

Budaya *On* dan *Giri* pada Tokoh Sen dan Chihiro dalam Anime *Spirited Away* Karya Hayou Miyazaki

Dhea Lania¹, Umi Handayani²

Universitas Ngudi Waluyo

Jl. Diponegoro No.186, Ngablak, Gedanganak, Kec. Ungaran Tim., Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50512

Korespondensi Penulis : dhealaniaputri12@gmail.com

Abstract. *Anime is well known as a typical Japanese animation created with moving images that resemble human beings. Anime has a certain appeal as entertainment that entertains audiences. From another angle, however, anime also provides the moral and cultural messages that its creators wish to convey through each character's story and characterization. "Spirited Away" is an anime produced by Ghibli Studios, directed by Hayao Miyazaki. The animation "Spirited Away" depicts the struggles of a 10-year-old girl who works as a waitress at a hot spring in the spirit world. In the story, Spirited Away is the protagonist featured by the creator, who brilliantly plays the role of freeing her parents from the witch's spell that transformed them into pigs. The story is based on the cultural values and characterization demonstrated by Hayao Miyazaki in the anime. The purpose of this study is to find the "A (On) and (Giri)" culture in the characters of Spirited Away. The method used in this study is a descriptive qualitative method. Descriptive research attempts to gather information to describe a state, event, or phenomenon in a specific and sequential manner. Using this method, conclusions can be drawn from the analysis conducted.*

Keywords: *Anime, On and Giri Culture, Spirited Away, Studio Ghibli*

PENDAHULUAN

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Antropolog Melville J. Herkovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Sedangkan menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terdapat pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum dan adat istiadat, serta kemampuan-kemampuan lain yang didapat sebagai seseorang anggota masyarakat. Jepang merupakan salah satu negara yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan mampu mempertahankan budaya tersebut sampai saat ini.

Salah satu nilai moral yang dihasilkan oleh kebudayaan adalah balas budi. Balas budi yang diartikan sebagai rasa berhutang serta rasa ingin memberi balasan atas pemberian sebagai bentuk penghargaan. Balas budi atas rasa berhutang tersebut telah menjadi suatu budaya di masyarakat Jepang dalam melakukan sosialisasi yang disebut dengan *On* dan *Giri*. *On* dan *Giri* merupakan rasa hutang psikologis atas pemberian dan suatu kebaikan yang telah diterima dari orang lain, baik diinginkan maupun tidak diinginkan. Contoh dari *On* adalah hubungan antara orang tua dan anak. Orang tua memberikan semua yang dibutuhkan oleh sang anak tidak hanya

sandang maupun pangan tetapi juga kasih sayang dan cinta serta keamanan bagi sang anak. Dengan kOndisi tersebut, sang anak telah menerima semua pemberian yang telah diberikan oleh orang tua. Dengan kata lain, Sang anak memiliki hutang psikologis terhadap orang tuanya dan memiliki kewajiban secara moral untuk membayar hutang tersebut. Kewajiban membayar hutang tersebut dinamakan *Giri*.

Pentingnya nilai-nilai budaya tersebut sering kali menjadi salah satu unsur yang dapat dilihat dalam karya sastra dan dapat dipetik pelajaran bagi pembacanya. Karena seorang pengarang, secara dialektis memberikan pesan-pesan, nilai moral, serta nilai kebudayaan yang dituangkan dalam suatu karya sastra sebagai hasil rekOntruksi diri pengarang terhadap kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Jenis karya sastra Jepang yang dikemas dengan bantuan teknologi modern yang sudah mendunia adalah film animasi yang akrab disebut dengan anime. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ratna “Karya sastra sebagai seni waktu selain bisa memahami aktivitas kultural juga berfungsi untuk mendokumentasikan seluruh aktivitas manusia sekaligus mewariskannya” (2015:129). Berdasarkan dari pemikiran itu juga penulis ingin mengakaji nilai-nilai budaya Jepang khusus nya *On* dan *Giri*.

Objek animasi yang akan di kaji pada penelitian ini adalah film animasi yang berjudul *Spirited Away*. *Spirited Away* atau *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (千と千尋の神隠し). *Sen to Chihiro no Kamikakushi* adalah anime yang di produksi oleh Studio Ghilbi yang diliris pada tahun 2001 adalah salah satu anime yang sangat populer dan berhasil memenangkan penghargaan yang bergensi, diantaranya adalah Golden Bear pada tahun 2002 dan Academy Award for Best Animated feature 75th tahun 2003.

Sen to Chihiro no Kamikakushi adalah anime yang menceritakan anak perempuan yang berusia 10 tahun yang bernama Chihiro. Chihiro dan keluarganya akan memutuskan untuk pindah rumah. Ketika perjalanan dari sekolah Chihiro menuju ke rumah baru dengan menggunakan mobil. Ayah Chihiro memutuskan untuk mengambil jalan pintas, tetapi jalan yang dilalui oleh mereka salah. Kemudian mereka tersasar ditempat seperti hutan, dan didalam hutan tersebut terdapat terowOngan, mereka memutuskan untuk berhenti di depan terowOngan tersebut. Kemudian ayah dan ibu Chihiro merasa tertarik dan penasaran dengan apa yang ada di dalam terowOngan tersebut. Oleh karena itu, mereka memutuskan untuk masuk ke terowOngan itu. Pada awalnya Chirio menolak ajakan ayah dan ibu nya untuk masuk ke terowOngan tersebut.

Tetapi Chirio merasa asing dan takut berada sendiri menunggu ayah dan ibunya di depan terowOngan tersebut, Maka Chihiro berlari dan mengikuti ayah dan ibu nya untuk masuk.

Kemudian setelah mereka masuk ke terowongan tersebut, mereka menemukan tempat yang asing dan sangat sepi seperti tidak ada satu orang pun yang berada ditempat tersebut selain mereka. Lalu mereka berjalan sambil melihat sekitar tempat, orang tua Chihiro dikejutkan dengan restoran yang banyak sekali menjual makanan tetapi restoran tersebut tidak berpenjaga. Namun, kedua orang tua Chihiro seperti tidak memperdulikan hal tersebut dan tergiur untuk membeli dan langsung memakan makanan yang terhidang tersebut. Tetapi Chihiro tidak mau ikut makan karena penjaga restoran tersebut tidak ada penjaganya, meskipun ibunya sudah membujuk dengan mengatakan “Makanan nya sangat enak sekali, kamu harus makan” dan Ayah nya pun membujuk Chihiro dan mengatakan “Nanti ayah akan bayar jika penjaga nya sudah datang”.

Chihiro tidak menghiraukan ajakan kedua orang tua nya, malah berlari pergi meninggalkan kedua orang tua nya yang sedang sangat asyik menikmati makanan. Kemudian ketika Chihiro kembali ke restoran itu, Chihiro dikagetkan dengan keadaan ayah dan ibu nya yang sudah berubah menjadi babi. Chihiro sangat ketakutan dan tidak tau apa yang bisa Chihiro lakukan dihadapkan kondisi tersebut. Dengan ketakutan Chihiro beranjak lari meninggalkan kedua orang tua nya sudah berubah wujud dan sambil terus berteriak “ayah ... ibu...” seakan tak percaya babi yang ditemuinya tadi bukanlah kedua orang tunya. Ternyata tempat tersebut terdapat makhluk tak kasap mata seperti siluman ketika malam sudah tiba. Chihiro terduduk sembil menangisi keadaannya. Ditengah tangisan Chihiro dikagetkan dengan kedatangan seorang laki-laki yang bernama Haku. Haku adalah seorang murid yang mempelajari ilmu sihir ditempat tersebut.

Haku menyarankan Chihiro untuk berkerja sebagai pelayan disebuah pemandian air panas agar dapat mengembalikan kedua orang tuanya kewujud manusia. Setelah itu, Haku mengajak Chihiro pergi ke suatu tempat seperti restoran dan pemandian air panas tersebut. Lalu Haku meminta Chihiro untuk pergi menemui seorang Kamaji (Paman yang menjaga ketel uap) untuk meminta izin bekerja ditempat pemandian air panas tersebut. Setelah tiba di tempat Kamaji Chihiro menyampaikan maksud kedatangannya untuk mendapatkan izin berkerja. Tetapi Kamaji sempat menolak namun akhirnya Kamaji meminta bantuan seorang perempuan yang datang mengantarkan makan siang kepada nya untuk mengantarkan Chihiro bertemu Yubaba untuk mendapatkan pekerjaan.

Yubaba adalah seorang pemilik pemandian air panas tersebut. Sesampainya Chihiro di tempat Yubaba, tentu saja Chihiro langsung menyampaikan tujuannya agar dapat bekerja untuk memyelematkan kedua orang tuanya. Meskipun beberapa kali mendapatkan penolakan dari Yubaba, Chihiro tak gentar dan terus menyampaikan keinginannya untuk bekerja. Sampai pada

akhirnya, Chihiro mendapatkan izin dari Yubaba untuk bekerja ditempat pemandian air panas tersebut untuk menyelamatkan kedua orang tuanya.

On Giri yang terdapat alam cerita anime berjudul *Spirited away* ini adalah Chihiro atau *Sen* seorang perempuan kecil dari dunia manusia harus bekerja di pemandian air panas di dunia roh dengan misi menyelamatkan kedua orang tua nya yang berubah wujud menjadi seekor babi. Chihiro melawan segala rasa takut yang ada pada dirinya untuk menunaikan *Giri* atas *On* yang telah diterima dari kedua orang tunya dengan bekerja sebagai pelayan dipemandian air panas di dunia roh sampai bisa membawa kembali kedua orang tua nya ke wujud semula yaitu sebagai manusia dan kembali ke dunia nyata. Nilai-nilai budaya Jepang khusus nya *On* dan *Giri* yang akan di kaji dalam anime ini di harapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca. Salah satu manfaatnya yang diharapkan adalah dengan mengetahui nilai budaya khusus nya *On* dan *Giri* yang terdapat dalam anime tersebut dapat mencOntoh sisi baik dalam kOnsep balas budi tersebut dikehidupan sosial baik keluarga maupun masyarakat.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang akan digunakan oleh peneiti adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif berupaya mengumpulkan informasi untuk menggambarkan suatu kOndisi, peristiwa atau fenomena dengan spesifik dan urut. Menurut Sukmadinata (2017). Penelitian deskriptif adalah karakteristik penelitian yang dapat mengungkapkan dan membedah berbagai fenomena alam dan sosial dalam masyarakat secara spesifik. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan antropologi sastra dikarenakan objek formalnya adalah budaya *On* dan *Giri*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

On adalah **hutang** psikologis yang memiliki beban untuk mengembalikannya. Biasanya, pemberi *On* memiliki posisi lebih tinggi. Contoh *On* secara umum adalah hubungan keluarga seperti orang tua dan anak. Orang tua telah memberikan fasilitas kepada anak nya baik bersifat materi maupun moral. Seorang anak telah menerima semua fasilitas yang telah diberikan oleh orang tua. Dengan kata lain, *On* merujuk pada psikologis maupun sosial yang dikenakan kepada penerima. Chihiro seorang anak gadis berusia 10 tahun yang penakut harus merubah identitas dan kepribadiannya menjadi *Sen* untuk membalas budi dan membayar *On* telah ia terima dari orang tuanya. Bentuk balas budi yang dilakukan oleh tokoh *Sen* dan Chihiro dalam anime *Spirited Away* yang tercermin adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Chihiro diminta Haku untuk bertahan

はく : この世界で日伸びる為にそうするしかないんだ、
ご両親を助けるためにも。

千尋 : やっぱり部隊になったの夢じゃないんだ。

Haku: Tidak punya pilihan lain untuk tetap hidup dunia seperti ini.

Dan untuk menyelamatkan orang tua mu juga.

Chihiro: Ternyata bukan mimpi kalau mereka berubah menjadi babi.

Kutipan diatas menunjukkan bahwa Chihiro dipaksa oleh keadaan harus menyelamatkan orang tuanya yang berubah menjadi wujud menjadi seekor babi. Penjelasan gambar: Ketika Chihiro masuk kedalam dunia roh semua penghuni menyadari dan mencium bau Chihiro sebagai manusia. Kemudian Haku menenangkan dan menyadarkan Chihiro bahwa Chihiro harus bertahan di dunia roh untuk menyelamatkan kedua orang tuanya dengan bekerja menjadi pelayan. Setelah itu Haku mengarahkan Chihiro bertemu dengan Kamaji dan Yubaba untuk dapat diperkerjakan sampai bisa membayar *On* yang ia terima kepada kedua orang tua.



Gambar 2. Chihiro bertemu dengan kedua orang tuanya

千尋 : お父さん、お母さんきっと助けてあげるからあんまり太るだめだよか食べられちゃうから。

Ayah ibu aku pasti menyelamatkan kalian, jangan terlalu gemuk karena mereka akan memakan mu.

Pada gambar 2 memperlihatkan Chihiro datang menemui kedua orang tuanya. Namun mereka sama sekali tidak dapat menyadari kedatangan Chihiro. Dengan keadaan tersebut membuat Chihito sangat terpuak kemudian Chihiro berjanji akan menyelamatkan mereka. Berdasarkan kutipan verbal dan gambar di atas menunjukkan bahwa pada gambar pertama dan kedua menunjukkan bahwa Chihiro sebagai anak dari kedua orang tua nya memiliki *On* yang telah dibebankan kepadanya yang wajib dibayar. *On* yang diterima oleh Chihiro adalah kedua orang tuanya telah memberikan fasilitas baik materi maupun moral kepada Chihiro dari mulai Chihiro dilahirkan.



Gambar 3. Chihiro bertemu dengan dewa anak

Chihiro berhasil mematahkan kutukan Yubaba terhadap orang tuanya sehingga mengembalikan wujud kedua orang tuanya kembali menjadi manusia dengan cara mengidentifikasi orang tuanya di Antara sekelompok babi. Setelah itu, Chihiro pergi meninggalkan pemandian roh tersebut dan pergi bertemu orang tuanya diantarkan oleh Haku.

3.1 Budaya *Giri* dalam Anime *Spirited Away*

a. *Giri* Tokoh Sen kepada Kaonashi

Kaonashi adalah sosok roh yang memakai topeng karena tidak memiliki wajah. Chihiro melihat Kaonashi pertama kali di jembatan sampai bersama Haku. Kemudian setelah Chihiro mempersilahkan nya masuk kedalam pemandian tersebut Kaonashi berusaha untuk diterima oleh Chihiro dengan sering memperlihatkan sosoknya dan sering membantu Chihiro.



Gambar 4. Kaonashi memberikan toket obat herbal kepada Sen

千尋 : こんなにたくさん、、へ、私にくれるの？

あの、それそんなに要らない、だめよ一つで良いの。

Chihiro: Sebanyak ini? eh, ini untuk saya?

Maaf, aku tidak butuh sebanyak ini. Tidak boleh. Satu saja cukup.

Kaonashi yang sedang mencari perhatian kepada tokoh Sen berusaha menolong Sen dengan memberikan banyak token obat herbal. Meskipun Chihiro sudah berusaha untuk menolak tetapi Kaonashi menghilang dan meninggalkan token tersebut untuk Sen. Token herbal yang telah Kaonashi berikan sangat membantu Sen ketika Dewa Sungai meminta mengalirkan air herbal kembali. Dari penjelasan gambar di atas bisa disimpulkan bahwa dengan kata lain Chihiro telah menerima *Giri* dari Kaonashi atas penerimaan token tersebut. Dan memiliki kewajiban untuk membayarnya.



Gambar 5. Chihiro memberikan pangsit emetik ajaib dari Dewa Sungai

顔なし : 千欲しい、、千欲しい。ほしなれ、取れ、、

千 : 私はたべるき。私は食べるならその前にこれを食べて。

本当はお母さんとお父さんあげたかったんだけど食べるね。

Kaonashi: Aku ingin Sen aku ingin Sen, ambil ini.

Sen: Kalau makan makan saya sebelum itu kamu makan ini. Sebetulnya aku ingin memberikan ini kepada ibu dan ayah ku. Makan ya.

Kaonashi merupakan sosok yang mampu menyerap energi dan bereaksi terhadap sekitarnya. Karena keadaan di pemandian itu penuh dengan hawa buruk dan keserakahan menyebabkan Kaonashi tidak terkendali dan membuat kerusakan. Sen adalah orang yang harus bertanggung jawab atas kerusakan itu karena Sen telah mengizinkan Kaonashi masuk kedalam pemandian. Setelah Sen bertemu dengan Kaonashi kondisi Kaonashi semakin tidak terkendali dan malah ingin memakan Sen. Oleh karena itu Sen memberikan pangsit emetik ajaib yang telah diberikan Dewa Sungai.

Berdasarkan kutipan verbal dan gambar diatas dapat di simpulkan bahwa Sen telah menerima *Giri* dari Kaonashi atas pemberian token herbal. Tindakan Sen memberikan pangsit emetic ajaib kepada Kaonashi merupakan bentuk pemenuhan *Giri* yang telah ia terima. *Giri* yang diberikan adalah *Giri Tsumetai*. Karena *Giri* yang diberikan oleh Sen secara terkesan terpaksa terlihat dari kutipan Sen yang mengatakan “Sebenarnya, aku ingin memberikan nya kepada ibu dan ayah”.

b. Budaya *Giri* pada Tokoh Sen kepada Haku

Haku merupakan river spirit atau roh sungai yang terseset karena sungai yang menjadi tempat tinggalnya telah berubah menjadi apartemen. Kemudian Haku datang kepada Yubaba untuk mempelajari ilmu sihir. Haku yang menjadi murid Yubaba membantu Chihiro untuk menyelamatkan kedua orang tuanya.



Gambar 6. Sen meminta tiket kereta kepada Kamaji

千 : はくはわたしを助けてくれたの。私ははくを助けたい。

Sen: Haku telah memberikan bantuan kepada ku. Aku ingin membantu Haku.

Haku merupakan orang yang telah membantu Sen untuk bekerja dipemandian air panas. Gambar diatas dalam ceritanya, Zeniba memberitahu Sen bahwa Haku telah mencuri segel emas ajaib darinya. Dan memperingati Sen bahwa kutukan yang Haku mendapatkan kutukan yang mematikan. Melihat kOndisi Haku yang terluka parah dan tidak sadarkan diri. Sen memutuskan untuk memberikan sebagian pangsit emetik ajabai kepada Haku. Lalu Haku memuntahkan segel dan siput hitam yang dihancurkan oleh kakinya. Setelah segel emas termuntahkan Sen berniat ingin mengembalikan segel emas itu ke Zeniba dengan harapan Zeniba dapat menolOng Haku. Kemudian Sen meminta tiket kereta kepada Kamaji untuk pergi ketempat Zeniba.

Sen menyadari bahwa Haku telah membantu dirinya. Dengan kata lain, Haku telah memberikan *Giri* atas bantuannya yang telah ia berikan kepada Sen. KOndisi Haku yang terluka

merupakan kesempatan yang sangat tepat untuk Sen membayar *Giri* kepada Haku dengan memberikan sebagian pangsit emetik ajaib yang dapat membebaskan nya dari mantra Yubaba. Tidak hanya memberikan pangsit emetik ajaib Sen juga menghilangkan kutukan Zeniba dengan rasa cinta nya kepada Haku. Secara jelas yang terlihat dari kutipan secara verbal diatas bahwa Sen mengatakan Ingin membantu Haku karena Hau telah memberikan nya bantuan. *Giri* yang dilakukan oleh Sen kepada Haku adalah *Giri Atatakai*. Karena Sen melakukan penunain *Giri* kepada Haku dengan sepenuh hati.

c. *Giri* Dewa Sungai kepada Sen

Dewa Sungai adalah roh sungai yang tercemar yang datang sebagai pelanggan pertama Sen di pemandia air panas tersebut.



Gambar 7 Sen membantu mencabut duri di badan Dewa Sungai

千 : ここにとげみたいになんか触ってるの。

りん : とげ??

千 : かって取れないの。

Sen: Um, Sepertinya aku memegang benda seperti duri.

Rin: Duri?

Sen: Terlalu dalam, tidak bisa diambil.

Ketika Sen mengalirkan air herbal yang kedua kali nya. Sen menemukan duri di tubuh Dewa Sungai. Kemudian Sen memberitahu Rin untuk membantu nya mengambil duri tersebut karena Sen tidak bisa mengambilnya sendiri. Kemudian Yubaba yang mendengar percakapan Sen dengan Rin langsung membuat tali dengan bantuan sihir untuk membantu Sen dan Rin menarik duri yang tertusuk di tubuh Dewa Sungai. Sen memberikan *Giri* kepada Dewa Sungai Atas kebaikan dan keberhasilannya menarik duri yang menusuk di tubuh Dewa Sungai itu.



Gambar 8 Sen menerima pangsit emerik ajaib dari Dewa Sungai

Berdasarkan cerita ya, Setelah Dewa Sungai mengeluarkan sampah-sampah beserta kotoran yang ada dibadannya. Dewa Sungai pergi meninggalkan pemandian air panas tersebut dengan memberikan pangsit emerik ajaib kepada Sen. Berdasarkan uraian diatas Dewa Sungai membayar *Giri* kepada Sen dengan memberikn pangsit emerik ajaib yang bisa digunakan untuk membntu Haku menghancurkan mantra Yubaba dan membantu Kaonashi menghilangkan pengaruh negatif yang ada di pemandian air panas tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa penulis ada satu budaya *On* dan tiga budaya *Giri* yang terdapat pada tokoh Sen dan Chihiro dalam Anime Spirited Away adalah:

- a. Budaya *On* pada tokoh Chihiro kepada orang tuanya

Berdasarkan pengertiannya *On* adalah hutang secara psikologis yang memiliki beban dan kewajiban untuk membayar. Pada um Maka hasil dari analisa *On* pada Chihiro yang terdapat dalam anime ini adalah Chihiro bekerja sebagai pelayan di pemandian air panas roh.

- b. Budaya *Giri*

Giri adalah kewajiban untuk mengembalikan atau membalas semua pemberian yang telah diterimanya sesuai dengan jumlah yang sesuai. Berdasarkan hasil dari analisa penulis menyimpulkan bahwa *Giri* yang terdapat pada tokoh Sen dalam Anime Spirited Away adalah sebagai berikut:

- *Giri* pada tokoh Sen kepada tokoh Kaonashi

Sen menerima *Giri* dari Kaonashi setelah Sen menerima token obat herbal dari Kaonashi.

- *Giri* pada tokoh Sen kepada tokoh Haku

Haku memberikan *Giri* kepada Sen dengan membantu nya bekerja di pemandian air panas dan berhasil mengantarkan Haku bertemu kedua nya orang tua nya setelah wujudnya kembali kewujud semula.

- *Giri* pada tokoh Dewa Sungai kepada tokoh Sen

Sen telah berhasil mengeluarkan kotoran dan duri yang ada di tubuh nya. Dengan kata lain Sen memberikan *Giri* dengan kebbaikannya. Kemudian Dewa Sungai membayarkan *Giri* yang ada padanya kepada Sen dengan memberikan Pangsit emetik ajabaib.

Spirited Away merupakan film yang berhasil mendapatkan respOn penOntOn dengan skor 96 dari 100. Dengan cerita nya yang menarik dan memikat penOntOn dOngeng ini memiliki tema utama supernaturalime yang melatar belakangi budaya nya yaitu bagaimana hubungan manusia dengan Kami. Dalam hal ini Shinto – budha merupakan kepercayaan asli masyakat Jepang yang mempengaruhi cerita dari anime ini. Hal ini dapat dilihat dari berbagai *Kami* yang ditampilkan pada alur ceritanya yang disebut juga *Yaoyorazu no Kami* dan diikuti dengan ditunjukkannya smbol-simbol atau visual kuil Shinto seperti *Hokara, Toori, Dosojin, Shimenawa*. Kemudian latar belakang waktu dari anime ini adalah ketika pasca Jepang hancur. Saat itu banyak sekali perubahan yang terjadi pada Jepang terutama EkOnomi.

Berrdasarkan latar belakang waktu pembuatan anime. Karakter dan cerita Anime ini tidak hanya kental dengan ajaran Shinto tetapi juga isu tentang kritik sosial yaitu tentang kebiasaan yang kOnsumtif (tamak atau serakah) dan isu lingkungan diangkat secara eksplisit didalam alur ceritanya. Kritik sosial tentang lingkungan dapat dilihat dari ketika Dewa sungai yang datang membawa bau busuk dan kotor menjadi pelanggan Sen. Sen menemukan duri yang tertusuk di tubuh Dewa Sungai tersebut. Kemudian Sen beserta pelayan yang lain berhasil menarik duri keluarlah sampah domestik, barang-barang elektrOnik dan lain-lainnya. Setelah itu wujud Dewa Sungai kembali kewujud asli nya. Dari cerita Dewa Sungai tersebut pengarang seolah sedang mengkritik sungai Jepang yang sempat tercemari pada masa krisis ekOnomi. Sekaligus mengingatkan tentang hubungan keterkaitan manusia dengan alam bahwa jika manusia menjaga alam, alam akan menjadi surga baginya. Tapi jika manusia merusak alam, alam yang akan neraka yang mematikan.

Kritik sosial tentang ketamakan atau serakah dapat dilihat dari alur cerita ketika Orang tua Chihiro berubah wujud menjadi seekor babi karena makan makanan yang dunia roh. Dan cerita ketika Kaonashi makhluk yang dapat menyerap energi datang ke pemandian air panas tersebut. Karena hawa dan energi dipemandian tersebut dipenuhi dengan keserakahan Kaonashi berubah menjadi makhluk yang serakah. Serakah yang tunjukan dalam cerita itu Kaonashi merasa tidak cukup makan

makanan yang diberika oleh pelayan kemudian Kaonashi memakan dua pelayan dan satu ekor katak.

Spirited Away mengajarkan nilai-nilai moral yang terkandung pada setiap alur ceritanya. Nilai moral yang diajarkan adalah sebagai berikut:

- *Jangan* menjadi manusia yang rakus. Karena ketamakan, kerakusan, keserakahan hanya akan mengantarkan pada titik kehinaan dan mencelakaan.
- *Kemudian* balas budi. Dari anime ini kita bisa belajar tentang kOnsep balas budi masyarakat Jepang. Inti pada balas budi adalah sikap menghargai dan saling memberikan kebaikan terhadap sesama.
- *Menjaga* lingkungan, Menjaga lingkungan agar habitat dan spiritual lingkungan tidak tercemar sehingga alam pun akan menjaga.
- Pantang menyerah, pantang menyerah yang dilukiskan oleh tokoh utama yaitu Sen dan Chihiro *mengajarkan* bahwa. Keterbatasan bukan menjadi penyebab utama suatu kegagalan melainkan berhenti mencoba dan menyerah pada keadaan adalah penyebab utama nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chambers, S. (2012). Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 3(2), 94-101.
- Endraswara, S. (2003). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Endraswara, S. (2013). *Metodologi Penelitian Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Graha Pena.
- Foucault, M. (1982). *The Subject and Power*. Retrieved November 30, 2016, from http://www.jstor.org/stable/1343197?seq=1#page_scan_tab_contents
- Hayao, M. (2001). *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Lk21.org/spiritedaway. Retrieved December 12, 2016.
- Kutha-Ratna, N. (2011). *Antropologi Sastra Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahakam, A. R. (2007). *Analisis Simbol dan Pemikiran Shinto dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Miyazaki Hayao (Skripsi S-1, Sastra Jepang, Fakultas Humaniora BINUS Jakarta)*.
- Masami Prabowo, R. (Tahun). *Fenomena Pergeseran Budaya Pemberian Hadiah (贈答文化 ぞうとうぶんか) Dalam Tradisi Masyarakat Jepang*.
- Nurdiyantoro, B. (2012). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Resphaty, R. A. (2013). *Kritik Sosial dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Hayao Miyazaki (Skripsi S-1, Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya)*.
- Ratna, N. K. (2006). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utara, U. S., & Utara, U. S. (2012). *Ideologi Kesetiaan Samurai Dalam Kisah 47 Ronin (Akouroshi Chushingura)*.
- Ward, P. (2000). *Defining "Animation": The Animated Film and the Emergence of the Film Bill*. Retrieved September 21, 2016, from <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2000/december2000/ward.pdf>