

**TRANSISI TUGAS DAN PERAN *ONMYOJI* DALAM ANIME
DAN GAME DI ERA HEISEI**

SKRIPSI



REZA FERDINAN

2019110068

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2025

**TRANSISI TUGAS DAN PERAN *ONMYOJI* DALAM ANIME
DAN GAME DI ERA HEISEI**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Linguistik**



REZA FERDINAN

2019110068

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana yang berjudul:

Transisi Tugas dan Peran *Onmyouji* Dalam Anime dan Game di Era Heisei

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang ditulis sendiri oleh penulis dibawah bimbingan Yessy Harun, M. Pd., selaku Pembimbing I dan Ari Artadi, Ph. D., selaku Pembimbing II, bukan merupakan hasil jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Reza Ferdinan
NIM : 2019110068
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari hasil karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 29 Juli 2025



Reza Ferdinan




2019110068

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Reza Ferdinan
Nim : 2019110068
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Transisi Tugas dan Peran *Onmyoji* Dalam Anime dan Game di Era Heisei

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I : Yessy Harun, M.Pd ()
Dosen Pembimbing II : Ari Artadi, Ph.D ()
Ketua Program Studi : Hayun Nurdiniyah, M.Si. ()

Untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji Pada 29 Juli 2025
pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya,
Universitas Darma Persada.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

Transisi Tugas dan Peran *Onmyoji* Dalam Anime dan Game di Era Heisei

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 29 Juli 2025 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari

Pembimbing I



(Yessy Harun, M.Pd)

Pembimbing II



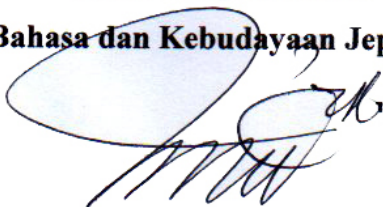
(Ari Artadi, Ph.D.)

Ketua Penguji



(Indun Roosiani, M.Si.)

**Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



(Hayun Nurdiniyah, SS., M.Si.)

**Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya**



(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.)

ABSTRAK

Nama : Reza Ferdinan
NIM : 2019110068
Program : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Transisi Tugas dan Peran *Onmyoji* dalam Anime dan Game di Era Heisei

Penelitian ini membahas mengenai tugas dan peran *Onmyoji* yang telah mengalami transisi pada era Heisei di dalam anime dan game. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana sejarah awal datangnya *Onmyodo* dan juga *Onmyoji* ke Jepang, bagaimana tugas dan peran *Onmyoji* bertransisi atau juga berubah di dalam anime dan game pada era heisei, kemudian masalah yang difokuskan pada penelitian ini adalah Transisi Tugas dan Peran *Onmyoji* dalam Anime dan Game di Era Heisei. Tujuan dari penelitian ini dibuat adalah untuk mengetahui bagaimana tugas dan peran *Onmyoji* setelah mengalami transisi pada era Heisei. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif dan analisis naratif, kemudian sumber didapatkan dari buku, biografi, jurnal ilmiah, artikel, ebook dan beberapa informasi lainnya dari internet. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Kepercayaan tradisional, Perubahan peran sosial dan Budaya Populer namun teori yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah teori Perubahan peran sosial yang dikemukakan oleh Selo Soemardjan dan Soerjono Soekanto didalam masing-masing buku yang ditulis kedua tokoh tersebut. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam Anime dan Game pada era Heisei, sangatlah berbeda dengan apa yang para *Onmyoji* lakukan pada masa lampau. Tugas dan peran para *Onmyoji* yang diketahui, melakukan ramalan berdasarkan benda langit atau kosmografi, membuat kalender dibawah naungan *Onmyoryo*, penentu arah dan waktu untuk seluruh masyarakat. Dalam Anime dan Game *Onmyoji* lebih dikenal sebagai pengendali atau pemanggil *Shikigami* dan juga sebagai pembasmi atau pemusnah roh jahat saja. *Onmyoji* sudah tidak lagi melakukan tugas dan perannya pada masa lampau didalam Anime dan Game, ini menandakan *Onmyoji* telah mengalami transisi didalam tugas dan perannya. Kesimpulan *Onmyoji* merupakan sebutan untuk para praktisi maupun pengguna ilmu *Onmyodo*, *Onmyodo* sendiri merupakan sebuah teori kuno tentang konsep Yin-Yang dan Wuxing atau Gogyo yang berasal dari Tiongkok dibawa ke Jepang pada akhir abad ke-7, *Onmyoji* di era Edo mulai diperketat bagi *Onmyoji* yang tidak memiliki lisensi dari keluarga Tsuchimikado (keluarga pengendali biro *Onmyo*) dilarang untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan *Onmyodo*, kemudian eksistensi *Onmyoji* menghilang pada awal Meiji (1870) dikarenakan adanya larangan untuk tidak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan takhayul, masuk pada era Heisei tepatnya dalam anime dan juga game *Onmyoji* sudah tidak melakukan tugas dan perannya seperti pada era Heian hingga Meiji awal, *Onmyoji* di era Heisei lebih dikenal sebagai pembasmi atau pemusnah roh jahat dan juga pengendali *Shikigami* saja.

Kata kunci: *Onmyoji*, tugas dan peran, heisei, anime, game

概要

名前 : レザ フェルディナン
学生番号 : 2019110068
学科 : 日本語日本文化学科
題名 : 平成のアニメとゲームにおける陰陽師の仕事と役割の変遷

本研究では、平成時代にアニメとゲームにおいて変遷を遂げた陰陽師の役割と任務について考察する。本研究で取り上げる問題は、陰陽道と陰陽師が日本へ伝来した初期の歴史、そして平成時代にアニメとゲームにおいて陰陽師の役割と任務がどのように移行または変化したかである。さらに、本研究の焦点は「平成時代におけるアニメとゲームにおける陰陽師の役割と任務の移行」にある。本研究の目的は、平成時代に変化を遂げた陰陽師の役割と任務がどのように変化したかを明らかにすることである。本研究は、質的調査法を採用し、記述的分析と叙事的分析のアプローチを用い、資料は書籍、伝記、学術誌、記事、電子書籍、およびインターネットからのその他の情報から収集された。本研究で用いられた理論は、伝統的信仰、社会的役割の変化、およびポップカルチャーですが、本研究の焦点は、セロ・ソマルジャンとスールジョノ・スカントがそれぞれ著書で提唱した「社会的役割の変化」の理論である。本研究の結果、平成時代のアニメとゲームにおける陰陽師の役割と任務の移行は、過去の陰陽師の活動とは大きく異なることが明らかになった。過去の陰陽師は、天体や宇宙学に基づく予言、陰陽令の下での暦の作成、社会全体の方向と時間の決定など、既知の役割を果たした。アニメとゲームにおける陰陽師は、主に式神を操る者や召喚する者、悪霊を退治する者として知られている。アニメとゲームにおける陰陽師は、過去の任務と役割を不再行っているため、陰陽師は任務と役割において移行を経験したことが示されている。結論として、陰陽師は陰陽道の実践者や使用者に対する呼称である。陰陽道自体は、中国から7世紀末に日本へ伝来した陰陽五行説（陰陽と五行の概念）に基づく古代の理論である。江戸時代には、土御門家（陰陽局を支配する家系）からライセンスを持たない陰陽師は、陰陽道に関連する活動を禁止された。その後、明治初期（1870年）には、迷信に関連する活動を禁止する法令により、陰陽師の存在は消滅した。平成時代に入り、特にアニメやゲームでは、陰陽師は平安時代から明治初期までの役割や任務を果たさなくなった。平成時代の陰陽師は、悪霊の退治やシキガミの制御を行う存在として知られていることを明らかになった。

キーワード : 陰陽師、役割と任務、平成、アニメ、ゲーム

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang melimpah dan kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Transisi Tugas dan Peran *Onmyoji* dalam Anime dan Game di Era Heisei”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan budaya Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan dari skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulisan mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikannya tepat waktu. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

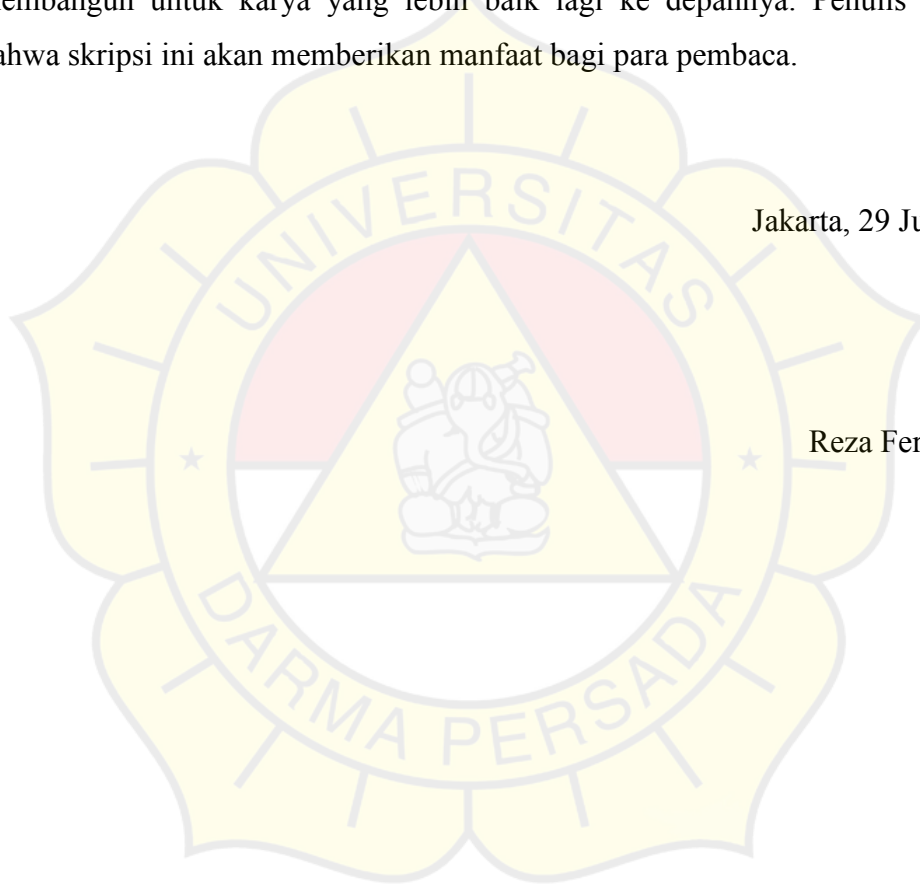
1. Yessy Harun, S.S., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, menyediakan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam membimbing dalam penulisan skripsi ini dengan baik dari awal hingga selesai.
2. Ari Artadi, S.S., M.Si., M.A., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan masukan dan petunjuk mengenai penyusunan skripsi ini.
3. Indun Roosiani S.S., M.Si., selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan ilmu, saran, dan nasihat saat sidang berlangsung
4. Hayun Nurdiniyah, S.S., M.Si., selaku Ketua Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
5. Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada
6. Seluruh Dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada atas ilmu dan pengalamannya yang berharga selama proses perkuliahan penulis dari awal hingga akhir.

7. Keluarga: Ayah, Ibu dan Adik perempuan tersayang yang selalu menghaturkan doa dan dukungan serta kasih sayang yang selalu mengalir kepada penulis.
8. Teman-teman di dalam group *discord* Xidan Fams yang selalu menghibur, memberi saran dan dukungan, serta mendengarkan keluh kesah penulis selama penyelesaian penulisan skripsi

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang lebih baik lagi ke depannya. Penulis berharap bahwa skripsi ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 29 Juli 2025

Reza Ferdinan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN LAYAK UJI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	5
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Pembatasan Masalah.....	7
1.5 Rumusan Masalah.....	7
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Landasan Teori.....	8
1.7.1 Kepercayaan Tradisional	8
1.7.2 Perubahan Peran Sosial.....	8
1.7.3 Budaya Populer	10
1.8 Metode Penelitian.....	10
1.9 Manfaat Penelitian.....	10
1.9.1 Secara Teoritis.....	10
1.9.2 Secara Praktis.....	11
1.10 Sistematika Penulisan.....	11

BAB II SEJARAH ONMYODO DAN ONMYOJI	
2.1 Sejarah Lahirnya <i>Onmyodo</i> dan <i>Onmyoji</i>	12
2.2 Peralatan Ritual <i>Onmyoji</i> Sebagai Penunjang Aktivitas Sehari-hari.	19
2.2.1 <i>Ofuda</i> お札 dan <i>Reifu</i> 霊符.....	22
2.2.2 <i>Shikiban</i>	25
2.3 <i>Shikigami</i>	26
2.4 Taizan Fukun Sai.....	27
2.5 Budaya Populer	29
2.6 Heisei.....	29
2.7 Peninggalan <i>Onmyoji</i> yang Masih Terjaga Hingga Sekarang	30
2.7.1 <i>Senji Ryakketsu</i>	30
2.7.2 <i>Kuil Seimei</i>	31
BAB III TRANSISI TUGAS DAN PERAN ONMYOJI DALAM ANIME DAN GAME DI ERA HEISEI	
3.1 Transisi <i>Onmyoji</i>	33
3.2 Transisi Tugas dan Peran <i>Onmyoji</i> dalam Anime dan Game.....	34
3.2.1 <i>Sousei no Onmyoji</i>	34
3.2.2 <i>Tokyo Ravens</i>	38
3.2.3 <i>Onmyo Taisenki</i>	41
3.2.4 <i>Onmyoji</i> (Netease 2016)	44
3.3 Analisis Transisi Tugas dan Peran <i>Onmyoji</i>	45
BAB IV Simpulan	49
DAFTAR PUSTAKA	50
GLOSARIUM	52

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Perkembangan <i>Onmyodo</i>	19
Bagan 2 Perbandingan Tugas dan Peran <i>Onmyoji</i> pada Heian-Meiji dan Heisei.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Abe no Seimei	15
Gambar 2.2 Pakaian <i>Onmyoji (Kariginu)</i>	21
Gambar 2.3 Kuji-in atau Kuji-kiri.....	22
Gambar 2.4 <i>Ofuda</i>	24
Gambar 2.5 <i>Reifu</i>	24
Gambar 2.6 <i>Shikiban</i>	25
Gambar 2.7 <i>Shikigami</i>	27
Gambar 2.8 Taizan Fukun no Sai.....	29
Gambar 2.9 Senji Ryakketsu.....	31
Gambar 2.10 Kuil Seimei.....	32
Gambar 3.1 <i>Kegare</i>	35
Gambar 3.2 <i>Reifu</i> untuk mengakses <i>Magano</i>	35
Gambar 3.3 Kinako (<i>Shikigami</i>)	36
Gambar 3.4 <i>Kariginu</i> Tradisional.....	37
Gambar 3.5 <i>Kariginu</i> normal.....	37
Gambar 3.6 <i>Kariginu</i> Modern.....	37
Gambar 3.7 Kertas jimat <i>Ofuda</i> dan penggunaan <i>Kuji-in</i>	38
Gambar 3.8 Jin Ohtomo menggunakan <i>Kariginu</i>	39
Gambar 3.9 <i>Shikigami</i> versi pertama.....	39
Gambar 3.10 <i>Shikigami</i> versi kedua.....	40
Gambar 3.11 Ritual Taizan Fukun no Sai.....	40
Gambar 3.12 <i>Onmyo Drive</i>	42
Gambar 3.13 <i>Kiwame Drive</i>	42
Gambar 3.14 <i>Toujinfu</i>	43
Gambar 3.15 <i>Shikigami</i> wujud fisik.....	43
Gambar 3.16 <i>Shikigami</i> wujud spiritual.....	43
Gambar 3.17 <i>Onmyoji</i> NetEase Game.....	44
Gambar 3.18 Abe no Seimei dengan <i>Kariginu</i>	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pembagian tugas dalam biro Onmyo.....	16
Tabel 2 Perbandingan tugas dan peran <i>Onmyoji</i> sebelum dan sesudah memasuki Anime dan Game.....	47

