

# REALISASI *ON* DAN *GIRI* TOKOH HIIRO DALAM MOVIE *TENSEI SHITARA SURAIMU DATTA KEN*

Leonardo Osman<sup>1</sup>, Tienn Immerry<sup>2</sup>

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

Email: [lnrd.osman@gmail.com](mailto:lnrd.osman@gmail.com)

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

Email: [immerry20@bunghatta.ac.id](mailto:immerry20@bunghatta.ac.id)

## ABSTRACT

This research aims to reveal Hiiro's realization of *On* and *Giri*, the Japanese culture. As an ogre, Hiiro once received kindness from Towa, the queen of *Raaja ShouaKoku*. In return, Hiiro sought to repay the favor he had received. The material object of this research is the movie *Tensura*, human and ogre live together as movie setting. The theories used are characterization through the dramatic methods, the five stages of plot, and *On* and *Giri*. A qualitative descriptive method used with the analysis resulting in descriptions of qualitative data in the form of phenomena. The research reveal a correlation between character and plot with the realization of *On* and *Giri*. Hiiro receives four (4) *On* from Towa due to her characterizations: caring, friendly, sacrifice and gratitude. Conversely, Hiiro reciprocated *On* by giving five (5) *Giri* to Towa. Hiiro's *Giri* towards Towa is driven by his characterizations: responsibility, perseverance, politeness, and willingness to sacrifice. In conclusion, the realization of *On* and *Giri* is related to the characterization traits of each character. The *On* from Towa occurs during the situation (beginning) and denouement (ending) stages of the plot. Hiiro's *Giri* does not occur during the climax because he loses control of himself because of poison. There is a balance between *On* and *Giri*, between the giver and the receiver to create cultural harmony.

**Keywords:** Characterization, plot, *On* and *Giri*, realization

## PENDAHULUAN

Setiap karya sastra memiliki dunia imajinatif yang unik, sehingga karya sastra tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata. Dalam karya sastra, penulis bebas untuk menciptakan karakter, latar, dan alur cerita yang tidak terikat oleh keterbatasan kenyataan. Di dalam karya sastra ada pula termuat nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada penikmat karyanya[1].

Nilai budaya Jepang dapat dilihat dari anime sebagai salah satu budaya populer Jepang. Anime diproduksi dengan beragam jenis (*genre*), seperti (1) *Slice of Life*, (2) *Shounen*, (3) *Isekai* (4) Komedi, (5) Horor, serta masih banyak lagi *genre* dalam anime [2].

*Tensei Shitara Suraimu Datta Ken* (転生したらスライムだった件) / *That Time I Got Reincarnated as a Slime* atau yang dikenal juga dengan *Tensura* (転スラ) adalah satu anime bergenre *shounen* dan *isekai*. *Tensura* berawal dari *light novel* lalu diadaptasi menjadi manga, anime, lalu diadaptasi menjadi *movie*. *Tensura* menceritakan tentang kehidupan dunia manusia dan monster yang hidup berdampingan. *Movie*

*Tensura* yang menjadi objek material penelitian ini merupakan cerita original tidak mengganggu cerita utama dari web novel maupun dari cerita manga dan adaptasi animenya.

Penulis tertarik untuk memahami budaya Jepang *on* dan *giri* yang tercermin di dalam *movie Tensura*. Budaya *on* dan *giri* dalam interaksi antartokoh diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memahami hubungan antara karya sastra dan budaya. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam terhadap watak tokoh dan alur cerita yang berhubungan dengan realisasi *on* dan *giri*.

Penelitian terdahulu untuk *movie Tensura* hingga tulisan ini selesai belum penulis temukan. Namun, penelitian untuk serial anime *Tensura* ditemukan tiga penelitian berikut. Pertama, Wirananta dengan penelitian tentang fungsi *~chinami ni* menyimpulkan fungsi dapat dibagi menjadi tiga referensi informasi [3]. Kedua, Abraham dengan penelitian tentang penggunaan dan bentuk *aizuchi* [4]. Ketiga, Milenia dan Bayu dalam artikelnya mendeskripsikan makna tindak tutur direktif yang diklasifikasikan dalam lima

bentuk yaitu perintah (*meirei*), permintaan (*irai*), larangan (*kinshi*), izin (*kyoka*), dan anjuran (*teian*) [5].

Untuk serial anime sudah ada beberapa penelitian tetapi *movie Tensura* belum pernah diteliti. Hal ini menjadi *novelty* penelitian ini, pertama kali menggunakan *movie Tensura* sebagai objek material penelitian yang bertujuan untuk menggali realisasi budaya Jepang *on* dan *giri* melalui tokoh Hiiro berdasarkan alur cerita.

## METODE

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang hasil analisisnya berupa deskripsi dari data-data kualitatif yang berupa fenomena-fenomena [6]. Data primer dalam penelitian ini adalah *movie Tensura* berdurasi 1 jam 48 menit yang diunduh melalui situs *streaming online* Adiknime (<https://adiknime.com/tensei-shitara-slime-datta-ken-movie-2022/>) diakses pada tanggal 9 Juni 2023[5], dan untuk transkrip bahasa Jepang diunduh dari opensubtitle[8]. Teknik pengumpulan data penelitian ini digunakan teknik simak dan catat menurut Sudaryanto [9]. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis watak tokoh, tahapan alur, dan realisasi *on* dan *giri* merupakan langkah-langkah dalam penelitian ini. Tokoh yang dianalisis adalah tokoh Hiiro dan Towa karena kedua tokoh yang merealisasikan *on* dan *giri*, sesuai tahapan alur cerita.

### 1. Watak Tokoh

Tokoh Hiiro memiliki watak pantang menyerah, sopan santun, rasa hormat, tanggung jawab, dan rela berkorban. Seorang kesatria seperti Hiiro seringkali dihubungkan dengan adanya prinsip-prinsip kebajikan. Dalam bushido ada delapan prinsip kebajikan yaitu kebenaran, keberanian, kebaikan, rasa hormat, ketulusan, kehormatan, loyalitas, dan terakhir kontrol diri [10].



Menit 01:28 Menit 03:58  
Gambar 1. Tokoh Hiiro sebelum diberi nama

Gambar 1 menunjukkan tokoh Hiiro, bangsa *ogre* (monster) dengan penampilan fisik seperti seorang samurai, menggunakan *katana* dan rambut merah panjang yang diikat ekor kuda. Hiiro memiliki dua tanduk yang pendek, berwarna hitam di sebelah kanan dan berwarna putih di sebelah kiri. Sama seperti

bangsa *ogre* lainnya, tokoh Hiiro memiliki badan yang berotot serta dada yang bidang.



Menit 18:23 Menit 18:44  
Gambar 2. Tokoh Hiiro setelah diberi nama

Gambar 2, tokoh Hiiro setelah diselamatkan, diberi nama, dan diangkat menjadi kepala prajurit di Kerajaan *Raaja ShouaKoku*. Hiiro terlihat memakai *hakama*, yaitu pakaian tradisional Jepang dengan jenis *umanori hakama*. Pakaian jenis *umanori hakama* adalah pakaian seorang samurai[11].

Salah satu watak tokoh Hiiro yang merupakan cerminan prinsip bushido adalah bertanggung jawab. Kutipan berikut ini menunjukkan watak Hiiro bertanggung jawab.

Hiiro : <sup>こんど</sup> <sup>おれ</sup> <sup>なかま</sup> <sup>まも</sup> <sup>ぬ</sup> <sup>い</sup> <sup>て</sup> <sup>み</sup> <sup>せ</sup> <sup>る</sup> <sup>!</sup>。  
<sup>あ</sup> <sup>に</sup> <sup>じ</sup> <sup>ゃ</sup> <sup>あ</sup> <sup>に</sup> <sup>い</sup> <sup>っ</sup> <sup>ぽ</sup> <sup>ん</sup> <sup>ぎ</sup> <sup>き</sup> <sup>ら</sup>  
 ベニマル : 兄者のそういう一本木なところ嫌いじゃな  
<sup>い</sup> <sup>ぜ</sup> <sup>、</sup> <sup>た</sup> <sup>だ</sup> <sup>お</sup> <sup>れ</sup> <sup>た</sup> <sup>ち</sup> <sup>や</sup> <sup>り</sup> <sup>ム</sup> <sup>ル</sup> <sup>様</sup> <sup>も</sup> <sup>う</sup> <sup>い</sup> <sup>る</sup> <sup>っ</sup> <sup>て</sup>  
<sup>こ</sup> <sup>と</sup> <sup>を</sup> <sup>わ</sup> <sup>す</sup> <sup>れ</sup> <sup>る</sup> <sup>な</sup> <sup>よ</sup>。

Hiiro : (*Kondo koso ore ga nakama o mamoru nuite miseru!.*)  
 Kali ini saya pasti akan melindungi teman-teman saya dan menunjukkannya kepada mereka!

Benimaru : Aku suka dengan watak kakak yang bertekad kuat seperti itu, tetapi jangan lupa bahwa (*Ore tachi ya Rimuru sama mo iru*)kami serta Tuan Rimuru siap membantu.

(*Movie Tensura* menit 53:23-53:47)

Berdasarkan kutipan tersebut diketahui dari teknik cakapan serta teknik reaksi tokoh lain yang memperlihatkan rasa tanggung jawab Hiiro yang besar. Cakapan antara Hiiro dan Benimaru menunjukkan tanggung jawab Hiiro atas kematian teman-temannya serta penduduk desa *ogre* yang telah gagal ia selamatkan. Reaksi Benimaru ditunjukkan dengan pernyataan siap membantu Hiiro melindungi teman-temannya.

Tokoh Towa adalah seorang ratu dari Kerajaan *Raaja ShouaKoku*, dari bangsa manusia. Towa berambut coklat panjang sebahu dengan menggunakan tiara, dan bagian ujung rambut berwarna hijau dikucir dua. Pakaian yang dikenakan *dress* berwarna putih dengan tambahan kain warna *orange* pada pinggang seperti gambar berikut.



Menit 08:38 Menit 27:33  
Gambar 2. Tokoh Towa

Towa menolong Hiiro setelah dikalahkan oleh Yamza yang merupakan bangsa *majin* (*demon*) dan desa *ogre* yang akan diluluhlantakkan oleh bangsa *orc*. Ratu Towa memiliki watak peduli, ramah, rela berkorban, dan bersyukur. Kutipan berikut ini menunjukkan watak peduli Towa.

トワ : 私の生命力では全員になすけようこんなことは難しく。

ヒイロ : あっ、あいつら俺の仲間？

トワ : あなたの助けるできるならばと無力な私をどうかお宜しいください。

Towa : (*watakushi no seimeiryoku dewa zenin ni nasukeyouu konna koto ha muzukashiku*)

Bahkan dengan kekuatan daya hidup sulit bagiku untuk melakukan hal seperti ini untuk semua orang.

Hiiro : Bagaimana dengan teman-temanku?.

Towa : Tadinya kupikir aku bisa menolong semuanya, tolong maafkan atas ketidaktampuku ini.

(*Movie Tensura* menit 08:33-09:00)

Watak peduli yang dimiliki Towa diketahui dari cakupannya dengan Hiiro. Towa sangat peduli dan ingin menolong semua dari desa Hiiro. Reaksi tokoh Towa yang menunjukkan kepeduliannya dengan ekspresi menunduk sedih dan menyesali keterbatasannya untuk menolong semua anggota kelompok Hiiro yang terluka dan telah dikalahkan oleh kelompok Yamza.

## 2. Alur

Pada lima tahapan alur cerita *Tensura*, penulis menemukan adanya realisasi *on* dan *giri*. *On* pertama kali diberikan Towa kepada Hiiro pada tahap *situation* dan tahap akhir (*denoument*). Sebagai bentuk balas budi dari *on* (kebaikan) tersebut, tokoh Hiiro memberikan *giri* yang terdiri (1) mengabdikan kepada kerajaan Raja (*situation*), (2) memutuskan mencari bantuan ke kerajaan lain (*genereting*), (3) mengajak Rimuru untuk membantu kerajaan Towa (*genereting*), (4) mengorbankan diri demi Towa (*rising action*), dan (5) mengabdikan kepada kerajaan Towa (*denoument*). Untuk lebih jelasnya, tahapan alur dan realisasi *on* dan *giri* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan Alur

No	Tahapan Alur	On	Giri
1.	Tahap Situation	✓	✓
2.	Tahap Genereting Circumstance	-	✓
3.	Tahap Rising Action	-	✓
4.	Tahap Climax	-	-
5.	Tahap Denoument	✓	✓

## 3. On dan Giri

*On* yang diberikan oleh Towa kepada Hiirp termasuk kategori *ko on*, merupakan *on* yang diterima dari kaisar [12] karena Towa merupakan ratu dari Kerajaan Raja. Ada empat *ko on* yang diterima Hiiro dari Towa, yaitu (1) diselamatkan dan dirawat oleh kerajaan, (2) diberikan nama oleh Towa, (3) dijadikan

Kepala Pasukan, dan (4) diselamatkan dari efek racun. Berikut salah satu kutipan *on* yang diberikan Towa kepada Hiiro.

トワ : 私たちには深手を負ったあなたたちを治すすべがありませんでした。名付けによる進化にかけるしかなかったのです。ですが、私の生命力では全員になすけようこんなことは難しく。

ヒイロ : トワ様が謝る話じゃない。むしろあいつらを身どってもらったこと感謝する。

Towa : Lukamu sangat parah dan kami tidak memiliki cara lain untuk menyelamatkan kalian. (*Nazuke ni yoru shinka ni kakeru shikanakatta no desu.*) Aku terpaksa membuat mu berevolusi dengan cara memberimu nama. Tapi bahkan dengan kekuatan daya hidup sulit bagiku untuk melakukan hal seperti ini (untuk semua orang),

Hiiro : Ratu Towa tidak perlu minta maaf, justru saya yang berterima kasih karena anda sudah berbaik hati menolong.

(*Movie Tensura* menit 08:25-09:09)

Kutipan di atas adalah realisasi *on* dari Towa yang memberikan nama kepada Hiiro agar dia dapat berevolusi dan dapat sembuh dari luka-luka yang dideritanya. Meskipun tidak mudah, dengan dibantu kekuatan yang dimilikinya, Towa dengan watak rela berkorban serta peduli mempertaruhkan nyawanya untuk menyelamatkan Hiiro.

*Giri* dapat diterjemahkan sebagai kewajiban atau tanggung jawab. *Giri* juga melibatkan konsep balas budi. Ketika seseorang menerima bantuan atau kebaikan dari orang lain, mereka dianggap memiliki kewajiban moral untuk membalas budi tersebut di masa depan. Ini menciptakan lingkaran saling memberi dan menerima. *Giri* yang diberikan oleh Hiiro kepada Towa adalah *giri* terhadap dunia. Ada lima *giri* yang dilakukan Hiiro, yaitu (1) mengabdikan kepada kerajaan Raja, (2) memutuskan mencari bantuan ke kerajaan lain, (3) mengajak Rimuru untuk membantu kerajaan Towa (4) mengorbankan diri demi Towa, dan (5) mengabdikan kepada kerajaan Towa.

Berikut salah satu kutipan dari *giri* dunia yang diberikan Hiiro kepada Towa, yaitu ketika Hiiro mengajak Rimuru untuk membantu kerajaan yang dipimpin oleh Towa semakin memburuk, karena Towa menggunkakan kekuatannya untuk membersihkan danau dari racun, dan membuat kondisi Towa makin memburuk.

ヒイロ ; リムル殿。ジュラテンペストの名手リムルテンペスト殿に正式お願いしたい。このままラージュ小亜国滅んでしまう。俺は命恩人であるトワ様とトワ様が大切なさっている民を作りたい。どうかラージュのために力を貸していただきたい。

Hiiro : Tuan Rimuru. Secara resmi saya memohon kepada Anda, Tuan Rimuru pemimpin dari Jura Tempest. (*Kono mama raaja shouakoku horonde shimau. Ore wa inochi onjindearu Towa-sama to Towa-sama ga taisetsu nasatte iru min o tsukuritai*)Kalau terus seperti ini, Kerajaan Raja akan hancur. Saya ingin menyelamatkan penyelamat saya Nona Towa, dan juga para penduduk yang sangat beliau cintai. Saya mohon, tolong bantu Kerajaan Raja dengan kekuatan Anda.

(*Movie Tensura* menit 33:50 -34:15)

Berdasarkan kutipan tersebut, terlihat Hiiro menyatakan bahwa ia ingin menyelamatkan Towa dan Kerajaan Raja. Hiiro mencari bantuan untuk membantu Towa serta Kerajaan Raja yang sedang kesulitan, dengan mencoba mengajak Rimuru pemimpin Tempest untuk membantu. Ini adalah bentuk tanggung jawab dan *giri* yang diberikan Hiiro kepada Towa yang telah menyelamatkannya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengungkap ada realisasi *on* dan *giri* dalam movie *Tensura*. Hubungan antara *on* dan *giri* yang diberikan oleh tokoh Towa dan Hiiro dipengaruhi oleh watak masing-masing. Towa memberikan *on* pada tahap *situation* dan *denouement* yang didorong oleh watak peduli dan rela berkorban. Sebaliknya, Hiiro melakukan *giri* terutama berdasarkan wataknya yang bertanggung jawab dan watak lainnya, yaitu pantang menyerah, sopan santun, rasa hormat, dan rela berkorban. *Giri* tidak dapat dilakukan Hiiro kepada Towa pada tahapan alur *climax* karena dia berada di bawah pengaruh racun, tidak dapat mengontrol dirinya. *On* dan *giri* dalam *Tensura* tidak hanya terjadi secara timbal balik tetapi juga terkait dengan watak masing-masing tokoh, mencerminkan bahwa budaya Jepang seperti *on* dan *giri* mempengaruhi tindakan dan interaksi tokoh dalam cerita.

Bagi pembaca yang ingin meneliti lebih dalam *Tensei Shitara Suraimu Datta Ken* dapat meneliti tentang konsep budaya Jepang lainnya yang tercermin dalam cerita, seperti *wa* (harmoni) atau *honne* dan *tatamae* (wajah luar dan batin), untuk memahami lebih baik dalam hubungan antartokoh. Atau dapat meneliti adaptasi *Tensura* dalam berbagai media (manga, anime, light novel) sehingga bisa memberikan wawasan tentang narasi dan konsep-konsep budaya yang diinterpretasikan dan disampaikan secara berbeda dalam setiap format.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya tulisan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih

kepada Ibu Tienn Immerry, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu selama bimbingan dan Ibu Femmy Dahlan, S.S., M.Hum. selaku dosen penguji I yang memberikan banyak masukan, kritikan, dan saran. Kepada Bapak Oslan Amril, S.S, M.Si., selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta dan dosen penguji II yang telah membimbing, dan memberikan banyak masukan, kritikan dan saran, hingga akhir masa studi penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugihastuti, *Gender dan Inferioritas Perempuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- [2] Z. B. R. Ghani, "Mengenal 45 Genre Anime, Sangat Beragam!" <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/zihan-berliana-ram-ghani/genre-anime> (accessed Nov. 30, 2023).
- [3] M. Vikri Wirananta, "Analisis Penggunaan Konjungsi ~Chinami Ni Pada Anime Series Tensei Shitara Slime Datta Ken Karya Fuse," Universitas Andalas, 2022.
- [4] M. G. Abraham, "Analisis Penggunaan dan Bentuk Aizuchi pada Anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II," Universitas Darma Persada, 2022.
- [5] I. E. P. Milenia and D. Bayu, "Tindak Tutur Direktif dalam Anime Tensei Shitara Slime Datta Ken ( 2022 )," no. 1962, 2022.
- [6] Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [7] Fuse, *That Time I Got Reincarnated as a Slime The Movie - Scarlet Bond*, (2022). [Online]. Available: <https://adikanime.com/tensei-shitara-slime-datta-ken-movie-2022/>
- [8] Fuse, "That Time I Got Reincarnated as a Slime The Movie - Scarlet Bond full-ja.srt." p. 242, 2022. [Online]. Available: <https://www.opensubtitles.org/en/search/sublanguageid-all/idmovie-1223362>
- [9] Sudaryanto, *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2015.
- [10] I. Nitobe, *Bushido The Soul Of Samurai : Jalan Kebijaksanaan Kesatria Jepang*, vol. 11, no. 1. Jakarta: Daras Books, 2015.
- [11] J. Clothing, "What is hakama?," 2021. <https://japanese-clothing.com/blogs/japanese-clothing-blog/hakama>
- [12] R. Benedict, "Pedang Samurai dan Bunga Seruni Pola-Pola Kebudayaan Jepang," 1982.