

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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 diadaptasi dari budaya tradisional dan makna kehidupan seseorang. Menurut Seawright dalam Mahakam (2007), *anime* merupakan kumpulan gambar bergerak yang dapat dinikmati secara visual dan audio. Salah satunya terdapat dalam *anime Mashiro No Oto*. *Anime* juga terkenal dengan budaya populer menurut *MacDonald*, budaya populer adalah sebuah kekuatan dinamis yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan.

Seorang penulis *Awakening Your Ikigai*, *Ken Mogi* mengatakan bahwa *ikigai* merupakan konsep kuno yang akrab bagi orang Jepang. Pada umumnya *ikigai* hanya dapat di temukan dalam kehidupan sehari-hari namun saat ini *ikigai* juga dapat di lihat pada *anime*. Salah satu yaitu *anime Mashiro No Oto*. Pada penelitian *ikigai* dari karakter dari Sawamura memiliki kebiasaan mencari nada sendiri tanpa putus asa sampai Sawamura menemukan nada *shamisen* yang menjadi ciri khasnya. Pada bab sebelumnya ditemukan lima pilar *ikigai* yaitu pertama awali dengan hal kecil, kedua bebaskan dirimu, ketiga Keselarasan dan kesinambungan, keempat Kegembiraan dari hal-hal kecil, kelima Hadir di tempat di waktu sekarang. Dari hasil penelitian mengenai *ikigai* pada pemain *shamisen* dalam *anime Mashiro No Oto* menemukan 10 data yang ditampilkan memenuhi

lima pilar-pilar *ikigai*. Namun tidak seluruh episode menayangkan *ikigai*. Keseluruhan *animenya* berjumlah 12 episode, dan yang menayangkan *ikigai* hanya 8 episode saja. Yaitu episode 1, 2, 3, 4, 6, 11 dan episode 12.

5.2 Saran

Dalam *Anime Mashiro No Oto* ini penulis meneliti *Ikigai* melalui lima pilar. Penulis berharap penelitian selanjutnya dapat menganalisis dengan data yang berbeda karna masih banyak hal yang bisa diteliti terhadap *Anime* . Bukan hanya dari segi bahasanya namun juga dari budayanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agger, B. (2003). *Teori Sosial Kritis*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Astuti, & Diannovandra. (2019). *Booster Book of Self Improvement (Ikigai)*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- Bastaman, H. D. (2007). *Logoterapi: Psikologi untuk Menemukan Makna Hidup dan Meraih Hidup Bermakna*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buettner, P. G. (2008). Geographical variation of incidence of cutaneous melanoma in Queensland. *Australian Journal of Rural Health*, 16(5), 269–277.
- Bungin, B. (2009). *Pornomedia; Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika & Perayaan Seks di Media Massa*. Jakarta: Pranada Media.
- Elisa, I., & Mandiri, J. (2019). *The secret of Ikigai: rahasia menemukan kebahagiaan dan umur panjang ala orang Jepang*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Endo, S., & Oish, K. (2015). The Influence of Social Support of Friends and *Ikigai* on Depressive Tendencies in College Students. *The Japanese Journal of Personality*, 24(2), 102–111.
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Retrieved from <http://kbbi.web.id/pusat>
- Kemendikbud RI. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Mahakam, A. R. (2007). *Analisis Simbol dan Pemikiran Shinto dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Miyazaki Hayao*. Sastra Jepang Fakultas Humaniora BINUS Jakarta.
- Mogi, K. (2018a). *Awakening Your Ikigai: How the Japanese Wake Up to Joy and Purpose Every Day Kindle Edition*. New Jersey: The Experiment.
- Mogi, K. (2018b). *The Book of Ikigai: Make Life Worth Living*. Jakarta: Noura.
- Mogi, K. (2018). *The Little Book of Ikigai: The Japanese Guide to Finding Your Purpose in Life*. London: Quercus.

- Muhtadi, A. S., & Handayani, S. (2000). *Dakwah Kontemporer: Pola Alternatif Dakwah Melalui TV*. Bandung: Pusdai Press.
- Nawawi, H., & Martini, M. (1994). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Siregar, N. F. (2020). *Konsep Ikigai Yang Menginspirasi Masyarakat Jepang Untuk Hidup Sehat Secara Jiwa Dan Tubuh*. Universitas Darma Persada.
- Strinati, D. (2003). *Popular Culture (Terjemahan)*. Yogyakarta: Bentang.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Panjaitan, A. T. (2021). *Ikigai*. Universitas Sumatera Utara.
- Poitras, G. (2001). *Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs to Know*. USA: Stone Bridge.
- Putri, M. A. (2021). *Konsep Kebahagiaan Dalam Filsafat Ikigai*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.