

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kajian budaya kontemporer, karya sastra populer tidak lagi dipandang sebelah mata sebagai bentuk hiburan, melainkan sebagai wadah yang dapat mencerminkan nilai, norma, dan dinamika sosial di dalam sosial suatu masyarakat. Melalui karya sastra populer, berbagai aspek kehidupan budaya dapat disampaikan secara lebih luas kepada publik, termasuk cara individu ketika ingin memahami identitas diri dan berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Dalam konteks budaya Jepang, salah satu bentuk sastra populer yang berkembang pesat dan memiliki pengaruh masif dalam penyebaran informasi tentang budaya Jepang adalah *manga*.

Manga merupakan komik dalam Bahasa Jepang, sedangkan di luar Jepang kata *manga* digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sedangkan orang yang menggambar atau membuat *manga* disebut *mangaka*. Berbeda dengan komik Barat, *manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan *kanji* Jepang. Setelah beberapa lama, cerita dari *manga* itu akan dikumpulkan dan dicetak dalam bentuk berukuran biasa, yang disebut *tankobon* atau dikenal dengan istilah *volume* dalam Bahasa Inggris. Dari bentuk *tankobon* inilah biasanya *manga* diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain di negara lain seperti Indonesia (Gravett, 2004: 10).

Umumnya, sebuah judul *manga* yang sukses dapat terbit hingga bertahun-tahun bahkan dapat diangkat untuk dijadikan dalam bentuk animasi atau yang lebih dikenal dalam istilah *anime*, contohnya seperti *Bleach*, *One Piece*, *Hunter x Hunter* dan *Naruto*, yang merupakan salah satu *manga* yang memiliki pengaruh besar secara global. *Manga* ini tidak hanya populer di Jepang tetap juga diterima luas oleh kalangan pembaca internasional karena ceritanya yang kompleks, karakter yang berkembang, serta muatan nilai budaya yang kuat (Napier, 2005: 45).

Manga Jepang memiliki sistem publikasi yang khas di mana cerita awalnya diterbitkan secara serial dalam majalah dengan beberapa bab, kemudian

dikompilasi menjadi *volume tankoobon* yang lebih praktis untuk pembaca. Sistem ini memungkinkan *manga* untuk tersebar lebih luas dan diterjemahkan ke berbagai bahasa. Keberhasilan model publikasi ini dapat mendukung popularitas global beberapa judul *manga*, seperti *Naruto*, yang tidak hanya menarik perhatian pembaca di Jepang tetapi juga diterima dengan baik di luar negeri karena memiliki cerita yang kompleks, karakter yang berkembang, dan muatan nilai budaya yang kuat.

Sai sebagai salah satu karakter pendukung utama dalam *Manga Naruto* memiliki latar belakang yang berbeda dibandingkan karakter lainnya. Dia dibesarkan dalam lingkungan “Organisasi ROOT” yang merupakan cabang rahasia dari Divisi Anbu (*ninja* elit Desa Konoha) yang terkenal karena anggota yang ada di sini sengaja dibentuk tanpa emosi supaya hanya setia pada Danzo Shimura selaku Ketua ROOT. Di sini kepatuhan adalah mutlak dan segala yang berkaitan dengan emosi dan identitas personal ditekan secara paksa. Lingkungan tersebut membentuk kepribadian Sai menjadi individu yang tidak mengenal konsep emosi secara utuh. Hal ini terlihat dari ketidakmampuannya membedakan kata-kata yang pantas dan tidak pantas dalam interaksi sosial, serta ketidakmampuannya membaca ekspresi emosional orang lain.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketimpangan antara ekspresi luar dan perasaan batin dalam diri Sai. Dalam konteks budaya Jepang, kondisi ini sangat relevan dengan Konsep *Honne* dan *Tatemaie*. *Tatemaie* yang seharusnya berfungsi sebagai sarana menjaga keharmonisan sosial justru menjadi mekanisme penindasan emosi dalam diri Sai. Perkembangan karakter Sai mulai terlihat ketika ia terlibat dalam hubungan sosial yang lebih intens dengan karakter lain, khususnya Naruto Uzumaki. Naruto sebagai tokoh utama digambarkan memiliki karakter yang ekspresif, jujur terhadap perasaan, dan cenderung bertindak berdasarkan *honne*. Interaksi antara Naruto dan Sai menghadirkan kontras yang tajam antara dua pola ekspresi emosi yang berbeda. Kontras ini tidak hanya berfungsi sebagai konflik naratif, tetapi juga sebagai simbol benturan nilai antara penekanan emosi dan kebebasan berekspresi.

Melalui serangkaian peristiwa, Sai perlahan mulai menyadari keberadaan perasaan dalam dirinya. Dia mulai merasakan kebingungan, rasa bersalah, kesedihan, hingga keinginan untuk diterima oleh orang lain. Proses ini menandai munculnya *honne* yang selama ini terpendam. Namun, kemunculan *honne* tersebut tidak serta-merta menghilangkan *tatemae* yang selama ini Sai gunakan ketika berinteraksi dengan tokoh lain, melainkan menciptakan dinamika baru antara keduanya. Sai harus belajar menyeimbangkan ekspresi emosi pribadinya dengan tuntutan sosial yang ada.

Karakter Sai menjadi menarik karena kepribadiannya tidak berkembang secara instan, melainkan melalui proses interaksi sosial yang panjang. Dia mengalami perubahan sikap, cara berbicara, dan cara memahami emosi orang lain seiring berjalannya cerita. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan perkembangan karakter secara naratif, tetapi juga mencerminkan Konsep *Honne* dan *Tatemae*. Kedua konsep ini merupakan bagian penting dalam struktur sosial masyarakat Jepang dan sering tercermin dalam karya sastra dan populer.

Dalam hal ini, *manga* dapat digunakan sebagai sarana untuk menggambarkan konflik batin terkait dilema antara *honne* dan *tatemae*. Melalui karakter fiksi, pengarang dapat mengeksplorasi dilema emosional yang mungkin sulit diungkapkan secara langsung dalam kehidupan nyata. *Manga* memungkinkan visualisasi konflik batin melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta simbol-simbol visual yang khas. Oleh karena itu, analisis terhadap representasi *honne* dan *tatemae* dalam *manga* menjadi relevan dan bermakna secara akademik.

Konsep *Honne* dan *Tatemae* merupakan salah satu karakteristik utama dalam bentuk komunikasi dan perilaku masyarakat Jepang. Kedua istilah ini digunakan untuk menjelaskan perbedaan antara perasaan atau pikiran yang sebenarnya dimiliki oleh individu (*honne*) dan sikap atau perilaku yang ditampilkan di hadapan orang lain (*tatemae*). Pemahaman terhadap konsep ini menjadi penting karena *honne* dan *tatemae* tidak hanya memengaruhi cara orang Jepang dalam berinteraksi, tetapi juga membentuk struktur hubungan sosial secara keseluruhan.

Tetapi, perbedaan latar belakang budaya sering kali menimbulkan kesalahpahaman, khususnya bagi orang asing yang tidak terbiasa dengan nilai-nilai

tersebut. Dalam banyak budaya Barat maupun budaya lain yang lebih mengutamakan keterbukaan dan kejujuran secara langsung, penggunaan *tatemae* dapat dipandang sebagai bentuk ketidaktulusan atau bahkan ketidakjujuran. Hal ini menyebabkan munculnya persepsi negatif terhadap pola komunikasi masyarakat Jepang, karena adanya perbedaan standar dalam memaknai kejujuran dan ekspresi diri. Namun, bagi masyarakat Jepang, *tatemae* bukanlah suatu bentuk ketidakjujuran, melainkan strategi komunikasi yang berfungsi untuk menghindari konflik dan menjaga hubungan antarindividu.

Pemilihan Konsep *Honne* dan *Tatemae* sebagai fokus penelitian didasarkan pada relevansinya dengan perkembangan karakter dalam narasi. Perubahan karakter sering kali ditandai adanya pergeseran cara tokoh mengekspresikan perasaan dan menempatkan diri dalam hubungan sosial. Pada *Manga Naruto*, karakter Sai menunjukkan perkembangan yang signifikan terkait dengan cara mengekspresikan perasaan dan menempatkan diri dalam hubungan sosial. Dia pada awalnya digambarkan sebagai individu yang hampir sepenuhnya tidak memahami mengenai kesadaran akan penggunaan *honne* dan *tatemae*, kemudian secara bertahap mulai mengenali dan mampu mengekspresikan dirinya sesuai dengan norma sosial, seperti ketika Sai mengungkapkan kesedihannya atas kematian kakaknya Shin atau mulai menyadari arti ikatan dengan Naruto.

Meskipun *Manga Naruto* telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian sebelumnya, sebagian besar kajian tersebut lebih menitikberatkan pada tema kepahlawanan, konflik, atau nilai moral secara umum. Penelitian yang khusus mengaitkan perkembangan karakter dengan konsep budaya Jepang, khususnya *honne* dan *tatemae* masih relatif terbatas. Selain itu, karakter Sai sering kali hanya dipandang sebagai tokoh pendukung tanpa kajian mendalam mengenai fungsi representatifnya dalam narasi.

Dengan demikian, penelitian mengenai representasi *honne* dan *tatemae* dalam *Manga Naruto*, khususnya melalui karakter Sai, menjadi penting karena dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana konsep budaya Jepang yang dapat dirasakan sehari-hari seperti *honne-tatemae* direpresentasikan dalam karya sastra populer. Selain itu, penelitian ini juga dapat

memperkaya kajian sastra Jepang dengan pendekatan budaya, serta menunjukkan bahwa *manga* tidak hanya layak dikaji sebagai hiburan, tetapi juga sebagai objek penelitian akademik yang serius.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Representasi *Honne* dan *Tatemaie* dalam Perkembangan Karakter Sai pada *Manga Naruto*”. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana Konsep *Honne* dan *Tatemaie* direpresentasikan melalui karakter Sai serta bagaimana konsep tersebut memengaruhi perkembangan kepribadiannya sepanjang cerita.

1.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian (G. A. D. P Widiastuti, N. N Suartini, K. E. K Adyani) pada tahun 2019 yang berjudul “*Representasi Honne dan Tatemaie pada Tokoh Sakura dalam Manga Naruto (Analisis Pragmatik)*” yang menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan pragmatik untuk menganalisis tuturan dan tindakan tokoh *Sakura* dalam *Manga Naruto*. Penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh *Sakura* lebih sering menampilkan *tatemaie* dalam interaksi sosialnya, terutama saat berhadapan dengan tokoh lain, sedangkan *honne* muncul dalam situasi tertentu yang bersifat personal atau emosional. Hal ini menegaskan bahwa *honne* dan *tatemaie* berfungsi sebagai strategi komunikasi dalam menjaga hubungan sosial.

Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena membahas *honne* dan *tatemaie* serta menggunakan *Manga Naruto* sebagai bahan penelitian. Namun, perbedaannya terletak pada fokus pada penelitiannya di mana penelitian ini berfokus kepada tokoh *Sakura* dengan pendekatan pragmatik dan analisis pada adegan-adegan tertentu, sementara penelitian penulis berfokus pada representasi *honne* dan *tatemaie* dalam perkembangan karakter Sai secara menyeluruh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian pada tahun 2021 yang dilakukan oleh Nazzahara dari Universitas Padjadjaran dengan judul penelitian “*Gambaran Honne dan Tatemaie dalam Manga ReLife Karya Yayoiso: Kajian Representasi*” yang menganalisis *honne* dan *tatemaie* melalui pendekatan representasi karakter dengan menggunakan medium berupa *manga*.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan antara *honne* dan *tatemae* yang dialami oleh tokoh-tokohnya menjadi sumber konflik internal dan berpengaruh besar terhadap perkembangan karakter. *Honne* digambarkan sebagai perasaan asli tokoh, sedangkan *tatemae* muncul sebagai bentuk penyesuaian terhadap tuntutan sosial. Dengan demikian, *honne* dan *tatemae* berperan penting dalam menggambarkan dinamika psikologis tokoh dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis dalam hal pembahasan *honne* dan *tatemae*, penggunaan *manga* sebagai objek kajian, serta pendekatan representasi karakter. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian di mana penelitian tersebut mengkaji berbagai karakter dan konteks sosial kehidupan sehari-hari, sedangkan penelitian penulis memusatkan perhatian pada satu tokoh yaitu Sai, dalam konteks perkembangan karakter pada *Manga Naruto*.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian pada tahun 2020 yang dilakukan oleh Ervina Dwi Cahya Aprilia Nilamsari dan Rahadiyan Duwi Nugroho yang berjudul “*Honne Tatemae sebagai Cerminan Interaksi Masyarakat Jepang dalam 1 Rittoru No Namida (1 リットルの涙) Karya Sutradara Masanori Murakami*” yang menggunakan pendekatan representasi sosial dengan objek penelitian berupa karya naratif fiksi dalam bentuk drama Jepang. Penelitian terdahulu ini relevan dengan penelitian penulis karena memiliki persamaan yaitu sama-sama berfokus pada Konsep *Honne* dan *Tatemae* sebagai elemen penting dalam komunikasi masyarakat Jepang. Kedua penelitian ini menganalisis bagaimana perbedaan antara *honne* (perasaan pribadi) dan *tatemae* (penampilan sosial) berperan dalam menggambarkan dinamika psikologis tokoh, serta bagaimana kedua konsep tersebut digunakan dalam karya fiksi sebagai cara untuk merefleksikan nilai-nilai budaya Jepang yang lebih luas. Selain itu, kedua penelitian menggunakan pendekatan representasi untuk mengkaji bagaimana kedua konsep ini muncul dalam karakter-karakter fiksi.

Namun, ada perbedaan yang cukup mencolok antara kedua penelitian ini. Pertama, objek penelitian yang dibahas berbeda. Penelitian ini fokus pada karakter Sai dalam *Manga Naruto*, dengan pendekatan yang lebih mendalam terhadap perkembangan karakter Sai. Sementara itu, penelitian Nilamsari dan Nugroho lebih

berfokus pada karakter-karakter dalam drama *1 Rittoru No Namida*, yang mengangkat dinamika sosial Jepang melalui media drama, dan menganalisis bagaimana *honne* dan *tatemaie* berfungsi dalam kehidupan sosial sehari-hari karakter-karakternya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Representasi konsep budaya Jepang *honne* dan *tatemaie* dalam *manga* sebagai media sastra populer belum dikaji secara mendalam melalui analisis perkembangan karakter.
2. Perbedaan pandangan antara masyarakat Jepang dan orang asing terhadap Konsep *Honne* dan *Tatemaie*, serta penggunaannya yang masih dikaitkan sebagai bentuk ketidakterbukaan dalam mengekspresikan perasaan.
3. Perubahan perilaku Sai sebagai refleksi perkembangan karakter dari yang sebelumnya tidak memahami penggunaan *honne* dan *tatemaie* menjadi mulai mampu menempatkan dirinya sesuai norma sosial ketika berinteraksi dengan orang lain.
4. Peran relasi sosial dalam membentuk identitas diri Sai melalui penggunaan *honne* dan *tatemaie* belum dianalisis secara khusus dalam kajian *manga*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada objek data yang digunakan untuk penelitian Representasi *Honne* dan *Tatemaie* dalam Perkembangan Karakter “Sai” pada *Manga Naruto* berupa dialog dan adegan yang melibatkan karakter dalam *Manga Naruto* karya Masashi Kishimoto.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian dari bagian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk representasi *honne* dan *tatemaie* pada karakter Sai dalam *Manga Naruto*?
2. Mengapa karakter Sai menampilkan *Tatemaie* dalam interaksinya dengan tokoh lain, dan bagaimana hal itu merefleksikan tekanan sosial dalam masyarakat?
3. Bagaimana konflik antara *honne* dan *tatemaie* pada karakter Sai berkontribusi terhadap perkembangan dan pengendalian emosinya sepanjang cerita?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk berikut :

1. Menjelaskan bentuk representasi *honne* dan *tatemaie* yang ada pada karakter Sai dalam *Manga Naruto*.
2. Menganalisis karakter Sai yang menampilkan *tatemaie* selama interaksinya dengan tokoh lain, dan bagaimana hal tersebut merefleksikan tekanan sosial dalam masyarakat.
3. Menggambarkan konflik antara *honne* dan *tatemaie* pada karakter Sai yang berkontribusi terhadap perkembangan psikologisnya sepanjang berjalannya cerita.

1.7 Landasan Teori

Agar memudahkan proses penelitian terutama dalam tahap analisis maka diperlukan konsep serta teori dari variabel penelitian, yaitu :

1.7.1 Representasi

John Fiske (2011: 102) menyatakan bahwa representasi dalam media adalah cara-cara di mana makna dibentuk dan diproduksi melalui berbagai simbol dan tanda. Fiske menekankan bahwa media, sebagai bentuk representasi budaya, tidak hanya merefleksikan realitas tetapi juga membentuk pandangan dunia penonton. Hal ini menunjukkan bahwa makna tidak pernah alami, tetapi melalui representasi sosial yang dilakukan oleh media, makna tersebut dikonstruksi dalam konteks sosial yang lebih luas.

Menurut (Croteau & Hoynes, 2006: 41), representasi merupakan hasil dari proses seleksi di mana media menonjolkan beberapa aspek tertentu dan mengabaikan aspek lain, sehingga makna yang disampaikan tidak netral melainkan dipilih sesuai tujuan komunikasi atau ideologi tertentu. Proses selama seleksi ini yang akhirnya membentuk bagaimana sesuatu ditampilkan atau dipahami oleh orang lain. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa representasi bersifat subjektif dan dapat diartikan sebagai makna yang tercipta dari interaksi antara produsen pesan dan penerima pesan, bukan objektif.

1.7.2 *Honne dan Tatemaie*

Menurut Takuya Befu (2001: 72), *honne* dan *tatemaie* adalah konsep kunci dalam interaksi sosial Jepang, yang membedakan antara perasaan pribadi yang sesungguhnya (*honne*) dan perilaku yang ditunjukkan demi memenuhi ekspektasi sosial (*tatemaie*). Dalam masyarakat Jepang, penggunaan *tatemaie* dianggap sebagai cara untuk menjaga keharmonisan dalam kelompok, sementara *honne* sering disembunyikan demi menghindari konflik. Befu menekankan bahwa kedua konsep ini saling melengkapi dan mencerminkan norma budaya yang lebih besar tentang kesopanan dan kolektivisme dalam masyarakat Jepang. Menurut Takeo Doi (2006: 88), *honne* dan *tatemaie* adalah konsep budaya Jepang yang saling melengkapi satu sama lain. Takeo Doi menjelaskan bahwa :

「本音とは個人の内面にある本当の感情であり、建前とは社会的状況に応じて表に出される態度である。」

“*Honne to wa koin no naimen ni aru hontou no kanjou de ari, Tatemaie to wa shakai teki joukyou ni oujite hyou ni dasareru taido de aru.*”

“*Honne* adalah perasaan yang sebenarnya ada di dalam diri individu, sedangkan *tatemaie* adalah sikap yang ditampilkan di permukaan sesuai dengan situasi sosial.”

Dengan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *honne* dan *tatemaie* bukanlah konsep yang berdiri sendiri, melainkan keduanya saling terkait. Munculnya *tatemaie* sebagai respons terhadap norma sosial, sementara *honne* ada di balik *tatemaie* dan hanya dapat dipahami melalui interaksi sosial tersebut.

1.7.3 Konsep *Uchi-Soto*

Menurut Mikiko Ogura (2012: 123), Konsep *Uchi* dan *Soto* adalah bagian dari struktur sosial yang mengatur hubungan antara individu dan kelompok dalam masyarakat Jepang. Menurut Ogura, *uchi* mengacu pada kelompok inti di mana ikatan emosional dan tanggung jawab bersama lebih kuat, seperti keluarga atau teman dekat. Sebaliknya, *soto* mengacu pada kelompok di luar lingkaran tersebut, seperti orang asing atau rekan kerja yang tidak memiliki hubungan emosional yang sama. Konsep ini mengatur bagaimana individu berperilaku di dalam kelompok sosial mereka, dan sering kali memengaruhi cara orang berinteraksi dalam situasi sosial yang berbeda. Dalam konteks ini, menjaga keharmonisan dan rasa hormat adalah kunci, terutama di antara orang-orang dalam kelompok *uchi*, sementara interaksi dengan *soto* lebih formal dan kadang-kadang lebih jauh dari segi kedekatannya. Ogura menjelaskan bahwa :

「日本社会における「内外（うちそと）」の概念は、「内（うち）」が家族や親しい友人など、感情的な絆や共通の責任感が強いグループを指し、「外（そと）」はこれらの近しい関係ではなく、外部の人々や正式な関係を指します。」

“*Nihon shakai ni okeru (uchi soto) no gainen wa, (uchi) ga kazoku ya shitashi yuujin nado, kanjou tekina kizuna ya kyoutsuu no sekininkan ga tsuyoi guruupu wo sashi, (soto) wa korera no chikashi kankei dewa naku, gaibu no hitobito ya seishikina kankei wo sashimasu.*”

“Konsep *Uchi Soto* dalam masyarakat Jepang menggambarkan perbedaan antara *uchi* (内), yang merujuk pada kelompok dekat seperti keluarga atau teman akrab yang memiliki ikatan emosional dan tanggung jawab bersama yang kuat, dan *soto* (外), yang mengacu pada orang luar atau hubungan yang lebih formal.”

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Konsep *Uchi-Soto* benar-benar mencerminkan nilai budaya Jepang yang menghargai keharmonisan dalam kelompok dekat. Tetapi di saat yang sama, menuntut formalitas dan perilaku yang terjaga saat berhadapan dengan orang luar. Konsep ini memiliki korelasi dengan Konsep *Honne* dan *Tatemae* karena *Uchi-Soto* menjelaskan bagaimana seseorang memandang lawan bicaranya sebagai bagian dari kelompok *uchi* atau kelompok *soto*. Pembagian ini memengaruhi seberapa jauh seseorang menampilkan *honne* atau mempertahankan *tatemae* karena *Uchi-Soto* menjelaskan kepada siapa

perilaku itu ditampilkan, sedangkan *Honne-Tatema* menjelaskan bentuk ekspresi yang ditampilkan.

1.7.4 Manga

Kinko Ito (2006: 24), menggambarkan bahwa *manga* bukan hanya sekedar hiburan yang bersifat ringan, melainkan merupakan media memiliki peran penting dalam mencerminkan berbagai aspek sosial dan budaya yang berkembang dalam masyarakat Jepang. *Manga* menjadi media yang memiliki kedalaman makna di mana cerita dan karakter yang ditampilkan sering kali mengandung komentar sosial, menyentuh masalah-masalah seperti kelas sosial, moralitas, dan perubahan budaya yang terjadi di Jepang. *Manga*, sebagai bentuk seni visual yang sangat populer, memiliki kemampuan untuk menggambarkan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari, seperti pandangan terhadap gender, peran sosial, dan norma budaya dari sudut pandangan si pencipta *manga* tersebut. Dengan demikian, *manga* menjadi media yang memiliki kedalaman makna, di mana cerita dan karakter yang ditampilkan sering kali mengandung komentar sosial, menyentuh masalah-masalah seperti kelas sosial, moralitas, dan perubahan budaya yang terjadi di Jepang. Kinko Ito menjelaskan bahwa :

「マンガは単なる娯楽ではなく、社会的・文化的要素を反映する強力なメディアである。」

“Manga wa tannaru goraku dewa naku, shakai teki bunka teki youso wo hanei suru kyouryokuna media de aru.”

“Manga, bukan hanya hiburan, tetapi media yang kuat yang mencerminkan elemen-elemen sosial dan budaya.”

Menurut Paul Gravett (2004: 8), *manga* memiliki kekuatan untuk membangun emosi dan perkembangan karakter melalui perpaduan visual dan teks, hal ini membuktikan bahwa *manga* memiliki keunggulan dalam menampilkan perubahan psikologis tokoh secara bertahap dan ekspresif. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *manga* merupakan media naratif visual yang dapat menyampaikan makna melalui kombinasi antara gambar dan teks, serta berfungsi sebagai media representasi budaya dan nilai kondisi sosial masyarakat Jepang.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menganalisis suatu fenomena atau pengalaman sosial secara mendalam. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami fenomena budaya *honne* dan *tatemae* yang direpresentasikan dalam *Manga Naruto* secara mendalam. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari *Manga Naruto* sebagai data primer yang menampilkan adegan, dialog, serta narasi yang berkaitan dengan konflik *honne* dan *tatemae*. Selain itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel, dan jurnal ilmiah yang membahas budaya Jepang, khususnya Konsep *Honne* dan *Tatemae* guna mendukung analisis penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi pustaka dengan menerapkan teknik simak-catat yang mengacu pada konsep Mahsun (2005: 92). Secara teknis, penulis melakukan proses penyimakan secara cermat dan mendalam terhadap adegan serta dialog karakter Sai dalam *Manga Naruto*. Setelah data yang relevan ditemukan, peneliti melakukan pencatatan dan penandaan (klasifikasi) terhadap data-data yang mengindikasikan adanya konflik antara *honne* dan *tatemae*. Data yang telah dikumpulkan dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu analisis isi untuk mengkaji konten dalam komik, analisis deskriptif untuk menggambarkan data secara sistematis, serta interpretasi budaya untuk menafsirkan makna *honne* dan *tatemae* berdasarkan konteks budaya Jepang.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian budaya dan sastra populer Jepang, khususnya mengenai Konsep *Honne* dan *Tatemae*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi akademik terkait representasi nilai-nilai budaya Jepang dalam media *manga*, serta memperkaya pemahaman mengenai hubungan antara budaya dan perkembangan karakter dalam karya sastra visual.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan pemahaman bagi pembaca, mahasiswa, dan peneliti yang tertarik pada kajian budaya Jepang, *manga*, serta analisis karakter dalam memahami karakter berdasarkan aspek budaya Jepang, sehingga tidak hanya melihat perubahan karakter dari sisi cerita, tetapi juga dari sudut pandang budaya yang melatarbelakanginya.

1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab yang dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, bab ini berisi mengenai gambaran umum yang berkaitan dengan *Manga Naruto*, Teori Representasi, Konsep *Honne* dan *Tatemaie*, Konsep *Uchi-Soto* serta pengenalan karakter Sai sebagai objek penelitian.

Bab III Analisis Representasi *Honne* dan *Tatemaie* dalam Perkembangan Karakter “Sai” pada *Manga Naruto*, bab ini berisi pembahasan dan analisis data mengenai representasi *honne* dan *tatemaie* yang ditampilkan melalui perkembangan karakter Sai berdasarkan adegan dan dialog dalam *Manga Naruto*.

Bab IV Simpulan, bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta pemaparan hasil akhir yang menjawab rumusan masalah penelitian.