

Perwujudan Konsep On Pada Tokoh Frieren dan Heiter Dalam Anime Sousou No Frieren Karya Kanehito Yamada

Emilia Fortuna Indriani¹, Budi Santoso²

Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

Received: 22-05-2024; Revised: 07-06-2024; Accepted: 05-07-2024; Published: 01-10-2024

Abstract

This study is intended to determine how the embodiment of the value of on, gimu, and giri in the characters Frieren and Heiter in the anime Sousou no Frieren by Kanehito Yamada. The author uses descriptive qualitative method. This research design uses literary anthropology, which leads to literary text research that examines the embodiment of the value of on, gimu, and giri in the characters Frieren and Heiter in the anime Sousou no Frieren as cultural reflections that examines through the dramatic appearance of characters via dialog. The result of this research show that Frieren as an elf does not understand the concept of on. This emphasizes a lot of the debt of gratitude to Frieren. Heiter, on the other hand, understands the concept of debt of gratitude so he doesn't carry much of the burden of on, giri, and gimu.

Keywords: *On; Giri; Gimu; Sousou no Frieren; Debt of Gratitude*

1. Pendahuluan

Karya sastra merupakan hasil kreasi seseorang dalam mengekspresikan suatu permasalahan di lingkungan sekitar atau yang dihadapi oleh penulis. Puisi, prosa, dan drama adalah tiga jenis karya sastra digunakan untuk menuangkan ide (Hermawan, 2015). Mengekspresikan suatu pengalaman itu dapat merefleksikan tentang kehidupan di masa tertentu. Dalam prosesnya, penulis menggunakan imajinasi dan emosinya untuk menciptakan karya yang berdasarkan hasil dari pemikiran dan perasaan kepada pembacanya. Menurut Balthazar Vallhagen, drama adalah seni yang menunjukkan karakter manusia melalui gerakan (Lafamane, 2020). Drama sebagai bentuk karya sastra yang dipentaskan, menampilkan interaksi tokoh dalam suasana yang terstruktur, memungkinkan penonton untuk merasakan emosi dan konflik secara langsung. Karya sastra drama memiliki beragam bentuk, termasuk film. Hal ini menunjukkan fleksibilitas genre drama dalam beralih ke media yang berbeda-beda, seperti teater, televisi, atau media digital. Film menjadi bagian dari sastra dalam bentuk sebagai karya sastra dan ditampilkan di layar kaca (Widyahening, 2014). Dalam konteks ini, film tidak hanya menjadi hiburan semata, namun juga sebagai bentuk artistik yang mendalam, mampu menggambarkan pesan, tema, dan naratif yang kompleks. Dalam film, sutradara akan menciptakan pertunjukkan yang mengungkapkan pesan yang ingin disampaikan kepada

¹ Corresponding Author. E-mail: emilia.fortuna21@gmail.com

Telp: +62 859-2575-0883

Copyright ©2024, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan

penonton (Ariyanto & Santoso, 2024). Sutradara menggunakan berbagai elemen sinematik, seperti pengaturan kamera, pencahayaan, dan pilihan musik untuk menciptakan pengalaman kepada penonton. Pesan itu dapat berupa nilai moral atau pesan sosial yang menginspirasi. Dengan demikian, film menjadi medium yang kuat untuk menyampaikan pesan secara efektif.

Mengikuti perkembangan terkini menunjukkan bahwa animasi, khususnya *anime* sebagai media lain dari film sedang mengalami peningkatan minat dan perhatian yang signifikan terutama di Jepang. Menurut Aghnia, *anime* adalah animasi Jepang yang menampilkan ilustrasi warna-warni dengan karakter yang muncul dalam berbagai latar cerita, biasanya ditujukan untuk berbagai khalayak (Maulana, 2020). *Anime* tidak ditujukan hanya untuk anak-anak, namun juga pada kalangan dewasa. Hal itu dapat disesuaikan dengan genre *anime* yang disajikan. Menurut Nurgiyantoro, *anime* dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis sehingga mencerminkan realita kehidupan di masyarakat. Dalam hal ini pengamatan dan pengalaman penulis *anime* menjadi dasar dalam pembuatan cerita. Hal ini mengindikasikan bahwa *anime* bukan sekadar hiburan, namun juga cerminan dari berbagai aspek kehidupan masyarakatnya terutama Jepang. Dengan menggunakan perspektif antropologi sastra, penulis mampu menganalisis bagaimana *anime* merepresentasikan kehidupan manusia (Izhharuddin, 2018). Ini berarti *anime* dapat menggambarkan nilai-nilai, norma-norma, dan kebiasaan masyarakat Jepang karena memiliki relevansi dalam pengamatan dan pengalaman penulis. Istilah antropologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai perilaku manusia dan budaya dari berbagai sudut pandang. Antropologi secara garis besar dibedakan menjadi antropologi fisik dan antropologi budaya. Sastra termasuk dalam klasifikasi antropologi budaya (Zaki, 2021).

Menurut Koentjaraningrat, nilai-nilai budaya terdiri dari konsep-konsep yang ada di benak sebagian besar masyarakat sebagai pedoman dan standar perilaku. Cerminan budaya dapat dilihat melalui perilaku masyarakat, dan penulis dapat menggunakannya untuk penelitian pada teori antropologi sastra (Walansendow et al., 2022). Walaupun *anime* di Jepang semakin pesat, namun masyarakat Jepang masih mempertahankan nilai moral *on*, *giri* dan *gimu*. Perwujudan nilai budaya ini banyak diimplementasikan dalam *anime* salah satunya *Sousou no Frieren*. *Anime* ini menceritakan tentang perjalanan petualangan *elf* si penyihir bernama Frieren, yang telah berhasil membantai raja iblis bersama rekan petualangannya yaitu Himmel, Heiter, dan Eisen. Misi ini pun memerlukan waktu sampai sepuluh tahun lamanya. Dengan keberhasilan Frieren dan rekan petualangnya, kedamaian kembali didapatkan. Sebab Frieren dapat mencapai usia ribuan tahun, Frieren berjanji kepada rekan petualangnya untuk bertemu lagi dan memulai perjalanan petualangannya sendiri. Lima puluh tahun setelah membantai raja iblis, Frieren akhirnya berkesempatan untuk menemui rekan petualangnya. Saat mereka akhirnya bertemu, Frieren menyadari banyak hal yang telah berubah. Seperti melihat rekannya yang menua dan beberapa telah meninggal. Didorong oleh keinginan untuk bertemu dengan orang-orang yang dia temui, Frieren memulai petualangannya sendiri.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perwujudan nilai *on*, *giri*, dan *gimu* pada tokoh Frieren dan Heiter dalam *anime Sousou no Frieren* karya Kanehito Yamada. Penulis berharap penelitian dapat memberikan informasi pada penelitian kedepannya, serta untuk mengembangkan pemahaman kajian sejenis yang lebih luas tentang perwujudan konsep *on* dalam *Anime*. *On* merupakan nilai budaya yang berkaitan erat dengan adat istiadat dan tradisi masyarakat Jepang yaitu hutang budi atas kebaikan yang diterima dari orang lain. Orang Jepang merasa berkewajiban untuk membalas budi ketika menerimanya. Benedict membedakan nilai *on* menjadi empat bagian: *chu on*, merupakan *on* yang diterima dari kaisar;

oya on, merupakan *on* yang diterima dari orang tua; *shi on*, merupakan *on* yang diterima dari tuan, guru, dan dengan orang lain selama hidup.

Kemudian, *Giri* juga merupakan tanggung jawab yang bervariasi, dari rasa syukur karena sebuah moralitas, hingga menjadi tanggung jawab balas dendam seseorang (Kusumajati, 2020). Nilai *giri* oleh Benedict dibagi sebagai dua bagian: *giri* kepada dunia dan *giri* kepada nama seseorang. Menurut sifatnya, *giri* dibedakan sebagai dua sifat, *ataataki giri* dan *tsumetai giri*. *Atataki giri* merupakan tanggung jawab yang dilaksanakan dengan suka cita, sedangkan *tsumetai giri* merupakan tanggung jawab yang dilaksanakan secara terpaksa, walaupun tidak berniat melaksanakannya. *Gimu* adalah tanggung jawab dan darma (Kenji, 1994). Benedict membagi menjadi tiga bagian nilai *Gimu* yaitu sebagai *gimu chu* yaitu *gimu* terhadap kaisar, hukum, atau negara; *gimu ko* yaitu *gimu* yang tidak hanya terhadap orang tua atau nenek moyang, bapak-anak, bawahan, hubungan suami-istri, kakak-adik, dan teman dengan teman; *gimu ninmu* yaitu melaksanakan kewajiban terhadap profesi seseorang.

Penelitian terdahulu yaitu dari Ramadhan & Ummah (2019) dan Salsabila (2018), memiliki topik yang sama yaitu membahas konsep *on*, *giri*, dan *gimu* namun pada data yang berbeda yaitu pada film *Tenki no Ko* dan *Eien no Zero*. Penelitian dari Sauramaa (2021) memiliki data yang sama yaitu *anime Sousou no Frieren*, namun memiliki fokus yang berbeda yaitu untuk mengetahui penggunaan agama pada *anime* atau *manga* yang dapat mempengaruhi penonton dengan cara tertentu. Fokus penelitian ini menganalisis perwujudan nilai *on*, *giri*, dan *gimu* tokoh Frieren dan Heiter dalam *anime Sousou no Frieren*. Analisis ini akan membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang memiliki fokus topik dan data yang berbeda.

2. Metode

Peneliti memanfaatkan metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini. Rancangan ini menggunakan antropologi sastra yaitu mengarah pada mengkaji refleksi sastra sebagai cerminan kebudayaan yang ditelaah melalui tampilan dramatik karakter melalui dialog. (Endraswara & Surani, 2013). Sumber data diambil dari *anime* berjudul “*Frieren: Beyond Journey’s End*” pada episode 1-2 (Yamada, 2023. diambil dari video channel Youtube Muse Indonesia: <https://www.youtube.com/watch?v=n3dEvVDH4rA&t=431s>). Fokusnya pada cuplikan dari dialog dan tindakan/adegan *anime* yang menunjukkan nilai *on*, *giri*, dan *gimu* pada tokoh Frieren dan Heiter. Pengumpulan data dilakukan dengan cara enam tahap yaitu, sebagai berikut:

- 1) Menonton 5episode pertama *anime Frieren: Beyond Journey’s End season 1*.
- 2) Menentukan episode 1-2 sebagai fokus penelitian.
- 3) Menyusun dan mentranskripsikan dialog dan tindakan yang berkaitan dengan fokus penelitian.
- 4) Menerjemahkan hasil transkripsi.
- 5) Mengklasifikasikan hasil transkripsi ke dalam subbagian.
- 6) Penyajian data.

3. Hasil dan pembahasan

3.1 Hasil

Tabel 1. Presentasi data

Konsep Moral	Jumlah		Total	%
	Tokoh Frieren	Tokoh Heiter		
<i>Shi On</i> dengan orang lain	4	1	5	50%

Copyright ©2024, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan

Giri kepada dunia (<i>Atataikai Giri</i>)	1	0	1	10%
Giri kepada dunia (<i>Tsumetai Giri</i>)	1	0	1	10%
Gimu <i>Ko</i> terhadap teman	2	1	3	30%
Total %				100%

Total data yang ditemukan dalam *anime Sousou no Frieren* mengenai nilai *on*, *giri*, dan *gimu* adalah 10 data dengan pengklasifikasian konsepnya sebagai berikut:

3.1.1 Analisis konsep *On* dalam *Anime Sousou no Frieren*

On adalah hutang budi yang ditanggung seseorang dari kebaikan yang diterima dari orang lain. Analisis *shi on* ada pada tokoh Frieren yang diberikan oleh Heiter, seperti yang terlihat di dalam kutipan dialog dibawah ini:

1) ハイター : 聖都による事があったら、私の墓に酒でも備えてください。

Haitā : *Seito ni yoru koto ga attara, watashi no haka ni sake demo sonaetekudasai.*

Heiter : ‘Kalau misal mampir ke ibu kota kerajaan, tolong tuangkan alkohol di makamku.’

Pada data dialog 1, Heiter pamit pisah kepada Frieren dan Eisen. Heiter akan menghabiskan sisa hidupnya di kota suci. Sedangkan Frieren, berencana melanjutkan petualangan untuk mengumpulkan sihir. Heiter menyampaikan permintaan kepada rekannya agar menuangkan alkohol ke makamnya, tanpa spesifik siapa yang harus melakukan dan kapan hal tersebut harus dilakukan. Terlihat pada kutipan berikut: 私の墓に酒でも備えてください。 *Watashi no haka ni sake demo sonaetekudasai.* ‘Tolong tuangkan alkohol di makamku.’ Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Heiter memberikan *on* kepada Frieren, sebab Frieren yang akan melintasi kota suci. Kematian Himmel membuat Frieren sadar pentingnya untuk peduli kepada orang terdekat, maka dari itu *on* ini diklasifikasikan sebagai *shi on* dengan orang lain.

Analisis *shi on* ada pada tokoh Heiter kepada Himmel, seperti yang terlihat di dalam gambar adegan dibawah ini:



Gambar 1. Kepedulian Himmel kepada korban perang memotivasi Heiter untuk mengubah citra diri dan berbuat kebaikan di hari tua.

Pada gambar 1, Heiter terlihat menyaksikan kepedulian Himmel kepada anak-anak korban perang. Tindakan ini memiliki makna yang penting bagi Heiter karena menjadi titik

balik dalam kehidupannya. Setelah kematian Himmel, Heiter memutuskan untuk menghabiskan masa tuanya di kota suci, merenungkan bagaimana cara meninggal dengan keren. Selama masa mudanya, Heiter dikenal sebagai pendeta yang kecanduan alkohol, dan dia ingin mengubah itu. Kebaikan Himmel semasa hidup menjadi motivasi bagi Heiter untuk melakukan kebaikan di hari tua. Hal ini menciptakan rasa tanggung jawab untuk berbuat kebaikan sebagai bentuk balas budi (*on*) kepada Himmel. Rasa tanggung jawab Heiter untuk berbuat kebaikan diklasifikasikan sebagai *shi on* dengan orang lain. Karena kepribadian dan tindakan Himmel mampu membawa perubahan signifikan pada diri Heiter, mendorongnya untuk mengubah citra diri dan berbuat kebaikan di masa tuanya.

Analisis *shi on* ada pada tokoh Frieren yang diberikan oleh Heiter, seperti yang terlihat didalam kutipan dialog dibawah ini:

- 2) フリーレン : それにハイターにはたくさん借りがあるから、死なれる前に返しに来た。
- ハイター : ではひとつ頼みごとお。弟子を取りませんか。
- Furiren : *Sore ni Haitā ni wa takusan kari ga arukara, shinareru mae ni kaeshi ni kita.*
- Haitā : *De wa hitotsu tanomi goto wo. Deshi wo torimasen ka.*
- Frieren : ‘Aku juga punya banyak utang pada Heiter dan ingin melunasinya sebelum kau mati.’
- Heiter : ‘Kalau begitu aku ada satu permintaan. Maukah kau mengambil seorang murid?’

Pada data dialog 2, Frieren tiba di kota suci dengan rencana untuk menuangkan alkohol di makam Heiter, namun mendapati kabar bahwa Heiter ternyata masih hidup. Hal ini terungkap saat Frieren bertemu Fern. Melalui Fern, Frieren akhirnya bertemu Heiter di rumahnya. Frieren menyatakan bahwa tujuan kunjungannya adalah untuk melunasi hutang budi kepada Heiter. Heiter kemudian memberikan permintaan pertamanya sebagai *on* yang harus dilakukan oleh Frieren, yaitu memintanya untuk menjadikan Fern sebagai muridnya. Terlihat pada kutipan berikut: 弟子を取りませんか。 *Deshi wo torimasen ka.* 'Maukah kau mengambil seorang murid?' Permintaan ini menunjukkan bahwa Heiter memberikan *on* kepada Frieren, dengan harapan dapat menjamin keamanan hidup Fern di masa depan setelah Heiter meninggal. Namun, permintaan ini awalnya ditolak oleh Frieren dengan alasan bahwa Fern masih kecil dan belum mandiri, akan menjadi beban. Meskipun demikian, permintaan ini, nantinya akan tetap terlaksanakan oleh Frieren karena Heiter memiliki rencana tersirat dalam permintaan keduanya. *On* ini termasuk dalam klasifikasi *shi on* dengan orang lain. Dalam konteks ini, Frieren berusaha memenuhi permintaan Heiter sebagai bentuk balas budi atas kebaikan yang telah diterimanya.

Analisis *shi on* ada pada tokoh Frieren yang diberikan oleh Heiter, seperti yang terlihat di dalam kutipan dialog dibawah ini:

- 3) ハイター : そうですね。では別のたのみを。。。、それも含めて解読をお願いしたいのです。できますか？
- Haitā : *Soudesuka. De wa betsu no tanomi wo, ..., Sore mo fukumete kaidoku wo onegai shitai no desu. Dekimasuka?*

Heiter : ‘Kalau begitu aku ada permintaan yang lain, ..., Aku ingin kamu untuk menafsirkannya juga.’

Pada data dialog 3, peristiwa ini terjadi di perpustakaan pribadi Heiter lalu menunjukkan sebuah kitab sihir, kemudian meminta Frieren untuk menafsirkan kitab tersebut dengan tujuan membangkitkan orang mati. Dasar dari permintaan ini adalah ketakutan Heiter yang semakin besar terhadap kematian. Terlihat pada kutipan berikut: *それも含めて解説をお願いしたいのです。Sore mo fukumete kaidoku wo onegai shitai no desu.* ‘Aku ingin kamu untuk menafsirkannya juga’ Permintaan ini merupakan bentuk *on* kedua yang diberikan Heiter kepada Frieren. Frieren menyetujui permintaan tersebut dan memperkirakan bahwa penafsiran kitab akan selesai dalam lima sampai enam tahun. Heiter melihat perkiraan waktu ini sebagai kesempatan bagi Fern untuk menjadi mandiri sebelum kematiannya. Dengan demikian, *on* ini termasuk dalam klasifikasi *shi on* dengan orang lain. Permintaan Heiter ini menunjukkan beban *on* yang ditanggung Frieren, sebagai cara pertama untuk mengalihkan fokus Frieren pada rencana awal Heiter yaitu menjadikan Fern sebagai muridnya.

Analisis *shi on* ada pada tokoh Frieren yang diberikan oleh Heiter, seperti yang terlihat di dalam kutipan dialog dibawah ini:

4) ハイター : それと解説の片手間で構わないので、フェルンに魔法を教えてあげてはくれませんか?

Haitā : *Soreto kaidoku no katatema de kamawanainode, Ferun ni mahō o oshiete agete wa kuremasen ka?*

Heiter : ‘Lalu, disela-sela waktumu menafsirkan saja tidak masalah, bisakah mengajarkan sihir pada Fern juga?’

Pada data dialog 4, Heiter meminta kepada Frieren untuk mengajarkan Fern sihir di sela-sela waktu menyelesaikan tafsiran kitab. Frieren menyetujui permintaan tersebut. Permintaan ini merupakan bagian dari rencana tersirat Heiter untuk mempersiapkan Fern agar mandiri dan menguasai sihir. Frieren yang belum menyadari maksud tersebut, kemudian mengajarkan Fern cara menggunakan sihir dengan benar. Terlihat pada kutipan berikut: *フェルンに魔法を教えてあげてはくれませんか? Ferun ni mahō o oshiete agete wa kuremasen ka.?* ‘Bisakah mengajarkan sihir pada Fern juga?’ Permintaan ini menunjukkan bahwa Heiter memberikan *on* kepada Frieren. Sebagai seorang pendeta, Heiter tidak memiliki keahlian dalam sihir, sehingga dia mempercayakan Fern belajar sihir kepada Frieren. Rencana ini dikatakan tersirat karena Heiter bersikeras agar Fern memenuhi syarat menjadi murid Frieren, dengan memanfaatkan sifat Frieren yang minim empati untuk mencapai tujuannya. *On* ini termasuk dalam klasifikasi *shi on* dengan orang lain. Permintaan ini adalah cara ketiga Frieren untuk membalas budi kebaikan Heiter.

Analisis *shi on* ada pada tokoh Frieren yang diberikan oleh Heiter, seperti yang terlihat di dalam kutipan dialog dibawah ini:

5) ハイター : フリーレン、フェルンを頼みましたよ。

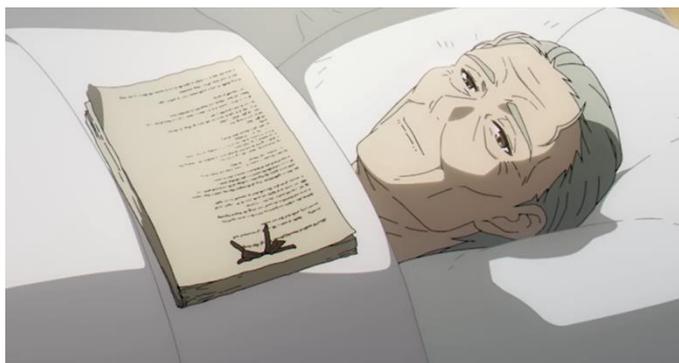
Haitā : *Furiren, Ferun wo tanomimashita yo.*

Heiter : ‘Frieren, tolong jaga Fern untukku.’

Pada data dialog 5, Setelah beberapa tahun tinggal di rumah Heiter, Frieren sering menerima pertanyaan dari Heiter mengenai perkembangan Fern. Frieren menyatakan Fern sudah cukup mandiri meskipun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Setelah Heiter meyakinkan Frieren bahwa Fern tidak lagi menjadi beban, Frieren menyadari bahwa Heiter telah menjebakinya karena Fern telah memenuhi persyaratan menjadi muridnya. Dengan demikian, Frieren terpaksa harus menerima Fern sebagai muridnya. Saat kondisi Heiter semakin memburuk, Heiter meminta Frieren agar menjaga Fern, seperti pada kutipan berikut: フリーレン、フェルンを頼みましたよ。 *Furīren, Ferun wo tanomimashita yo.* ‘Frieren, tolong jaga Fern untukku.’ Permintaan ini menunjukkan bahwa Heiter memberikan *on* kepada Frieren. Sebagai penyihir hebat dan memiliki rentang hidup yang panjang, Frieren menjadi penjamin agar Fern tidak akan ditinggalkan oleh orang terdekatnya. *On* ini termasuk dalam klasifikasi *shi on* dengan orang lain, karena ditengah penyelesaian tiga permintaan Heiter, terselip permintaan pertama yang harus Frieren tanggung secara terpaksa.

3.1.2 Analisis konsep *Giri* dalam *Anime Sousou no Frieren*

Giri adalah kewajiban untuk mengembalikan pemberian yang diterima dengan nilai yang sama harganya (Fredy, 2016). Analisis *giri* kepada dunia dengan sifat *ataakai giri* ada pada tokoh Frieren kepada Heiter, seperti yang terlihat di gambar adegan dibawah ini:



Gambar 2. Frieren menyerahkan hasil tafsiran kitab sihir pada Heiter

Terlihat pada gambar 2, Frieren telah menyelesaikan kewajibannya dalam menafsirkan kitab sihir, yang kemudian diserahkan kepada Heiter sebagai bukti penyelesaian. Namun, tafsiran tersebut tidak membahas tentang pembangkitan orang mati. Keberhasilan Frieren dalam menyelesaikan kewajiban ini adalah bentuk *giri* kepada Heiter. Frieren menyelesaikannya tepat waktu, sebelum Heiter meninggal. *Giri* ini termasuk dalam klasifikasi *giri* kepada dunia karena merupakan bentuk balas budi atas kebaikan yang telah Heiter lakukan selama petualangan bersama. Berdasarkan sifatnya, diklasifikasikan sebagai *ataakai giri* karena Frieren tidak keberatan dalam melaksanakan *giri* dan dengan niat tulus untuk membayar hutang budi. Selain itu, merangkum ilmu sihir merupakan salah satu dari hobinya.

Analisis *giri* kepada dunia dengan sifat *tsumetai giri* ada pada tokoh Frieren, seperti yang terlihat di dalam kutipan dialog dan gambar adegan dibawah ini:



Gambar 3. Frieren menatap hasil keberhasilan Fern melubangi batu

- 6) ハイター : フェルンはどうになりましたか？
フリーレン : 。。。、一人前といっても遜色のないレベルだよ。
ハイター : 。。。、もう足手まといでは ありませんね、フリーレン。
Haitā : *Ferun wa dou narimashita ka?*
Furīren : *...., Ichininmae to itte mo sonshokunonai reberuda yo.*
Haitā : *...., Mō ashidematoite wa arimasen ne, furīren.*
Heiter : ‘Bagaimana keadaan Fern?’
Frieren : ‘...., Dibilang mandiri juga sudah bisa, kok.’
Heiter : ‘...., Sekarang dia sudah bukan beban lagi, kan, Frieren?’

Pada data dialog 6, saat Heiter sadar, pertanyaan pertamanya adalah mengenai kemajuan Fern. Frieren menyatakan bahwa Fern sudah cukup mandiri. Ketika Heiter menegaskan ulang bahwa Fern tidak lagi menjadi beban, Frieren tersadar bahwa Fern telah memenuhi persyaratan untuk menjadi muridnya. Frieren akhirnya terpaksa menerima harus menjadi guru untuk Fern. Terlihat pada kutipan berikut: 一人前といっても遜色のないレベルだよ。 *Ichininmae to itte mo sonshokunonai reberuda yo*. ‘Dibilang mandiri juga sudah bisa, kok.’ Pada Kutipan ini dan gambar 3 menunjukkan Frieren sudah menyelesaikan *giri* pada Heiter. *Giri* yang harus dilakukan Frieren adalah mengajari Fern ilmu sihir dengan patokan melubangi batu besar di sebrang. *Giri* ini adalah *giri* kepada dunia karena bentuk membayar hutang budinya atas kebaikan Heiter. Meskipun Frieren menolak permintaan pertama, namun dengan menerima permintaan ketiga secara tidak langsung Frieren menyelesaikan permintaan pertama yang ditolak sebelumnya. Dalam menyelesaikan *giri*, Frieren terjebak dalam rencana tersirat Heiter maka dari itu, *giri* ini diklasifikasikan sebagai *tsumetai giri*.

3.1.3 Analisis Konsep *Gimu* dalam *Anime Sousou no Frieren*

Gimu merupakan kewajiban untuk membayar *on* dari seseorang yang telah diterima dengan kurun waktu yang tidak terbatas, sehingga kewajiban pembayaran berupa *gimu* berlangsung seumur hidup. Analisis *gimu ko* ada pada tokoh Heiter kepada Himmel, seperti yang terlihat di dalam kutipan dialog dibawah ini:

- 7) ハイター : 見ての通り私はもう長くありません。。。、フリーレン、フェルンを頼みましたよ。

- Haitā : *Mite no toori watashi wa mou nagaku wa arimasen, ..., Furīren, Ferun wo tanomimashita yo.*
- Heiter : ‘Seperti yang kau lihat, aku sudah tidak akan bertahan lama lagi, ..., Frieren, tolong jaga Fern untukku.’

Pada data dialog 7, pemenuhan *gimu* yang harus dilakukan oleh tokoh Heiter adalah dia bertanggung jawab atas hidup Fern hingga akhir hayat. Kebaikan yang diterima dari Himmel memotivasi Heiter untuk berbuat baik selayaknya Himmel, yang pada akhirnya mendorongnya untuk mengambil tanggung jawab menyelamatkan hidup Fern. Terlihat dari kutipan berikut: 見ての通り私はもう長くありません。。。、フリーレン、フェルンを頼みましたよ。

Mite no toori watashi wa mou nagaku wa arimasen, ..., Furīren, Ferun wo tanomimashita yo. ‘Seperti yang kau lihat, aku sudah tidak akan bertahan lama lagi, ..., Frieren, tolong jaga Fern untukku.’ Kutipan ini menunjukkan detik-detik terakhir Heiter hidup. Meskipun permintaan pertamanya ditolak, Heiter tetap mencari cara agar Fern menjadi murid Frieren, mengingat keterbatasannya secara umur dan fisik. Tindakan Heiter menunjukkan perhatian dan kepeduliannya terhadap masa depan Fern, yang pada akhirnya menggunakan cara menjebak Frieren agar Fern dapat mandiri. Heiter membuktikan ia benar-benar bertanggung jawab atas keputusan dalam menyelamatkan hidup Fern. *Gimu* ini termasuk pada *gimu ko* terhadap teman karena *gimu* tidak memiliki batas waktu dalam pemenuhan dan menjadi tanggung jawab seumur hidup. Rencana tersirat itu memberikan pemahaman mendalam tentang motif dan implikasi tindakan Heiter dalam konteks tanggung jawab sosial.

Analisis *gimu ko* ada pada tokoh Frieren kepada Heiter seperti yang terlihat di dalam gambar adegan dibawah ini:



Gambar 4. Frieren menuangkan Alkohol di makam Heiter

Terlihat pada gambar 4, Frieren menuangkan alkohol di makam Heiter sesuai permintaannya. Tindakan ini termasuk dalam *gimu* karena tidak memiliki batas waktu dalam pemenuhannya dan dapat dilakukan kapan saja. *Gimu* ini termasuk pada *gimu ko* karena ini salah satu wujud penghargaan Frieren dalam menunjukkan bahwa dirinya telah berubah menjadi seorang *elf* yang peduli pada rekannya atas kebaikan yang telah diterima dari Heiter. Peristiwa ini menunjukkan bahwa kematian Himmel telah membawa dampak mendalam pada prinsip hidup Frieren yang terlihat dari perkembangan nilai moral dalam diri Frieren.

Analisis *gimu ko* ada pada tokoh Frieren kepada Himmel, seperti yang terlihat di dalam kutipan dialog dibawah ini:

- 8) フェルン : ヒンメル様のためですか?
フリーレン : いや、きっと自分のためだ。

<i>Ferun</i>	: <i>Hinmeru-sama no tamedesu ka?</i>
<i>Furiren</i>	: <i>Iya, kitto jibun no tameda.</i>
Fern	: ‘Apakah ini demi Tuan Himmel?’
Frieren	: ‘Bukan, aku yakin ini untuk diriku sendiri.’

Pada data dialog 8, tokoh Frieren menunjukkan kecenderungan menjalankan misinya tanpa berusaha mengenal rekan-rekannya secara mendalam. Perilaku ini dipengaruhi oleh perbedaan signifikan dalam rentang waktu hidup *elf* dan manusia, yang menyebabkan Frieren meremehkan pentingnya waktu. Setelah kematian Himmel, Frieren mengalami penyesalan karena tidak memanfaatkan waktu sepuluh tahun untuk mengenal Himmel secara personal. Peristiwa ini menjadi titik balik bagi Frieren, memotivasinya untuk mengubah perilaku ini dan menjadikan sebagai prinsip hidup untuk lebih memahami individu sekitarnya. Terlihat pada kutipan berikut: *きっと自分のためだ。 kitto jibun no tameda.* ‘Aku yakin ini untuk diriku sendiri.’ Kutipan ini menunjukkan resolusi internal Frieren untuk memperbaiki pendekatannya dalam berinteraksi dengan rekan-rekannya. *Gimu* ini termasuk *gimu ko* karena Frieren membawa perubahan ini sebagai prinsip hidupnya dalam menjalankan petualangan. Rasa tanggung jawab ini didapatkan setelah Frieren menyadari sifatnya yang minim empati pada Himmel sehingga Frieren harus mengembannya untuk seumur hidup.

4. Kesimpulan

Hasil dan pembahasan analisis mengenai perwujudan konsep *on* pada tokoh Frieren dan Heiter pada video *channel Youtube Muse Indonesia* dengan judul “*Frieren: Beyond Journey’s End*” episode 1-2. Menunjukkan bahwa tokoh Frieren memiliki empat *shi on* dengan orang lain, dua *giri* kepada dunia (*ataakai* dan *tsumetai giri*), dan dua *gimu ko* terhadap teman. Sedangkan Heiter, memiliki satu *shi on* dengan orang lain dan satu *gimu ko* dengan teman. Pada *shi on*, terjadi perubahan kepribadian tokoh Frieren. Pada awalnya, Frieren memiliki sifat yang dingin dan tidak memahami bagaimana cepatnya waktu berlalu bagi manusia. Lalu setelah mengerti mengenai konsep *on*, Frieren berubah menjadi pribadi yang lebih peduli dan membatasi sikap berleha-leha dalam menggunakan waktu. Pada *giri* yang dilakukan Frieren, secara umum pemenuhannya dibatasi oleh usia hidup Heiter. Meskipun begitu, Frieren tetap mampu membayar hutang budinya tepat waktu. Pada *gimu ko*, Frieren telah menyelesaikan *gimu* dan tetap memikul *gimu* itu hingga akhir hayatnya. Sedangkan pada *shi on*, terjadi juga perubahan kepribadian pada tokoh Heiter. Heiter memiliki sifat yang ceria dan kebiasaan sering mabuk. Dikarenakan Heiter adalah seorang manusia, dia mengerti konsep *on* sehingga hanya memikul satu beban *on* dan tidak memikul *giri*. Sepanjang perjalanan hidupnya, Heiter berubah menjadi pribadi yang bijaksana dan berhenti menjadi pemabuk karena mulai memperhatikan kesehatannya demi dirinya dan Fern. Pada *gimu ko*, Heiter berhasil menyelesaikan *gimu*, yaitu telah membuktikan bahwa dia benar-benar merawat Fern hingga akhir hayatnya.

Referensi

Ariyanto, N. I., & Santoso, B. (2024). *Sewa Pacar Sebagai Bentuk Aktualisasi Diri Pada Tokoh Kinoshita Kazuya Dalam Video Channel YouTube Muse Indonesia Berjudul “Pacar*

- Sewaan” Episode 2*. Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan, 8, 91.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v8i1.91-102>
- Endraswara, S., & Surani, D. (2013). *Metodologi Penelitian Antropologi Sastra*. Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Fredy, M. (2016). *Konsep Giri Dan Ninjou Pada Persahabatan Tokoh Nobita Dan Doraemon Dalam Anime Stand By Me Doraemon Karya Sutradara Takashi Yamazaki Dan Ryuuichi Yagi* [Sarjana, Universitas Brawijaya].
<https://repository.ub.ac.id/id/eprint/102125/>
- Hermawan, A. (2015). *Unsur Intrinsik Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata Sebagai Alternatif Bahan Ajar Membaca Di SMP*. Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 1, 146. <https://doi.org/10.17509/rb.v1i2.8755>
- Izhharuddin, M. (2018). *Perwujudan Giri Dan Ninjou Yang Tercermin Dalam Persahabatan Tokoh Utama Luffy Dan Bentham Pada Anime One Piece Karya Eiichiro Oda (Kajian Antropologi Sastra)* [Undergraduate, Diponegoro University].
<http://eprints.undip.ac.id/62726/>
- Kenji, M. (1994). Kamus Jepang-Indonesia. In *Kamus Jepang-Indonesia* (松浦健二著。日本語—インドネシア語辞典) (p. 218). Kyoto Sangyo University Press.
- Kusumajati, A. J. (2020). *Perwujudan Konsep Giri Dan Ninjou Yang Tergambar Pada Izuku Midoria Dalam Manga Boku No Hero Academia* [Undergraduate, Diponegoro University]. <http://eprints.undip.ac.id/80877/>
- Lafamane, F. (2020). *Karya Sastra (Puisi, Prosa, Drama)* [Arts and Humanities].
<https://doi.org/10.31219/osf.io/bp6eh>
- Maulana, R. (2020). *Bentuk Interaksi Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Tokoh Tanaka Dalam Anime Tanaka-Kun Wa Itsumo Kedaruge Karya Nozomi Uda (Kajian Psikologi Sosial)* [Other, Universitas Komputer Indonesia]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3151/>
- Ramadhan, F. H., & Ummah, N. W. (2023). *Konsep On Masyarakat Jepang dalam Film Tenki no Ko (2019) Karya Makoto Shinkai*. Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi, 1(Vol 1 No 1 (2023): Prosiding Seminar Kolaborasi Akademik Dosen-Mahasiswa).
<http://conference.fib.unsoed.ac.id/ojs/index.php/kokadoma/article/view/155>
- Salsabila, N. (2018). *Konsep On, Gimu, Dan Giri Dalam Film Eien No Zero Karya Sutradara Takashi Yamazaki* [Sarjana, Universitas Brawijaya].
<http://repository.ub.ac.id/id/eprint/166237>
- Sauramaa, N. A. (2021). *The Use Of Religion In Anime And Manga And The Effects It Has On The Viewer* [Master Thesis, University of Eastern Finland]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uef-20211233>
- Walansendow, S., Pandi, H., & Sompotan, A. G. (2022). *Analisis Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Kaguya Hime No Monogatari*. KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa & Seni, 1(Vol. 1 No. 06 (2021): KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni), 562–570.
<https://doi.org/10.53682/kompetensi.v1i06.1978>

- Widyahening, C. E. T. (2014). *Film Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sastra*. Widya Wacana: Jurnal Ilmiah, Vol. 9 Nomor 2 Agustus 2014(Vol. 9 No. 2 (2014): Widya Wacana), 38. <https://doi.org/10.33061/ww.v9i2.960>
- Zaki, I. (2021). *Nilai Karakter Pada Anime Kimi No Nawa Karya Makoto Shinkai* [Other, Universitas Darma Persada]. <http://repository.unsada.ac.id/3698/>
- Yamada, K. (Director). (2023, September 29). *Frieren: Beyond Journey's End* [Petualangan, Drama, Fantasi]. <https://www.youtube.com/watch?v=n3dEvVDH4rA&t=431s>