

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

People pleaser adalah istilah yang merujuk kepada seseorang yang cenderung melakukan segala hal untuk memuaskan dan menyenangkan orang lain, bahkan jika itu berarti mengabaikan kebutuhan dan keinginan pribadi mereka sendiri. *People pleaser* juga merupakan seseorang yang sulit mengatakan apa yang mereka inginkan, atau mereka tidak suka melawan arus. Seorang *people pleaser* mungkin akan meminta maaf ketika mereka tidak melakukan kesalahan atau merasa bersalah karena mengubah rencana. *People pleaser* juga mungkin seseorang yang merasa lebih mudah untuk mengatakan ya daripada menjelaskan mengapa mengatakan tidak (Turrell, 2021, 6).

People pleaser juga berkaitan dengan konsep masyarakat Jepang dalam bersosialisasi yaitu *omoiyari*. *Omoiyari* adalah konsep budaya Jepang yang mencakup arti kasih sayang, perhatian, dan empati terhadap orang lain. Kata *omoi* (思い) berarti "perasaan" atau "pikiran", sedangkan *yari* (やり) merupakan perubahan bentuk dari *yaru* (やる) yang berarti "memperhatikan" atau "mengindahkan". Cara paling sederhana untuk menggambarkan *omoiyari* adalah dengan mengantisipasi kebutuhan orang lain, namun dengan cara altruistik, yaitu dengan simpati dan empati tanpa mengharapkan imbalan apapun (Longhurst, 2020,

18). *People pleaser* merujuk pada seseorang yang selalu berusaha memenuhi ekspektasi orang lain dan merasa tidak bisa berkata "tidak". Sementara itu, *omoiyari* adalah konsep Jepang yang mengacu pada sikap empati dan perhatian terhadap kebutuhan orang lain. *Omoiyari* lebih menekankan pada keinginan untuk membantu orang lain dengan cara yang baik dan bermanfaat, tanpa merugikan diri sendiri. Meskipun keduanya tampak mirip, perbedaan antara *people pleaser* dan *omoiyari* terletak pada motivasi dan cara bertindak mereka. Hubungan *people pleaser* dan konsep *omoiyari* yaitu melibatkan perhatian yang tinggi terhadap perasaan, kebutuhan, dan keinginan orang lain. *People pleaser* maupun *omoiyari* juga melibatkan kemauan untuk membantu dan mengorbankan waktu, usaha, atau keinginan pribadi untuk mendukung atau menyenangkan orang lain.

Penyebab *people pleaser* menurut Patrick King (2019, 11-14) dalam bukunya yang berjudul "*Stop People Pleasing: Be Assertive, Stop Caring What Others Think, Beat Your Guilt, & Stop Being a Pushover*" adalah pada masa kanak-kanak yang berusaha keras untuk mendapatkan pujian dan kata ya dari orang tuanya. Patrick King juga berpendapat kodependensi juga merupakan penyebab dari *people pleaser* yaitu seseorang yang ketergantungan dalam suatu hubungan karena takut mengecewakan orang lain dan bersedia melakukan apapun untuk membuat mereka senang sehingga akan tetap disukai.

Menurut Patrick King *people pleaser* merupakan sikap defensive yaitu sikap enggan mengakui kesalahan sebagai bentuk pertahanan diri. Sikap seseorang

merupakan prediktor utama perilaku sehari-hari (tindakan), meskipun ada faktor lain, seperti lingkungan dan keyakinan seseorang. Artinya, terkadang sikap kita dapat menentukan tindakan kita, tetapi terkadang sikap kita tidak diterjemahkan ke dalam tindakan. Mempertimbangkan semua dampak positif dan negatif dari suatu tindakan juga menentukan apakah sikap seseorang menjadi tindakan nyata. Dengan kata lain, selain sikap, faktor utama lain yang mempengaruhi tindakan seseorang adalah norma sosial. Dalam konteks masyarakat modern yang semakin kompleks dan terkoneksi, istilah *people pleaser* menjadi topik yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut. Sikap *people pleaser* ini terlihat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan seperti anime.

Anime adalah istilah yang digunakan mengacu film animasi/kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi animeshon [アニメーション]. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi anime [アニメ]. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan nonJepang (Animindo.net).

Tokoh dengan sikap *people pleaser* bisa ditemukan dalam manga, anime, novel, video game, ataupun drama Jepang. Salah satunya terdapat dalam anime *Mairimashita! Iruma-Kun* yang ditulis oleh penulis manga Osamu Nishi. Serial anime ini berjumlah 23 episode di season 1 dan memiliki 3 musim. Awal penayangan anime ini adalah pada 2019.

Dalam anime ini Iruma merupakan karakter utama yang sangat penurut. Setiap kali dimintai tolong, dia akan menerima dan tidak akan menolak. Saking penurutnya, dia sendiri pun merasa sedih. Apabila ada kata *onegai*, *tasukete*, dan *tanomu* Iruma tidak akan bisa menolaknya. Walaupun permintaanya sangat sulit untuk diterima bagi dirinya.

Anime *Mairimashita! Iruma-Kun* diadaptasi dari manga yang ditulis oleh Osamu Nishi. Osamu Nishi telah menerima penghargaan terhormat dalam penghargaan *Jump Square monthly* dengan manga pertamanya *Shonen K* pada tahun 2011, dan membuat serial *Hotel Hellheim* di majalah dari edisi November 2014 hingga September 2015. Sebagai karya pertamanya untuk Juara *Akita Shoten's Weekly Shonen*.

Ceritanya tentang Iruma Suzuki, seorang bocah lelaki berusia 14 tahun yang dirinya dijual ke iblis bernama Sullivan. Sullivan menjadikan Iruma sebagai cucu dan menyekolahkan dia di sekolah *Babyls*. Iruma harus beradaptasi dengan kehidupan barunya di sekolah iblis *Babyls*, di mana dia harus menyembunyikan identitasnya sebagai manusia dari teman-temannya yang kebanyakan adalah iblis (makhluk supernatural). Kesehariannya Iruma berusaha untuk menjalankan hidup, mendapatkan teman, dan menyembunyikan jati dirinya dalam dunia iblis yang penuh tantangan. Namun ternyata Suzuki Iruma diterima baik di lingkungan para iblis tersebut karena ia adalah anak laki-laki yang baik. Iruma berharap kehidupan

sekolahnya berjalan damai meskipun terkadang tetap penampilannya mencuri perhatian banyak iblis.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari Anime Mairimashita Iruma Kun, bahwasanya permasalahan yang sering terjadi dan dialami oleh tokoh Iruma dalam anime tersebut adalah ketika tokoh tersebut memiliki rasa “tidak enakan” yang berlebih terhadap orang lain padahal tokoh tersebut ingin sekali mengutarakan pendapat atau ketidaksetujuannya terhadap suatu masalah. Selain itu, berdasarkan data yang peneliti lakukan dalam anime tersebut, kondisi sikap pada tokoh Iruma yang mengalami *people pleaser* adalah Iruma sering dimanfaatkan oleh banyak orang, hal tersebut mengganggu aktifitas kesehariannya. Dalam analisis ini, akan digunakan pendekatan semiotik Charles Sanders Peirce untuk menggali tanda-tanda dan makna yang ada di balik perilaku Iruma sebagai *people pleaser*.

Menurut data yang diambil dari penelitian relevan adanya indikasi bahwa banyak orang mengalami kondisi *people pleaser*, akan tetapi permasalahan ini masih dianggap sebagai permasalahan yang enteng dan tidak penting sehingga belum banyak yang peduli. Menurut data dari penelitian relevan banyak dari orang yang ternyata mengalami kasus *people pleaser* sehingga peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian ini.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai sikap *people pleaser* pada tokoh Iruma dalam anime Mairimashita Iruma Kun. Penerapan

ini sangat penting dilakukan agar orang lain dapat menghindari terjadinya *people pleaser* di kehidupannya dan mewujudkan perilaku yang lebih positif.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana bentuk sikap *people pleaser* pada tokoh Iruma dalam anime Mairimashita Iruma Kun?
- 2) Apa penyebab sikap *people pleaser* yang dialami oleh tokoh Iruma dalam anime Mairimashita Iruma Kun?
- 3) Apa dampak *people pleaser* pada tokoh Iruma dalam anime Mairimashita Iruma-Kun?

2. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah gambaran sikap *people pleasing* yang diperlihatkan oleh tokoh Iruma dalam anime Mairimashita Iruma-Kun karya Osamu Nishi dari musim pertama sampai dengan musim ke dua. Untuk musim pertama berjumlah 13 episode, untuk musim ke dua berjumlah 12 episode, jadi jumlah keseluruhannya ada 25 episode.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sikap *people pleaser* yang dialami oleh tokoh Iruma dalam anime Mairimashita Iruma-Kun.
2. Untuk mengetahui penyebab *people pleaser* pada tokoh Iruma dalam anime Mairimashita! Iruma-Kun.
3. Untuk mengetahui dampak *people pleaser* pada tokoh Iruma dalam anime Mairimashita! Iruma-Kun.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan wawasan serta sebagai bahan referensi pada objek kajian *people pleaser*.

2. Manfaat Praktis

Memperkaya wawasan tentang sikap *people pleaser* bagi mahasiswa dalam menganalisis karya semiotika, serta sebagai contoh pengaplikasian konsep *people pleaser* dalam penelitian selanjutnya.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional ditujukan untuk menjauhi kesalahan pada pemahaman terkait dengan judul penelitian dan pemakaian dari istilah-istilah yang sudah disebutkan dapat dilakukan secara konsisten. Sesuai dengan judul penelitian ini

yaitu Analisis Sikap *People pleaser* pada tokoh Iruma dalam anime Mairimashita! Iruma-Kun, maka definisi operasional yang akan dijelaskan yaitu:

1. *People pleaser*

People pleaser adalah seseorang yang sulit mengatakan apa yang mereka inginkan, atau mereka tidak suka melawan arus. Umumnya, *people pleaser* melakukan hal ini agar tidak mengecewakan orang lain (Turrel, 2021, 6).

2. Sikap

Menurut G.W Allport (Sa'diyah dkk, 2018, 63) mendefinisikan sikap bahwa sikap adalah keadaan mental dan saraf dari kesiapan, yang diatur melalui pengalaman yang memberikan pengaruh dinamik atau terarah terhadap respons individu pada semua objek dan situasi yang berhubungan dengannya. Definisi ini sangat dipengaruhi oleh tradisi tentang belajar dan juga ditekankan kepada pengalaman masa lalu individu dalam membentuk sikap. Sikap digambarkan sebagai kesiapan untuk selalu dan menanggapi dengan cara tertentu menekankan implikasi perilakunya.

3. Anime

Anime adalah animasi khas Jepang, yang sering kali ditandai dengan gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang (Aghnia, 2012).

E. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat Penelitian, definisi operasional dan sistematika Penulisan. Bab II memaparkan landasan teori, menerangkan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian mengenai semiotika, penjelasan tentang *people pleaser* yang dikutip dari berbagai sumber pustaka sebagai acuan dalam penelitian ini. Bab III berisi metodologi penelitian, pada bab ini akan memaparkan mengenai metode dan prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, lalu sumber data yang digunakan untuk bahan dasar penelitian ini. Bab IV Analisis data yang berisi deskripsi dari data, analisis dan interpretasi. Bab V kesimpulan dan Saran yang berisi hasil akhir dari penelitian yang mengacu pada rumusan dan manfaat penelitian