



***IKIGAI PADA PEMAIN SHAMISEN DALAM ANIME MASHIRO NO OTO
KARYA MARIMO RAGAWA***

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaira Program Studi Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta*

**Oleh:
Fellia Amirathul Isya
1810014321025**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**



LEMBARAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Ikigai Pada Pemain Shamisen Dalam *Anime Mashiro No Oto Karya Marimo Ragawa*
Nama Mahasiswa : Fella Amirathul Isya
NPM : 1810014321025
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

disetujui oleh:

Pembimbing

Oslan Amril, S.S., M.Si.

diketahui oleh:



Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Ketua Prodi Sastra Jepang

Diana Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D

Oslan Amril, S.S., M.Si.



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Ikigai Pada Pemasn Shamisen Dalam Anime Mashiro No Oto Karya Marimo Ragawa*
Nama Mahasiswa : Fella Amirathul Isya
NPM : 1810014321025
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

1. Oslan Amril, S.S, M.Si.
2. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.
3. Dra. Irma, M.Hum

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

diketahui oleh:



Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Diana Citra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D

Ketua Prodi Sastra Jepang

Oslan Amril, S.S, M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Fellia Amirathul Isya**
NPM : 1810014321025
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya
Judul Skripsi : Ikigai Pada Pemain Shamisen Dalam *Anime Mashiro No Oto* Karya *Marimo Ragawa*

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa **pembatalan skripsi dan gelar sarjana** saya oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, Februari 2023



Fellia Amirathul Isya

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, manusia memiliki metode tertentu dalam menyampaikan pesan. Salah satunya *anime* sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sebagai hiburan semata. *Anime* juga termasuk budaya populer sejak saat dulu hingga saat ini masih di gemari berbagai kalangan. Tayangan terdapat di *anime* tentang mencari makna di dalam kehidupan melalui tujuan hidup yang jelas. Penelitian ini berjudul *Ikigai* pada pemain *Shamisen* dalam *anime Mashiro No Oto* karya *Marimo Ragawa*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *ikigai* yang terdapat dalam *anime Mashiro No Oto* karya *Marimo Ragawa* yang sesuai dengan lima pilar *ikigai*. Teori yang digunakan pada penelitian ini *ikigai*, *anime* dan budaya populer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang di sajikan secara deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan kepustakaan.

Hasil dan kesimpulan dari penelitian *ikigai* dari karakter dari Sawamura memiliki kebiasaan mencari nada sendiri tanpa putus asa sampai Sawamura menemukan nada *shamisen* yang menjadi ciri khasnya. Di dalam tayangan *anime Mashiro No Oto* terdapat lima pilar *ikigai* yang ada pada buku *The Book Of Ikigai* milik *Ken Mogi*. Lima pilar yang ditampilkan (1) awali dengan hal kecil, (2) bebaskan dirimu, (3) keselarasan dan kesinambungan, (4) kegembiraan dari hal-hal kecil, (5) hadir di tempat waktu yang sekarang. Namun tidak semua episode menayangkan tentang *ikigai* menurut pilar di atas. Keseluruhan *anime* berjumlah 12 episode, dan gambaran *ikigai* yang ditayangkan hanya terdapat pada 8 episode. Yaitu episode 1, 2, 3, 4, 6, 11 dan episode 12.

Kata Kunci : *Ikigai, Anime, Budaya populer.*

ABSTRACT

*Along with the times, humans have certain methods of conveying messages. One of them is anime as a medium used to convey messages and as entertainment only. Anime is also a popular culture that has been popular since the past until now is still loved by various circles. Shows in anime can also contain about finding meaning in life through a clear purpose in life. This research is titled *Ikigai On Shamisen Players In Marimo Ragawa's Mashiro No Oto Anime*.*

The purpose of this study is to describe the ikigai contained in Marimo Ragawa's Mashiro No Oto Anime which corresponds to the five pillars of Ikigai. The theory used in this study is ikigai, anime and popular culture. This research uses qualitative methods that are presented descriptively. Data collection techniques used by the literature.

*The results and conclusions of ikigai's research of the characters from Sawamura have a habit of looking for their own tones without despairing until Sawamura finds the shamisen tone that is his trademark. In the Mashiro No Oto anime show, there are five corresponding ikigai pillars in Ken Mogi's *The Book Of Ikigai*. The five pillars are displayed, (1) start with the little thing, (2) free yourself, (3) harmony and continuity, (4) the joy of the little things, (5) be present in the present place of time. But not all episodes air about ikigai according to the pillars above. The entire anime has 12 episodes, and the image of ikigai that aired was only found in 8 episodes. Namely episodes 1, 2, 3, 4, 6, 11 and episode 12.*

Keywords : Ikigai, Anime, Culture, Popular.

要旨

時代とともに、人間はメッセージを伝える特定の方法を持っています。それらの 1 つは、メッセージを伝えるために使用される媒体として、そして娯楽としてのみ使用されるアニメです。アニメも過去から現在まで人気があり、今でもさまざまなサークルに愛されている大衆文化です。アニメのショーには、人生の明確な目的を通じて人生の意味を見つけることも含まれます。この研究のタイトルは「ラガワマリモのましろの音アニメにおける三味線奏者に関するいきがい」です。

本研究の目的は、狂気の五柱にあたるラガワマリモの『ましろの音』に登場するいきがいを記述することである。この研究で使用された理論は、いきがい、アニメ、大衆文化です。この研究では、記述的に提示された定性的方法を使用します。文献で使用されているデータ収集技術。

澤村のキャラクターのいきがいによる研究の結果と結論は、澤村が彼のトレードマークである三味線の音色を見つけるまで、絶望することなく自分の音色を探す習慣があります。ましろの音アニメショーでは、茂木健のいきがいの本に対応する 5 つのいきがいの柱があります。(1)ささいなことから始めて、(2)自分を解放する、(3)調和と継続、(4)ささいなことの喜び、(5)現在の時間に存在するという 5 つの柱が表示されます。しかし、上記の柱によると、すべてのエピソードがいきがいについて放映されているわけではありません。アニメ全体には 12 話があり、放映されたいきがいの画像は 8 話でしか見つかりませんでした。つまり、エピソード 1、2、3、4、6、11、エピソード 12。

キーワード：いきがい, アニメ, 文化, 人気.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya serta pertolongan-Nya Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: *Ikigai* Pada pemain *Shamisen* dalam *anime Mashiro No Oto* karya *Marimo Ragawa*. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia mendapatkan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana Humaniora pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta. Penulis tahu masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun berkat do'a dan dukungan dari yang moral maupun materi, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendo'akan semoga Allah SWT, memberikan balasan yang terbaik kepada:

1. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum, M Ed, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
2. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si. selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta . Dan selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing, dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.
3. Ibu Dra. Irma, M.Hum. selaku penguji sidang skripsi ini.
4. Ibu Dra. Dewi K`ania Izmayanti, M.Hum. selaku penguji sidang skripsi ini.

5. Bapak dan ibu para dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.
6. Seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua Bapak Suharma dan Ibu Noni Marlina, Alif Alhadishi, Syifa Ramadhani selaku adik kandung serta seluruh keluarga penulis yang selalu sabar mendampingi, memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.
8. Terimakasih kepada teman seperjuangan saya Safitri, Ade, Indah, Sisin, Nata dan Ulan yang berjuang bersama dalam suka maupun duka.
9. Terimakasih kepada senior dan junior di Fakultas Ilmu Budaya terutama Jurusan Sastra Jepang atas kebersamaannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, yang dapat di sebabkan oleh keterbatasan pengetahuan penulis miliki. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi ini. Dengan demikian segala bantuan dan doa dari berbagai pihak, penulis ucapkan terimakasih. Semoga Allah SWT memberikan balasan berlipat ganda dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, Februari 2023

Fellia Amirathul Isya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMPAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Kerangka Pikiran	7
1.6 Kerangka Konseptual	9
1.7 Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Penelitian Relevan	11
2.2 Kajian Teori	13
2.2.1 <i>Ikigai</i>	13
2.2.2 Budaya Populer	17
2.2.3 <i>Anime</i>	18
2.2.4 Sinopsis <i>anime</i> Mashiro No Oto	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Sumber Data	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4 Teknik Analisis Data	24

BAB IV IKIGAI YANG TERDAPAT DALAM ANIME MASHIRO NO OTO	
KARYA MARIMO RAGAWA.....	26
4.1 Awali dengan hal yang kecil.....	26
4.2 Bebaskan dirimu.....	31
4.3 Keselarasan dan kesinambungan.....	34
4.4 Kegembiraan dari hal-hal kecil.....	38
4.5 Hadir di tempat dan waktu sekarang	42
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
BIODATA PENULIS.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Setsu memainkan <i>Shamisen</i> (Eps 1, 10:26 - 11:31).....	4
Gambar 4.1.1. Sawamura memainkan <i>Shamisen</i> ketika Sawamura merasa gundah (Eps 1, 05:58 – 10:26).....	26
Gambar 4.1.2 : Dimana Swamura merasa tertarik untuk masuk grup <i>Shamisen</i> di sekolah (Eps 3, 04:07).....	29
Gambar 4. 1.1 kakeknya tidak mau mengajari nada yang di miliki sang kakek (eps 1, 04:03 - 04:19).....	31
Gambar 4.2.2. Setsu mencoba menemukan nadanya dengan menyingkirkan nada kakek (Eps 4, 13:44-14:00)..	33
Gambar 4.1.1 Setsu bisa memainkan dengan nada sendiri (eps 12, 06 : 15).....	34
Gambar 4.3.1 : komentar-komentar dari penonton dan teman-temannya.....	36
Gambar 4.4.1. Sawamura membuat nenek terharu dalam memainkan nada (eps 4, 21:09 – 21:19).....	38
Gambar 4.4.2. Nenek menceritakan kenapa dia bisa bertahan hidup (eps 4, 22:27 – 22 :31)....	40
Gambar 4.4.3 Setsu merasa senang ketika bermain <i>Shamisen</i> bersama kakaknya (eps 2, 19:51).....	41
Gambar 4.5.2 berlatih <i>Shamisen</i> dan meyakinkan diri setsu (eps 6, 17 : 12).....	42
Gambar 4.5.3 Sawamura berada di perlombaan (eps 11, 22: 19).....	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, manusia memiliki metode tertentu dalam menyampaikan pesan. Film merupakan salah satu metode manusia dalam mengekspresikan suatu pesan dengan mengusung tema hiburan. Menurut Asep S. Muhtadi dan Handayani (2000) “Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, etnis, status, umur dan tempat tinggal dapat memainkan peran sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Dengan melihat film kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu, atau realitas yang sudah diseleksi”.

Pada kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), animasi merupakan sebuah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak. *Anime* menjadi salah satu media yang digunakan tidak hanya sebagai hiburan semata, namun juga memuat pengetahuan dan pesan yang bisa dipetik bagi para penikmatnya. Di dalam *anime* banyak cerita yang di adaptasi dari budaya tradisonal dan makna kehidupan seseorang. Menurut Seawright dalam Mahakam (2007), *anime* merupakan kumpulan gambar bergerak yang dapat dinikmati secara visual dan audio.

Anime merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu diucapkan oleh orang Jepang menjadi *animasyon* [アニメーション]. Untuk mempermudah pengucapan, orang Jepang menyingkat katanya menjadi *anime*. *Anime* menurut

Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal *anime* tersebut. Kedua, penggunaan kata *anime* di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang. Jadi pengertian *anime* terdapat dua pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari orang luar Jepang. *Anime* itu sendiri merupakan satu hal yang sulit dipisahkan dari Jepang. Hingga sampai saat ini *anime* telah dianggap sebagai sebuah kesatuan yang menjadikannya bagian dari Jepang itu sendiri. Hal itulah menjadikan *anime* populer di seluruh dunia. Dengan kepopuleran itulah membuat banyak orang suka dengan *anime*.

Anime termasuk salah satu bentuk budaya populer Jepang yang telah banyak dikenal masyarakat dunia. Menurut *MacDonald*, budaya populer adalah sebuah kekuatan dinamis yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan. *Anime* kini tidak hanya sebagai sebuah karya seni dan media hiburan semata, juga sebagai mencari makna hidup.

Salah satunya terdapat dalam *anime Mashiro No Oto*. *Anime* ini diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama oleh *Marimo Ragawa* dipublikasikan oleh *Kondasha* pada majalah *Monthly Shounen Magazine*, dari 5 Desember 2009 hingga saat ini. Selain itu, pada tahun 2011 *manga Mashiro No Oto* masuk ke dalam nominasi penghargaan *Manga Taisho Award* ke-4. Kemudian pada tahun 2012 *manga* ini telah memenangkan *Kondasha Manga Award*. Selanjutnya pada tahun 2019 serial ini masuk dalam nominasi *Osamu Tezuka Cultural Prize* ke-23. *Anime* ini menceritakan makna kehidupan seorang tokoh utama yaitu, *Sawamura Setsu* dimana di ceritakan bahwa *Sawamura* mencari nada *shamisen* miliknya

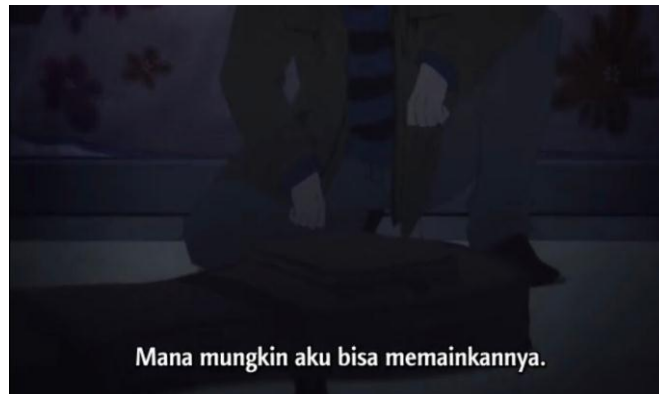
dengan pergi ke kota dalam menemukan nada khas *shamisennya* dan menjadi *shamisen* terkenal.

Makna hidup merupakan sesuatu yang dianggap sangat penting, berharga dan juga memberi nilai khusus pada seseorang, hal tersebut membuatnya layak untuk dijadikan sebagai tujuan hidup (*the purpose of life*) sehingga hal tersebut dapat terpenuhi maka akan timbul perasaan mengenai kehidupan yang berarti dan bahagia (Bastaman, 2007). Perasaan bahagia tersebut berasal dari atas apa yang dirasakan seperti kebergunaan, keberhargaan dan keberartian yang akan timbul dari apa yang dialami. Jika hal tersebut tidak dapat terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan tidak bermakna (*meaningless*) dalam kehidupan.

Di Negara Jepang makna kehidupan ini disebut juga dengan *ikigai*. Ken Mogi, menjelaskan bahwa *ikigai* adalah istilah bahasa Jepang yang menjelaskan tentang kesenangan dan makna kehidupan. Dalam bahasa Jepang, *ikigai* ditulis sebagai [生き甲斐]. Iki (生き) yang berarti ‘kehidupan’, dengan Gai (甲斐) yang berarti ‘menjadi berharga’. *Ikigai* pertama kali ditemukan oleh seorang psikolog kimia dan professor di Toyo Eiwa University yang bernama Akihiro Hasegawa.

Ken Mogi, seorang ahli saraf dan penulis *Awakening Your Ikigai* (2018, p. 3), mengatakan bahwa *ikigai* adalah konsep kuno dan akrab bagi orang Jepang. Di Dalam bukunya *The Book of Ikigai*, Ken Mogi juga menuliskan tentang 5 pilar *ikigai*. Pertama awali dengan hal kecil, kedua bebaskan dirimu, ketiga keselarasan dan kesinambungan, empat kegembiraan dari hal-hal kecil, lima hadir di tempat di waktu sekarang.

Adapun beberapa contoh adegan dalam *anime Mashiro No Oto* yang menunjukkan *ikigai* yang sesuai dengan 5 pilar di atas, sebagai berikut.



Gambar 1.1 Sawamura memainkan *shamisen* ketika Sawamura merasa gundah (Eps 1, 10:26 - 11:31)

セツ : 俺が弾げるわけねえ.

Setsu : *Ore ga hajikeru wake nē.*

Setsu : Mana mungkin aku bisa memainkannya.

セツ : んだどもこんな気持ち 初めでだ

Setsu : *Ndadomo kon'na kimochi hajimeteda*

Setsu : Ini pertama kalinya aku merasa seperti ini

セツ : 三味線 叩きてえ.

Setsu : *Shamisen tatakitee*

Setsu : Aku ingin memainkan *shamisen*.

Pada cuplikan tayangan diatas, ditemukan pilar *ikigai* pertama awali dengan hal yang kecil yaitu Sawamura merasa kesal dan gundah maka dari itu yang menyebabkan ia bermain *shamisenya* dengan asal petik, karna makna tujuan ia memainkannya untuk menghilangkan rasa kesal dan gunda yang di alami. Dari rasa gundah itu lah ia bisa menemukan nada satu persatu. Tayangan di atas berawal dari Sawamura memutuskan untuk pergi ke Tokyo setelah kakek meninggal dunia. Sawamura merasakan saat kakeknya meninggal, semua nada yang ia sukai sudah tiada lagi karna itulah ia bertekat untuk pergi ke Tokyo.

Sawamura berharap dengan pergi ke Tokyo ia bisa menemukan nada *shamisennya* sendiri. Karena tekad dari Sawamura itu lah yang membawa ia sampai di Kota Tokyo. Sesampai Sawamura disana ia merasa terkejut karena melihat kota Tokyo yang begitu bercahaya oleh lampu-lampu gedung yang tinggi membuat matanya silau oleh cahaya. Disana Sawamura tidak sengaja menabrak preman, disanalah seorang prempuan menolongnya yang bernama Yuna. Karena Yuna merasa kasihan dan membawanya ke apartement. Saat Yuna mengenalkan Sawamura kepada temannya, disana ada suatu masalah yang membuat Sawamura kesal dan gundah. Ia berlari ke ujung kota dan menemukan sungai ditepian sungai itulah Sawamura menenangkan diri Karena rasa kesal dan gundah itu yang

menyebabkan ia ingin memainkan *shamisennya*. Semenjak kakek meninggal Sawamura tidak pernah memainkan *shamisennya* lagi maka dari itu, Sawamura mengatakan bahwa pertama kalinya ia merasakan memainkan *shamisen* dengan nadanya. Disana Sawamura mencoba memainkan nada *shamisennya* sendiri dengan penuh kesal dan kekecewaan yang ia alami pada saat itu, setelah ia memainkan *shamisen* ia merasakan kebahagiaan.

Dari salah satu contoh scene di atas dimaknai sebagai gambaran *ikigai* yang di temukan di dalam *anime Mashiro No Oto*. Dari latar belakang di atas ketertarikan penulis terhadap *anime* dan *ikigai*. Penulis tertarik untuk mengangkat *ikigai* sebagai bahan penelitian penulis dengan Judul “*Ikigai pada pemain Shamisen dalam Anime Mashiro No Oto Karya Marimo Ragawa*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian tersebut, adapun rumusan masalah yang diambil dalam permasalahan ini adalah apa *ikigai* yang terdapat dalam *anime Mashiro No Oto Karya Marimo Ragawa* yang sesuai dengan 5 Pilar *ikigai* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *ikigai* yang terdapat dalam *anime Mashiro No Oto Karya Marimo Ragawa* yang sesuai dengan 5 pilar *ikigai* .

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis menguraikan manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu budaya, khususnya pengetahuan tentang lima pilar *ikigai* yang terdapat dalam *anime*.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai *ikigai* yang terdapat dalam *anime Mashiro No Oto* Karya *Marimo Ragawa*. Dan juga sebagai tambahan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang *ikigai*.

1.5 Kerangka Pemikiran

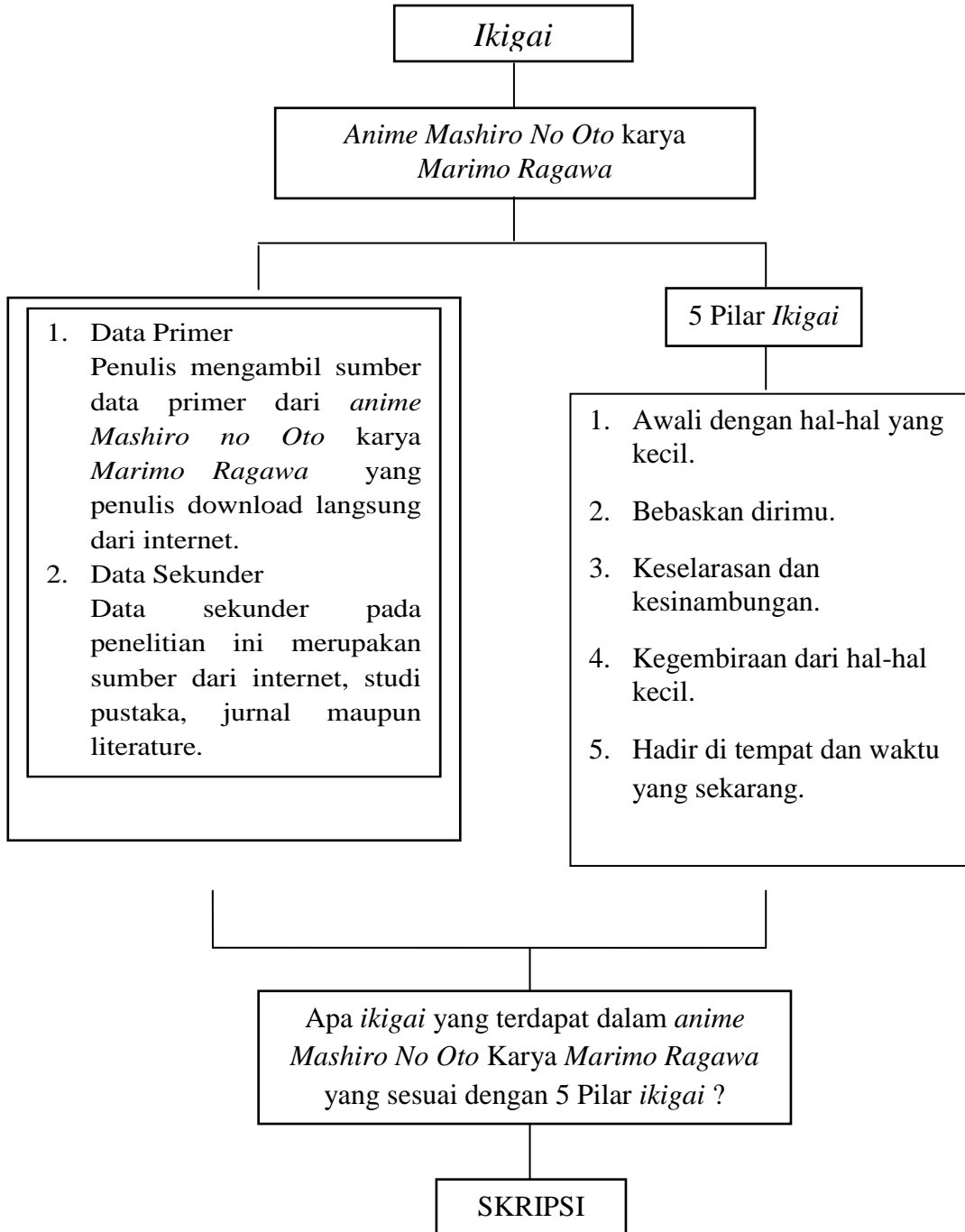
Sebuah konsep pemikiran yang dapat menjelaskan kesenangan dan makna dari kehidupan yang terkenal di Jepang yaitu *ikigai*. *Ikigai* sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga *ikigai* seseorang dapat berupa pekerjaan dan hobi bahkan sesuatu yang lebih sederhana seperti secangkir kopi dipagi hari yang di nikmati. Dengan penerapan *ikigai* dalam kehidupan seseorang bisa menemukan *ikigai* nya sendiri. *Ikigai* juga dapat ditemukan dalam tayangan *anime* yang fungsinya adalah sebagai media hiburan. *Anime* merupakan sebuah budaya populer yang penikmatnya sudah sampai mendunia. *Anime* juga berperan sebagai hiburan dan penyebaran budaya bagi penikmatnya. Peneliti ini mencoba mencari tahu *ikigai* yang terdapat dalam *anime Mashiro No Oto*.

Dengan kajian teori *ikigai*, *anime* dan budaya populer. Dalam menemukan *ikigai*, terdapat lima pilar sebagai kerangka fondasi yang akan memungkinkan *ikigai* dapat berkembang dan tidak bisa berdiri sendiri yang di buktikan kelima pilar tersebut yaitu, (1) awali dari hal yang kecil, memberikan perhatian yang

besar terhadap detail-detail kecil, (2) bebaskan dirimu, dengan membebaskan diri memahami diri sendiri sehingga membuat dirinya merasa nyaman dan tenang dalam menikmati hidup, (3) keselarasan dan kesinambungan, *ikigai* berkaitan erat dengan menjaga keharmonisan dengan lingkungan dan orang-orang sekitar, (4) kegembiraan dari hal-hal kecil menghargai hal-hal dari yang terkecil hingga menciptakan kreasi yang luar biasa, (5) hadir ditempat di waktu sekarang, menikmati pengalaman yang sedang berlangsung tanpa memikirkan esok dan kemarin.

MacDonald, budaya populer adalah sebuah kekuatan dinamis yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan. *Anime* merupakan salah satu budaya populer yang terkenal di Jepang. Seawright dalam Mahakam (2007:1), *anime* merupakan kumpulan gambar bergerak yang dapat dinikmati secara visual dan audio. Dari penjelasan di atas, diharapkan penulis dapat menjabarkan *ikigai* yang terdapat dalam *anime* melalui 5 pilar *ikigai* yang di tampilkan dalam *anime Mashiro No Oto*.

1.6 Kerangka Konseptual



1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dalam lima Bab yaitu:

Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka konseptual, sistematika penulisan, serta lokasi penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian terdahulu dan kajian teori penulis lakukan.

Bab III Metode penelitian yang berisi penjelasan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian yang teliti dengan menggunakan metode dan teori yang di gunakan dalam penelitian

Bab V kesimpulan dan saran yang barkaitan dengan kelanjutan penelitian ini.