

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

**Fellia Amirathul Isya<sup>1)</sup>, Oslan Amril<sup>2)</sup>**

**<sup>1</sup>Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta.**

[Email: Felliaamirathul@gmail.com](mailto:Felliaamirathul@gmail.com)

**<sup>2</sup>Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta.**

[Email: oslan.amril@bunghatta.ac.id](mailto:oslan.amril@bunghatta.ac.id)

## **ABSTRAK**

*Anime* tidak hanya sekedar hiburan pengisi waktu luang, namun *anime* juga memberikan pemahaman tentang *ikigai*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *ikigai* yang terdapat dalam *anime Mashiro No Oto Karya Marimo Ragawa* yang sesuai dengan lima pilar *ikigai*. Menggunakan metode kualitatif yang di sajikan secara deskriptif. Hasil penelitian ini adalah *ikigai* dari karakter Sawamura memiliki kebiasaan mencari nada sendiri tanpa putus asa sampai menemukan nada *shamisen* yang menjadi ciri khasnya di dalam *anime Mashiro No Oto* yang sesuai dengan 5 pilar *ikigai*. Episode yang menayangkan 5 pilar *ikigai* hanya episode 1, 2, 3, 4, 6, 11 dan episode 12.

**Kata kunci :** *Ikigai, Anime, Budaya populer*

## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia memiliki metode tertentu dalam menyampaikan pesan salah satu melalui *anime*. Hingga sampai saat ini *anime* telah dianggap sebagai sebuah kesatuan yang menjadikannya bagian dari Jepang itu sendiri. Hal itulah menjadikan *anime* sebagai budaya populer di seluruh dunia. Dengan ke populer itulah membuat banyak orang menyukai *anime*. *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 menceritakan makna kehidupan seorang tokoh utama yaitu Sawamura, dimana menceritakan bahwa Sawamura mencari nada *shamisen* miliknya dengan pergi ke kota dalam menemukan nada khas *shamisennya*.

Makna hidup merupakan sesuatu yang dianggap sangat penting, berharga dan memberikan nilai khusus kepada seseorang. Hal tersebut membuatnya layak untuk dijadikan sebagai tujuan hidup (*the purpose of life*) sehingga jika hal tersebut dapat terpenuhi maka akan timbul perasaan mengenai kehidupan yang berarti dan bahagia (Bastaman, 2007)

Salah satu yang menggambarkan makna hidup di Jepang sering di sebut dengan *ikigai*. *Ikigai* merupakan Ken Mogi, menjelaskan bahwa *ikigai* merupakan istilah bahasa Jepang yang menjelaskan tentang kesenangan dan makna kehidupan. *Ikigai* di

tulis ditulis sebagai [ 生き甲斐 ]. Iki (生き) yang berarti ‘kehidupan’, dengan Gai (甲斐) yang berarti ‘menjadi berharga’.

Mita Angraeni Putri dalam penelitiannya yang berjudul “*Konsep Kebahagiaan Dalam Filsafat Ikigai*” dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2021) menunjukkan bagaimana pemikiran filosofis dalam memberikan solusi praktis mengenai setiap permasalahan yang ada dengan menggunakan konsep *ikigai* untuk menimbulkan motivasi dan keinginan untuk hidup bahagia. Berbeda dengan penelitian terdahulu, dalam penelitian ini akan mendeskripsikan *ikigai* terdapat dalam *anime Mashiro No Oto*. *Anime Mashiro No Oto* bercerita tentang Sawamura yang memiliki ketertarikan terhadap alat musik *shamisen*. Dimana ia bertekad untuk mendapatkan nada shami senya sendiri melalui cerita hidupnya. Pada akhirnya Sawamura menemukan nada menjadi ciri khasnya.

Penelitian ini menggunakan teori *ikigai* oleh Ken Mogi melalui 5 pilar *ikigai* berikut ini. (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.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Sumber data primer dari anime *Mashiro No Oto* penulis download langsung dari internet dan data skunder sumber dari jurnal dan internet. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kepustakaan. Tahapan penelitian adalah sebagai berikut: (1) Penulis menonton seluruh episode anime *Mashiro No Oto* serta memperhatikan hal-hal yang berhubungan dengan budaya *ikigai*. (2) Mencatat dan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan pilar *ikigai* ditampilkan. (3) Memilah data-data yang telah di catat sesuai dengan pilari *ikigai*. (4) Mengelompokkan data sesuai dengan 5 pilar *ikigai* yaitu, awali dengan hal kecil, bebaskan dirimu, keselaran dan kesinambungan, kegembiraan dari hal-hal kecil, hadir di tempat dan waktu sekarang. (5) Menganalisis data sesuai dengan rumusan masalah. (6) Mendeskripsikan hasil analisis. (7) Menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Awali dengan hal yang kecil



Gambar 1. Sawamura memainkan shanisennya (Eps 1, 10 : 26 )

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*.

Bentuk *ikigai* awali dengan hal yang kecil yang digambarkan dari cuplikan diatas. Sawamura merasa gundah dari rasa itulah yang menyebabkan asal

memainkan *shamisennya*. Karna tujuan ia memainkan *shamisen* disini untuk menghilangkan rasa kesal dan gundah yang dialami.

### 2. Bebaskan dirimu



Gambar 2. Sawamura harus mencari nada sendiri (Eps 1, 04:19)

セツ : なしてだ?じっちゃ... なにして俺さ教えねえ?  
 Setsu : *Nashiteda? Ji chan.... Na ni shite ore sa oshienē?*  
 Setsu : Kenapa kakek tak mau mengajari?  
 おじいちゃん : なだけでねえあの曲は誰さも教えねえ  
 Kakek : *na dakedenē ano kyoku wa dare-sa mo oshienē.*  
 Kakek : Bukan hanya kau, Kakek tak mengajari lagu itu pada siapapun.  
 おじいちゃん : 音おめえの音で奪え。  
 Kakek : *Oto o-me ~eno-on de ubae .*  
 Kakek : Curilah itu dengan nadamu sendiri.

Pada cuplikan tayangan di atas, pilar *ikigai* kedua yang ditemukan dari bebaskan dirimu adalah kakek mengutarakan kepada Sawamura agar ia mau mencari nadanya sendiri tanpa harus mengikuti nada yang dimiliki kakeknya. Kondisi ini di ibaratkan Sawamura masih terikat ataupun terkekang dan tidak bebas. Kondisi ini mengakibatkan dirinya akan terus bergantung pada orang lain tanpa bisa melakukan seorang diri. Cara pandang sang kakek membuktikan bahwa value diri dapat bernilai mahal jika dapat mengukur kebebasan diri dalam berekspresi.

### 3. Keselarasan dan kesinambungan



Gambar 3, Setsu bisa memainkan dengan nada sendiri ( Eps 12, 06 : 15)

セツ : 夢中だった三本の糸の共鳴, 胴越しに腹さ入ってくる振動

Setsu : *Muchūdatta Mitsumoto no ito no kyōmei, dō-goshi ni hara-sa haitte kuru shindō*

Setsu : Aku benar-benar tersesat dalam resonansi tiga senar, dan getaran yang datang melalui dadaku dan ke dalam perutku.

セツ : いい音が出せた.

Setsu : *I oto ga daseta.*

Setsu : Aku bisa memainkan suara yang bagus.

Pada cuplikan tayangan diatas, pilar *ikigai* ketiga yang ditemukan dari keselarasan dan kesinambungan adalah dimana sebelum adanya kejuaraan, Sawamura berusaha keras berlatih untuk pertunjukan *shamisen* dan pada saat pertunjukan Sawamura melakukan secara maksimal dan mendapatkan antusias dari para penonton sehingga membuat dirinya tidak menyangka bahwa penonton menyukai nadanya menjadi ciri khasnya dan hasil dari kerja kerasnya itu dia mendapat kan juara tiga. Tetapi bagi ia sudah menampilkan yang terbaik.

### 4. Kegembiraan dari hal-hal kecil



Gambar 4, Sawamura membuat nenek terharu dalam memainkan nada ( eps 4, 21:09 – 21:19)

おばあちゃん : あなたの音はとても上手.

O bāchan : *Anata no oto wa totemo jōzu.*

Nenek : Nadamu sangat merdu.

セツ : 上手?俺が?

Setsu : *Jōzu? Ore ga?*

Setsu : Merdu? Aku.

おばあちゃん : 私が聴いたのは粗末な音でした

O bāchan : *Watashi ga kiita no wa somatsuna otodeshita.*

Nenek : Nada yang Nenek dengar adalah nada rendah hati

Pada cuplikan tayangan di atas, pilar *ikigai* keempat yang ditemukan adalah kegembiraan dari hal-hal kecil terlihat dari rasa bahagia yang dirasakan oleh Sawamura atas pujian yang diberikan oleh nenek terhadap nada yang ia mainkan.

### 5. Hadir di tempat dan waktu sekarang



Gambar 5, Sawamura berada di atas panggung perlombaan (eps 11, 22: 19)

おじいちゃん : おめえの音で奪え.

Ojichan : *O-me ~eno-on de ubae.*

Kakek : Gunakan suara mu sendiri untuk mencurinya.

セツ : 分がってるじっちゃ

Setsu : *Bun gatteruji tcha.*

Setsu : Aku tahu, kakek.

セツ : いとまが音の郷路いつでた.

Setsu : *I tto ma ga oto no gōro iddeta.*

Setsu : ini hanya firasat, tapi aku pikir aku telah menemukan suara ku.

Pada cuplikan tayangan di atas, pilar *ikigai* kelima hadir di tempat waktu yang sekarang yang menggambarkan Sawamura melakukan pertunjukan solo yang dimana ia merasa puas dalam memainkan *shamisen*nya diatas panggung perlombaan dan mampu membawa penonton masuk kedalam nadanya. Tayangan diatas menggambarkan suasana Sawamura berada diatas panggung dimana saatnya ia menunjukkan bagaimana permainan *shamisen* yang ia mainkan melalui nada nya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai *ikigai* pada *anime Mashiro No Oto*, *ikigai* di tampilkan melalui 5 pilar *ikigai* (1) Awali dengan hal kecil, (2) bebaskan dirimu, (3) keselarasan dan kesinambungan, (4) kegembiraan dari hal kecil, (5) hadir di tempat dan waktu sekarang.

Namun tidak semua episodenya yang menayangkan tentang *ikigai*. Keseluruhan *anime* berjumlah 12 epi sode, dan yang menayangkan 5 pilar *ikigai* hanya episode 1, 2, 3, 4, 6, 11 dan episode 12. *Ikigai* yang ditampilkan dalam *anime Mashiro No Oto* menggambarkan karakter dari Sawamura mencari nada sendiri tanpa rasa putus asa sampai Sawamura menemukan nada yang menjadi ciri khasnya, yang bisa di dengar oleh pendengarnya. Karena *anime* di buat berdasarkan pengalaman hidup seseorang dan *anime* juga dapat memberikan gambaran dan pemahaman *ikigai* kepada penonton.

### 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

- 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, Burhan. 2009. *Pornomedia; Sosiologi Media, konstruksi Sosial Teknologi telematika & Perayaan Seks di Media Massa*. Jakarta. Pranada Media.
- 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.
- 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.