

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jepang dikenal sebagai negara dengan banyaknya budaya dan sejarah yang cukup terkenal hingga saat ini, terlebih kepercayaan masyarakat Jepang terhadap aspek kebudayaan. Pada masa lampau tepatnya Era Heian (794-1185 M) Di sebuah daerah yaitu *Heian Kyo* yang di kenal sekarang dengan kota Kyoto, ada salah satu bagian dari kekaisaran dalam yang menggunakan sistem *ritsuryo* disebut dengan *Onmyoryo*, *Ritsuryo* (律令) sendiri merupakan sebuah sistem hukum yang berasal dari China lebih tepatnya di bawa dari Dinasti T'ang pada abad 7 sampai 8, sistem *Ritsuryo* sendiri berdasarkan dari gabungan filosofi konfusianisme dan legalitas China. Mereka memiliki peran yang cukup penting dimasa tersebut, mereka bertanggung jawab atas menentukan waktu yang tepat untuk upacara keagamaan dan ritual kekaisaran, menentukan kalender berdasarkan benda-benda langit, mengusir roh jahat dan juga memberikan nasihat kepada para pemimpin tentang urusan politik mereka disebut sebagai *Onmyoji*, beberapa dari *Onmyoji* memiliki jabatan yang sangat penting pada kekaisaran di masa terdahulu.

Onmyoji merupakan seorang manusia yang berprofesi sebagai praktisi dari ilmu *Onmyodo* dan bekerja dibawah naungan *Onmyoryo*, *Onmyoryo* juga merupakan sekolah bagi para praktisi *Onmyodo*. Berdasarkan penjelasan dari Jurnal milik Masuo Shinichiro, *Onmyodo* didasarkan pada teori-teori Tiongkok kuno tentang Yin dan Yang dan Wuxing. Para praktisi *Onmyodo* menggunakan ramalan Yijing, pemurnian magis, dan berbagai jenis ritual untuk menentukan hari baik dan mencegah bencana yang tidak biasa. Namun istilah *Onmyodo* ini tidak dapat ditemukan di Tiongkok maupun Korea. *Onmyodo* adalah kepercayaan yang hanya ada di Jepang, *Onmyodo* terbentuk berkat gabungan dari beberapa kepercayaan seperti agama dari Tiongkok, Taoisme dan Mikkyo. Sejak didirikannya *Onmyodo* sebagai kantor pemerintahan dibawah kode Ritsuryo hingga abad ke-11, ritual magis dan pemurnian dilakukan secara berkelanjutan. (Masuo S. 2013:19)

陰陽師は、星の相を觀、人の相を觀る。方位も觀れば、占いもし、呪詛によって人を呪い殺すこともでき幻術を使ったりもする。眼に見えない力—運命とか、靈魂とか、鬼とか、そういうもののことに深く通じており、そのようなあやかしを支配する技術を持っていた。

(Baku Yumemakura, 1991)

Onmyoji wa, hoshi no sō o mi, hito no sō o miru. Hōi mo mireba, uranai moshi, juso ni yotte hito o noroi korosu koto mo deki genjutsu o tsukattari mo suru. Me ni mienai chikara — unmei toka, reikon toka, oni toka, sōiu mono no koto ni fukaku tsūjite ori, sono yōna ayakashi o shihai suru gijutsu o motte ita.

Terjemahan:

Onmyoji mengamati bintang dan manusia. Mereka juga dapat mengamati arah, meramal nasib, memberikan kutukan untuk membunuh orang, dan mereka dapat juga menggunakan ilusi. Mereka memiliki pengetahuan yang dalam tentang kekuatan gaib, takdir, roh, setan, dan hal-hal lain, serta memiliki kemampuan untuk mengendalikan hal-hal gaib tersebut.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa *Onmyoji* sangatlah kuat melebihi manusia biasa pada umumnya dikarenakan ilmu *Onmyodo* yang mereka miliki, terlebih mereka memiliki beberapa kemampuan yang diluar akal sehat manusia biasa seperti mampu untuk meramal nasib, memberikan kutukan kepada orang lain, menggunakan ilusi dan juga dapat mengendalikan hal-hal gaib di sekitarnya. Dikutip dari Kotobank.jp

〈おんようじ〉とも。陰陽道に基づき、卜筮(ぼくぜい)、天文、曆数をつかさどり、吉凶災福を察知し、その対処のための呪術作法を行い、疾病治療などに技術的知識をもったもの。律令制度では中務(なかつかさ)省の陰陽寮に陰陽博士ら、大宰府に陰陽師を置いたが、のち諸国にも発生。平安後期から陰陽寮の頭(かみ)は安倍(土御門(つちみかど))、助(すけ)は賀茂(幸徳井(こうとくい))両氏が世襲、近世には諸国の数万の陰陽師が土御門流を称した。(https://kotobank.jp/)

〈Onyōji〉-tomo. In'yōdō ni motodzuki, bokuzei, tenmon, rekisū o tsukasadori, kikyō wazawai fuku o satchi shi, sono taisho no tame no jujutsu sahō o okonai, shippei chiryō nado ni gijutsu-teki chishiki o motta mono. Ritsuryōsei-dode wa Nakatsukasa -shō no on'yōryō ni on'yōhakase-ra, dazaifu ni in'yōshi o oitaga, nochi shokoku ni mo hassei. Heian kōki kara on'yōryō no atama (kami) wa Abe (Tsuchimikado (tsu chi Mika do)), suke (suke) wa Kamo (kōtoku i (kō to kui)) ryōshi ga seshū, kinsei ni wa shokoku no sūman no in'yōshi ga Tsuchimikado-ryū o shōshita

Terjemahan:

Biasa disebut dengan *Onmyoji*. Berdasarkan aliran Yin-Yang, mereka bertanggung jawab atas peramalan, astronomi, dan kalender, serta memiliki pengetahuan teknis untuk mendeteksi nasib baik, nasib buruk, dan bencana, serta melakukan operasi magis untuk mengatasinya dan menyembuhkan

penyakit. Di bawah sistem Ritsuryo, *Onmyo* hakase ditempatkan di Asrama Yin-Yang di Kementerian Urusan Pusat dan *Onmyoji* di Dazaifu, tetapi kemudian mereka juga ditemukan di negara-negara lain. Sejak akhir periode Heian, kepala Asrama *Onmyo* digantikan oleh Abe (Tsuchimikado) dan asistennya oleh klan Kamo (Koutokui), dan di zaman modern, puluhan ribu *Onmyoji* dari seluruh dunia dikenal sebagai *Onmyoji* Sekolah Tsuchimikado.

Berdasarkan kutipan diatas dapat diketahui bahwa *Onmyoji* memiliki ilmu yang berdasarkan atas konsep Yin-Yang mereka memiliki tugas membuat ramalan, melakukan ritual, membuat kalender dan juga sebagai tabib atau dokter. Para *Onmyoji* bekerja dibawah kendali kekaisaran dan dibawah naungan biro *Onmyo*, didalam biro *Onmyo* inilah para *Onmyoji* tinggal, belajar sekaligus berkerja.

Onmyodo pada periode Edo, berbeda dengan periode abad awal dikenalnya *Onmyodo*. *Onmyodo* telah menyebar ke seluruh masyarakat dan berkembang menjadi berbagai cabang selama periode abad pertengahan, seperti pengadilan kekaisaran, kelas prajurit dan rakyat jelata. Namun pada periode modern awal yaitu era Edo, *Onmyoji* di organisasikan secara terpusat dan tunduk dibawah kendali keluarga Tsuchimikado, sehingga *Onmyoji* jauh lebih mudah dikenali dan dikendalikan. Keluarga Tsuchimikado fokus dalam peran mereka di dalam masyarakat yang sedang berkembang, keluarga Tsuchimikado mendapatkan surat dengan stempel vermilion dari Shogun Tsunayoshi yang berisikan pengakuan resmi untuk mengendalikan para pengikut *Onmyodo*. Sejak saat itu para *Onmyoji* secara aktif menentang Shugenja, pendeta Shinto, penari Shinto dan lainnya, dan dengan keras menyatakan bahwa ramalan adalah hak utama *Onmyoji*. Perselisihan ini di selesaikan dengan *Onmyoji* memiliki tanggung jawab penuh atas ramalan dan siapapun yang ingin melakukan ramalan harus memiliki lisensi dari keluarga Tsuchimikado. Keluarga Tsuchimikado juga terlibat dalam pembuatan kalender tahunan, melalui kalender ini dapat diketahui kapan hari keberuntungan dan kesialan, lalu hal tabu lainnya. Kalender ini kemudian di sebarluaskan ke masyarakat dengan tujuan untuk membantu kehidupan sehari-hari. (Hayashi M. dan Matthias H. 2013:12)

Pada era Meiji *Onmyoji* mulai kehilangan fungsi dan perannya dikarenakan adanya Restorasi besar-besaran pada masa itu, Kekaisaran Meiji bersikeras untuk

memperkenalkan sistem kalender baru yang dibuat oleh barat dan ingin menghapuskan sistem kalender lama yang telah dibuat para *Onmyoji* biro *Onmyo* sendiripun menentang dengan keras keputusan dari Kekaisaran Meiji, menurut Matthias dalam Jeffrey (2015:238) Penghapusan kalender dan menggantinya dengan kalender dari barat pada awal meiji. Menyebabkan ikatan antara masyarakat dan pemerintah menjadi tidak lagi dekat, dikarenakan pemerintah meiji ingin mengakhiri apa yang mereka sebut dengan takhayul (*meishin* 迷信).

Setelah perang dunia ke-2 berakhir, larangan terhadap *Onmyoji* secara resmi dihapus dikarenakan hukumnya sudah tidak berlaku karena Kekaisaran Meiji telah runtuh. Era sekarang yaitu Era Reiwa (令和) *Onmyoji* dianggap sebagai warisan budaya yang harus di jaga karena menghasilkan banyak sekali peninggalan diantara lain *Ofuda*, *Senji Ryakketsu* dan Kuil Seimei. Kuil ini dibuat khusus untuk menghormati Abe no Seimei yang dikenal sebagai *Onmyoji* terhebat pada era Heian, namun tidak sedikit juga yang memandang *Onmyoji* adalah sebuah hal yang takhayul ataupun hanya omong kosong belaka. Namun demikian, saat ini siapa saja dapat melihat sekilas bagaimana para *Onmyoji* dalam siklus yang lebih kecil didalam Budaya populer saat ini seperti novel, film, manga dan anime

Onmyoji pada Budaya populer saat ini seperti didalam Novel, film, anime dan manga diperlihatkan sangatlah kuat dan memiliki beragam kekuatan sihir yang menambah kesan fantasi pada para *Onmyoji* itu sendiri. Namun dari sekian banyak karya fiksi maupun karya ilmiah yang ada Abe no Seimei lah yang menjadi wajah ataupun simbol dari *Onmyoji* itu sendiri. Oleh sebab itu peneliti ingin sekali membahas sosok *Onmyoji* secara menyeluruh tidak hanya berfokus pada Abe no Seimei ataupun tokoh manapun yang sering kali dijadikan fokus utama dalam sebuah karya fiksi maupun karya ilmiah lainnya.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang bagaimana para *Onmyoji* yang pada awalnya adalah seorang praktisi keagamaan dan juga bagian dari pemerintahan pada era Heian hingga Edo ini telah masuk dan bertransisi didalam budaya populer saat ini menjadi sebuah subjek utama dalam sebuah karya pada budaya populer saat ini.

1.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai “Transisi Tugas dan Peran *Onmyoji* Dalam Anime dan Game Pada Era Heisei”. Penelitian ini terinspirasi dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut beberapa penelitian yang relevan, adapun penelitian tersebut yaitu:

1. Penelitian yang berupa sebuah Jurnal yang berjudul *The Development of Early Modern Onmyodo* yang ditulis oleh Hayashi Makoto 林淳 (2013). Hayashi Makoto adalah professor dari Departemen Sastra di Universitas Aichi Gakuin. Penelitiannya membahas mengenai perkembangan *Onmyodo* pada periode modern awal. Hasil dari penelitian Hayashi adalah *Onmyodo* pada periode modern awal atau di Era Edo dan era selanjutnya bisa dikatakan mengalami kemunduran, semua kegiatan yang bersangkutan dengan *Onmyodo* harus mendapatkan izin dari keluarga Tsuchimikado yang telah mendapatkan pengakuan resmi dari pemerintahan di Era Edo, lalu pada era Meiji *Onmyodo* harus dihapuskan karena adanya larangan dari pemerintah Meiji dan digantikannya kalender yang dibuat oleh para *Onmyoji* yaitu *Onmyoreki* menjadi kalender yang berasal dari barat yaitu kalender *Gregorian*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Hayashi adalah topik yang penelitian yang sama membahas tentang perkembangan *Onmyodo* yang dianut oleh para *Onmyoji*. Perbedaannya Hayashi befokus pada perkembangan *Onmyodo* pada era Edo sebagai acuan dari penelitiannya sedangkan penelitian ini membahas mengenai Transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam anime dan game di era Heisei

2. Penelitian yang berupa sebuah Jurnal yang berjudul *Spirit Servant: Narratives of Shikigami and Onmyodo Developments* yang ditulis oleh Pang Carolyn (2009). Pang Carolyn adalah mahasiswa lulusan dari The Degree of Master of Arts Department of Japanese Studies National University of Singapore. Penelitian ini membahas mengenai Perkembangan dari *Shikigami* dan *Onmyodo*. Hasil dari penelitian ini adalah keterkaitan antara *Shikigami* dan *Onmyodo* dan keberadaan *Shikigami* masihlah ambigu didalam tradisi *Onmyodo* disisi lain,

keberadaan *Shikigami* diterima sebagai kebenaran fiktif oleh beberapa lembaga kepercayaan seperti Seimei Shrine di Kyoto dan Abe no Seimei Shrine di Osaka.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Pang Carolyn adalah topik penelitian yang sama membahas tentang salah satu kemampuan *Onmyodo* yang dapat membuat *Shikigami* dan mengendalikannya lalu keterkaitan *Shikigami* dengan *Onmyodo*. Perbedaannya Pang Carolyn berfokus pada pembahasan tentang bagaimana hubungan dan perkembangan antara *Shikigami* dan *Onmyodo* sementara penelitian ini membahas Transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam anime dan game di era Heisei

3. Penelitian yang berupa sebuah Skripsi yang berjudul Komersialisasi *Onmyoji* pada zaman Heian yang ditulis oleh Renatho (2024). Renatho merupakan mahasiswa Universitas Darma Persada fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Penelitian ini membahas bagaimana Komersialisasi pada *Onmyoji* di era Heian terjadi, hasil dari penelitian ini adalah *Onmyoji* pada era Heian telah melakukan komersialisasi agama melalui menjual jasa, hal ini bisa terjadi dikarenakan pada era Heian banyak terjadi kejadian-kejadian aneh lalu *Onmyoji* akan dipanggil untuk menentukan asal-usul kejadian aneh tersebut.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Renatho adalah sama-sama membahas *Onmyoji* yang berasal dari Jepang dan berawal pada era Heian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Renatho adalah, penelitian Renatho berfokus pada kegiatan Komersialisasi yang dilakukan oleh *Onmyoji* pada era Heian sedangkan penelitian ini membahas tentang Transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam anime dan game di era Heisei.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada awal kemunculan *Onmyodo* dan *Onmyoji* belum terlalu dipercaya masyarakat luas.
2. Banyaknya *Onmyoji* yang tidak memiliki lisensi resmi pada periode Heian sampai Edo
3. Praktik *Onmyodo* dilarang oleh Kekaisaran pada awal Meiji.

4. Transisi tugas dan peran *Onmyoji* yang semula hanya dikenal sebagai praktisi keagamaan, kini telah masuk ke dalam budaya populer seperti Anime dan Game.
5. Kekuatan *Onmyoji* terlalu berlebihan pada budaya populer saat ini seperti novel, game, anime dan manga.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis membatasi permasalahan pada Transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam budaya populer seperti Anime dan Game pada era Heisei.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah:

1. Bagaimana sejarah awal *Onmyodo* dan *Onmyoji*?
2. Bagaimana perkembangan terhadap *Onmyoji* yang telah masuk kedalam Anime dan Game pada era Heisei?
3. Bagaimana transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam Anime dan Game pada era Heisei?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui sejarah awal tentang *Onmyodo* dan *Onmyoji*.
2. Menganalisis bagaimana *Onmyoji* yang telah masuk dalam budaya populer seperti Anime dan Game pada era Heisei.
3. Untuk mengetahui transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam budaya populer seperti Anime dan Game pada masa Heisei.

1.7. Landasan Teori

1.7.1. Kepercayaan Tradisional

Menurut Koentjaraningrat Kepercayaan Tradisional atau Kepercayaan lokal atau bisa disebut juga Religi, merupakan suatu sistem yang mencakup hal-hal tentang keyakinan, upacara dan peralatannya, sikap dan perilaku, alam pikiran dan perasaan disamping kepentingan pribadi para penganutnya. Koentjaraningrat juga mengutarakan bahwa sistem keyakinan dalam suatu

religi berbentuk pikiran dan gagasan manusia terhadap sifat ketuhanan, alam ghaib, kekuatan sakti, roh nenek moyang, roh alam dewa-dewa, roh jahat, dan makhluk lainnya. Koentjaraningrat juga membagi aspek mengenai konsep religi diantara lain Emosi keagamaan, Sistem keyakinan, Sistem ritus dan upacara keagamaan, Umat atau pengikutnya. (Koentjaraningrat,1987). Selanjutnya menurut Glock dan Strack dalam Palupi (2013), Religi adalah sistem simbol, keyakinan, sistem nilai, dan sistem perilaku yang berkaitan, yang berpusat pada persoalan yang dihormati sebagai sesuatu yang bermakna.

Berdasarkan uraian diatas Kepercayaan tradisional atau biasa disebut juga Religi merupakan suatu sistem kepercayaan dan keyakinan suatu kaum atau anggota didalam religi tersebut terhadap suatu zat atau sifat yang lebih agung, mereka tidak hanya menghormati dan mempercayai saja namun juga mereka menyembah dengan perantara seperti ritual dan upacara keagamaan.

1.7.2. Perubahan Peran Sosial

1. Peran Sosial

Menurut Soerjono Soekanto (2013), peran sosial adalah tindakan individu yang menunjukkan posisi tertentu. Dalam kaitannya dengan pekerjaan, seseorang diharapkan untuk melaksanakan tanggung jawab yang berkaitan dengan peran yang dimilikinya. Oleh karena itu, peran sosial dipengaruhi oleh status sosial. Jika tindakan individu sesuai dengan status atau posisinya di masyarakat, maka individu tersebut sedang melaksanakan peran sosialnya. Peran sosial cenderung lebih fleksibel dibandingkan dengan status sosial. Dalam praktiknya, peran sosial sering kali dapat muncul sebagai konflik, karena individu dapat memiliki lebih dari satu status yang mengharuskan mereka untuk memainkan lebih dari satu peran.

Peran menurut Koentjaraningrat mengacu pada tindakan individu yang memilih suatu posisi tertentu, sehingga konsep peran merujuk pada cara berperilaku yang diharapkan dari individu yang memegang status atau posisi tertentu dalam suatu organisasi atau sistem. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Peran sosial merupakan sebuah tindakan individu yang

berada di dalam sebuah lingkup masyarakat yang menjalankan tugas atau peran tertentu dengan dipengaruhi oleh status sosial

2. Perubahan Peran Sosial

Menurut Selo Soemardjan (2009), perubahan sosial merupakan modifikasi yang terjadi pada struktur masyarakat yang berimplikasi pada sistem sosial, yang mencakup nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Ia menyatakan bahwa terdapat satu kesamaan antara perubahan sosial dan perubahan budaya, yaitu keduanya terkait dengan penerimaan cara-cara baru atau perbaikan dalam cara masyarakat memenuhi kebutuhan mereka.

Menurut Soerjono Soekanto (2013), ada beberapa faktor yang mendorong perubahan sosial dibagi menjadi dua yaitu faktor internal yang berupa, perubahan penduduk, penemuan baru, adanya konflik didalam masyarakat, dan pemberontakan. Sedangkan faktor eksternalnya meliputi keadaan alam di masyarakat, peperangan dan pengaruh kebudayaan lain di dalam masyarakat seperti, teknologi baru, ide-ide, gagasan, pemikiran dan perilaku gaya hidup.

Berdasarkan penjelasan diatas diketahui bahwa Perubahan peran sosial merupakan suatu bentuk modifikasi peran seorang individu yang berdampak pada sistem sosial, perubahan ini di akibatkan oleh perubahan budaya dan nilai sosial, modernisasi dan globalisasi, inovasi teknologi dan media, dan kebutuhan adaptasi terhadap lingkungan baru.

1.7.3. Budaya Populer

Makna dari Budaya Populer di Jepang sendiri sulit untuk ditemukan persamaannya menurut Hidetoshi Kato (1989) istilah ini bisa disamakan dengan konsep Taishu Bunka. Namun, makna dari Taishu Bunka itu sendiri merujuk pada budaya massa. Budaya populer yang ada di Jepang meliputi berbagai jenis, seperti manga, anime, J-pop, dan lain-lain yang tidak hanya diminati oleh masyarakat Jepang tetapi juga oleh orang-orang dari negara lain. Hal ini menyebabkan budaya populer Jepang diproduksi dalam skala besar. (Powers dan Kato. 1989)

Budaya populer berhubungan erat dengan budaya yang diperuntukkan bagi banyak orang. Budaya yang ditujukan untuk banyak orang ini merupakan hasil dari metode produksi yang dilakukan secara besar-besaran dan dijual untuk meraih keuntungan dari konsumen yang banyak. Budaya ini muncul karena adanya kemudahan dalam menggandakan yang ditawarkan oleh teknologi seperti pencetak, foto, perekaman audio, dan lain-lain. (Malthy dalam Tressia. 2012: 37).

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa Budaya Populer merupakan sebuah budaya yang diciptakan dan dikonsumsi untuk masyarakat luas dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dan juga bertujuan untuk mengenalkan budaya tersebut ke seluruh penjuru masyarakat.

1.8. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif dan analisis naratif. Sumber informasi dan data tentang *Onmyodo* dan *Onmyoji* didapat dari buku, film, Jurnal, artikel, ebook dan beberapa informasi dari internet lainnya.

1.9. Manfaat Penelitian

1.9.1. Secara Teoritis

Secara Teoritis, hasil dari penelitian ini dapat memberikan deskripsi secara mendalam mengenai transisi tugas dan peran *Onmyoji* dalam Anime dan Game di era Heisei menggunakan teori perubahan peran sosial yang dikemukakan oleh Selo Soemardjan dan Soerjono Soekanto.

1.9.2. Secara Praktis

A. Bagi Pembaca

Bagi para pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan referensi topik pembahasan mengenai *Onmyoji*.

1.10. Sistematika Penyusunan Skripsi

- Bab I : Pendahuluan Bab ini berisikan latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian
- Bab II : Sejarah lahirnya dan berkembangnya *Onmyodo* di Jepang. Bab ini berisi tentang Sejarah lahirnya serta perkembangan *Onmyodo* di Jepang, peralatan penunjang aktivitas *Onmyoji* sehari-hari, ritual Taizan fukun no sai, Budaya populer, era Heisei, serta peninggalan *Onmyoji* yang masih terjaga hingga sekarang.
- Bab III : Transisi Tugas dan Peran *Onmyoji* Pada Anime dan Game di Era Heisei.
- Bab IV : Kesimpulan. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan penelitian ini yang sudah di uraikan pada bab-bab sebelumnya

