konsep Budaya Amae Dalam Perilaku dan Tindak Tutur Bahasa Jepang.
- Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya 19, 19(July 2021), 138–143.
- Saracho, O., & Spodek, B. (2019). Contemporary Perspectives on Social Learning in Early Childhood Education. *Contemporary Perspectives in Early Childhood Education*.
http://oxfordsfx.hosted.exlibrisgroup.com/oxford?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:book&genre=book&sid=ProQ:ERIC&title=&title=Contemporary+Perspectives+on+Social+Learning+in+Early+Childhood+Education.+Contemporary+Perspectives+in+Early
- Soelistyowati, D., & Erika, N. (2021). Analisis Pelanggaran Maksim Sopan Santun dan Tindak Tutur Direktif dalam Anime Himouto Umaru Chan. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang*, 3(2), 55.
<https://doi.org/10.20884/1.jlitera.2021.3.2.4908>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Duta Wacana University Press. Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Widisuseno, I. (2018). Mengenal Profil Karakter Bangsa Jepang Melalui Filsafat Ganbaru. *Kiryoku*, 2(2), 110. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v2i2.110-118>