ANALISIS REPRESENTASI *YOUKAI ONI* PADA MITOLOGI JEPANG DALAM *GAME TOUHOU CHIIREIDEN SUBTERRANEAN ANIMISM*

SKRIPSI

ADLINA DIAN EKAPUTRI
2020110064

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2025

ANALISIS REPRESENTASI *YOUKAI ONI* PADA MITOLOGI JEPANG DALAM *GAME TOUHOU CHIIREIDEN SUBTERRANEAN ANIMISM*

Diajukan sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Linguistik

ADLINA DIAN EKAPUTRI

2020110064

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan, Zainur Fitri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Andi Irma Sarjani, M.A., selaku Dosen Pembimbing II, karya ilmiah ini bukan merupakan hasil jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Adlina Dian Ekaputri
NIM : 2020110064
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

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

Jakarta, 5 Agustus 2025

Adlina Dian Ekaputri

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

ANALISIS REPRESENTASI *YOUKAI ONI* PADA MITOLOGI JEPANG DALAM *GAME TOUHOU CHIIREIDEN SUBTERRANEAN ANIMISM*

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 5 Agustus 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

(Zainur Fitri, M.Pd.)

Pembimbing II

(Dr. Andi Irma Sarjani, M.A.)

Ketua Penguji

(Yessy Harun, M.Pd.)

Disahkan Oleh :

Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

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

Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya

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

ABSTRAK

Nama : Adlina Dian Ekaputri

Program studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul : Analisis Representasi *Youkai Oni* pada Mitologi Jepang dalam *Game Touhou Chiireiden Subterranean Animism*

NIM : 2020110064

Penelitian ini diberi judul "Analisis Representasi *Youkai Oni* pada Mitologi Jepang dalam *Game Touhou Chiireiden Subterranean Animism*". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi budaya *youkai oni* dalam permainan *Touhou Chiireiden ~ Subterranean Animism*, serta membandingkannya dengan penggambaran *oni* dalam mitologi Jepang. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana karakter *oni* sebagai makhluk mitologis yang memiliki makna simbolik kuat dalam budaya Jepang, diadaptasi dan ditampilkan ulang dalam media modern berupa video *game.* Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi budaya. Data dikumpulkan melalui observasi dalam permainan seperti desain visual karakter, latar, dialog antar tokoh, serta interaksi dalam permainan yang berkaitan dengan karakter *oni*. Selain itu, peneliti juga mengkaji berbagai literatur dan sumber-sumber tertulis mengenai *oni* dalam cerita rakyat dan mitologi Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter *oni* dalam *Touhou Chiireiden* mengalami proses reinterpretasi dari gambaran tradisional yang menakutkan menjadi figur yang lebih humanistik dan karismatik. Meskipun demikian, karakteristik khas *oni* seperti kekuatan luar biasa, tanduk, serta perannya sebagai makhluk kompetitif tetap dipertahankan. Dalam permainan, *oni* digambarkan sebagai sosok yang periang, menyukai tantangan, dan menjunjung tinggi kejujuran, yang mencerminkan transformasi nilai dari sosok *oni* dalam budaya Jepang masa kini.

Kata Kunci: *Youkai, Oni,* Mitologi Jepang, Studi Budaya, *Game* Jepang

概要

名前　　: アドリナ・ディアン・エカプトゥリ

学生番号　: 2020110064

学科　　: 日本語日本文化学科

題名　　: 東方地霊殿 〜 Subterranean Animism における鬼の文化的表象

本研究は、同人ゲーム『東方地霊殿 〜 Subterranean Animism』における妖怪「鬼」の文化的表象を明らかにし、それを日本の神話や民間伝承に登場する鬼の描写と比較することを目的とする。鬼は、日本文化において象徴的な意味を持つ神話的存在であり、現代メディアにおいてどのように再構築されているのかを考察する。 研究方法としては、文化研究の視点に基づいた質的記述分析を採用した。ゲーム内のキャラクターデザイン、背景、台詞、登場人物の相互関係を観察し、さらに日本の伝統的文献や資料を通じて、民話や神話における鬼の描写を調査した。 その結果、『東方地霊殿』に登場する鬼は、伝統的に恐れられる存在から、より人間的で陽気かつカリスマ性を持つキャラクターとして描かれており、現代文化に適応した新たな鬼像が形成されていることが分かった。とはいえ、鬼の持つ超人的な力や角、競争好きといった伝統的要素は維持されており、過去と現在のイメージが共存する表現となっている。

キーワード：妖怪、鬼、日本神話、民間伝承、文化表象、ビデオゲーム

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, karunia dan kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat kelulusan dalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana karakter makhluk mitologis Jepang, khususnya *youkai oni,* direpresentasikan dalam media modern berupa video *game,* serta membandingkannya dengan penggambaran *oni* dalam mitologi dan cerita rakyat Jepang. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam kajian budaya Jepang, terutama dalam memahami bagaimana warisan tradisional tetap bertahan dan bertransformasi dalam media populer.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Zainur Fitri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu pikiran, dan tenaga untuk memberikan bimbingan arahan, motivasi, dan masukan berharga kepada penulis dari awal hingga skripsi ini selesai.
2. Dr. Andi Irma Sarjani, M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memeriksa dan memberikan saran serta memberikan ilmu dan pengetahuan selama penulisan skripsi.
3. Yessy Harun, M.pd. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memimpin jalannya sidang dan memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini.
4. Alpina Pamugari, S.S., M.A., Dosen Penasihat Akademik yang telah membimbing selama perkuliahan.
5. Hayun Nurdiniyah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.
6. Dr. C. Dewi Hartati, S.S., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada
7. Seluruh Dosen yang telah mengajar dan memberikan ilmunya yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.

8. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu, berdiskusi, dan saling menyemangati dalam proses penyusunan skripsi ini, baik yang bertemu langsung maupun jarak jauh yang setia menemani dan memberikan dukungan emosional yang berharga kepada penulis dari awal hingga masa akhir perkuliahan.

Akhir kata penulis sampaikan dengan ketulusan hati, terima kasih untuk semuanya, do'a, dukungan, bimbingan, saran, dan kritik yang telah diberikan kepada penulis. Segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki, penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna untuk ke depannya bagi para pembaca. Terima Kasih.

Jakarta, 5 Agustus 2025

Penulis

Adlina Dian Ekaputri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
ABSTRAK iv
概要 v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Penelitian yang Relevan 5
1.3 Identifikasi Masalah 6
1.4 Pembatasan Masalah 6
1.5 Tujuan Penelitian 7
1.6 Landasan Teori 7
1.7 Metode Penelitian 9
1.8 Manfaat Penelitian 10
1.9 Sistematika Penyusunan Skripsi 10
BAB II MITOLOGI *ONI* DAN *GAME TOUHOU CHIIREIDEN SUBTERRANEAN ANIMISM* 11
2.1 Makhluk Mitologi 11
2.2 Latar Belakang Kemunculan *Oni* 16
2.3 Karakteristik *Oni* 21
2.4 Kekuatan dan Kelemahan *Oni* 24
2.5 *Oni* di Era Modern 25
2.6 Video *Game* Seri *Touhou Project* 27
BAB III ANALISIS REPRESENTASI *YOUKAI ONI* PADA MITOLOGI JEPANG

DALAM *GAME TOUHOU CHIIREIDEN SUBTERRANEAN ANIMISM* 29
3.1 Representasi Visual dan Karakteristik *Youkai Oni* dalam *Game* .. 29
3.2 Makna Penggambaran *Oni* Melalui Tokoh Hoshiguma Yuugi 31
3.3 Perbandingan *Youkai Oni* dalam *Game Touhou Chiireiden Subterranean Animism* dengan Figur *Oni* dalam Mitologi Jepang 37
BAB IV SIMPULAN 54
DAFTAR PUSTAKA 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Oni* sebagai *Youkai* *16*
Gambar 2.2 Legenda *Shuten Doji* 19
Gambar 2.3 *Gozu Mezu* atau Makhluk Berkepala Kuda 22
Gambar 2.4 Ilustrasi *Shuten Doji* 25
Gambar 2.5 Genteng Kuil, *Onigawara* *26*
Gambar 3.1 Ilustrasi Hoshiguma Yuugi 30
Gambar 3.2 Hoshiguma Yuugi Memperkenalkan Dirinya kepada Sang Protagonis, Marisa ……..……..... 30
Gambar 3.3 Hoshiguma Yuugi Sebelum Bertarung 32
Gambar 3.4 Hoshiguma Yuugi yang Terlihat Tidak Menumpahkan *Sake* 33
Gambar 3.5 Hoshiguma Yuugi Setelah Dikalahkan 33
Gambar 3.6 Hoshiguma Yuugi yang Memegang Teguh Perjanjian Mempertahankan Moralitas 34
Gambar 3.7 Hoshiguma Yuugi yang Terkejut Bertemu Teman Lama Sesama *Oni* *36*
Gambar 3.8 Hoshiguma Yuugi Menegaskan bahwa Ia Tidak Berniat untuk Menyerang atau Kembali ke Dunia Atas 36
Gambar 3.9 Ilustrasi Peran Momiji dari *Noh Kijo Momiji* 41
Gambar 3.10 Ilustrasi Shuten Doji 43
Gambar 3.11 Ilustrasi Hashihime 46
Gambar 3.12 Ilustrasi Yamauba, Sosok Ibu dari Kisah Kintaro 47
Gambar 3.13 Ilustrasi Yamauba 48