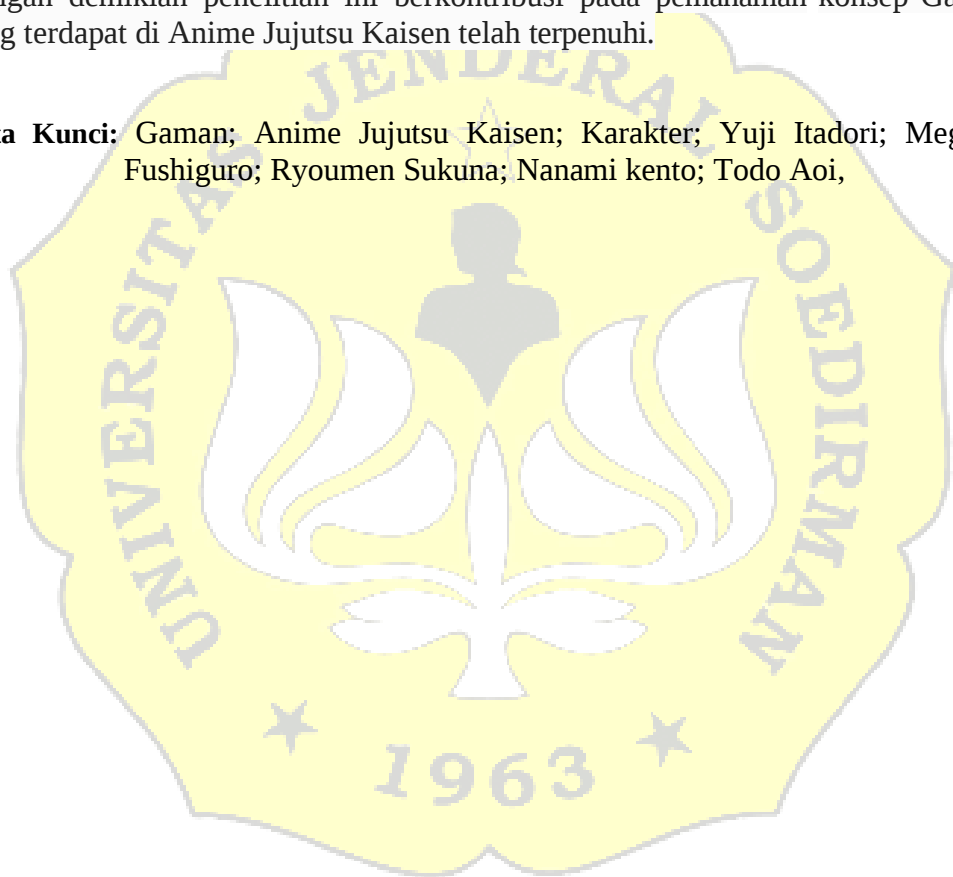


ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi untuk mengidentifikasi permasalahan penelitian yang dikaitkan dengan representasi pencapaian gaman dalam anime Jujutsu Kaisen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak karakter dalam Jujutsu Kaisen, seperti Yuji Itadori, menampilkan pencapaian gaman melalui pengembangan keterampilan bertarung, pengendalian emosi, dan solidaritas dengan rekan-rekan mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa anime Jujutsu Kaisen tidak hanya menyajikan aksi dan hiburan, tetapi juga menyampaikan beberapa point yang mengandung konsep Gaman seperti contohnya ada Todo Aoi yang menasehati Itadori Yuuji saat sedang terbawa emosi dan menyuruhnya untuk tenang dan berpikir dingin. Dengan demikian penelitian ini berkontribusi pada pemahaman konsep Gaman yang terdapat di Anime Jujutsu Kaisen telah terpenuhi.

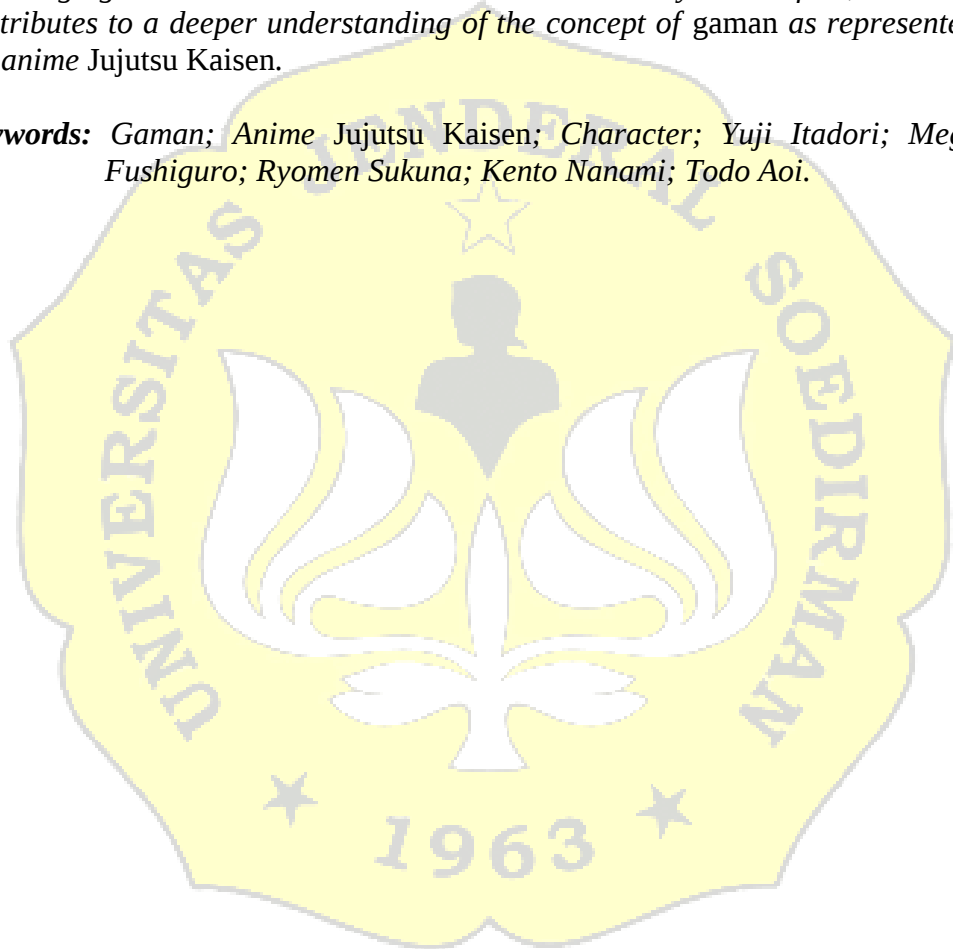
Kata Kunci: Gaman; Anime Jujutsu Kaisen; Karakter; Yuji Itadori; Megumi Fushiguro; Ryoumen Sukuna; Nanami kento; Todo Aoi,



ABSTRACT

This study employs a qualitative approach using content analysis to identify research problems related to the representation of gaman achievement in the anime Jujutsu Kaisen. The findings indicate that many characters in Jujutsu Kaisen, such as Yuji Itadori, demonstrate the attainment of gaman through the development of combat skills, emotional control, and solidarity with their comrades. These findings suggest that Jujutsu Kaisen not only presents action and entertainment but also conveys several elements that reflect the concept of gaman. For example, Todo Aoi advises Yuji Itadori when he is overwhelmed by emotion, encouraging him to remain calm and think clearly. Therefore, this study contributes to a deeper understanding of the concept of gaman as represented in the anime Jujutsu Kaisen.

Keywords: *Gaman; Anime Jujutsu Kaisen; Character; Yuji Itadori; Megumi Fushiguro; Ryomen Sukuna; Kento Nanami; Todo Aoi.*



要旨

本研究は、アニメ『呪術廻戦』における我慢の達成の表現に関連する研究課題を特定するため、質的アプローチと内容分析法を用いました。研究の結果、『呪術廻戦』の多くのキャラクターが、虎杖悠仁や五条悟のように、戦闘スキルの向上、感情のコントロール、仲間との連帯を通じて我慢を達成していることが示されました。この発見は、『呪術廻戦』が単なるアクションや娯楽を提供するだけでなく、我慢や侘び寂びの概念を含んだいくつかのポイントを伝えていることを示唆しています。例えば、東堂葵が感情に流される虎杖悠仁に対し、冷静になり思慮深く考えるよう助言したり、花御が五条悟の力を認め、勝てないことを理解した上で彼を敬い、逃走を選んだりしています。こうして、本研究は『呪術廻戦』に含まれる我慢と侘び寂びの概念の理解に貢献することとなりました。

