

**MITOS *NOROI* DALAM ANIME *KAI TO OTOME TO*  
*KAMIKAKUSHII* TERHADAP KEPERCAYAAN  
MASYARAKAT JEPANG**

**SKRIPSI**



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

**MITOS *NOROI* DALAM ANIME *KAI TO OTOME TO*  
*KAMIKAKUSHII* TERHADAP KEPERCAYAAN  
MASYARAKAT JEPANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Linguistik



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

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Dr. Robihim, S.Pd., MM., selaku Dosen Pembimbing I dan Tia Martia, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Irfaan Merazul  
NIM : 2021110038  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari 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, 5 Agustus 2025



Irfaan Merazul

2021110038

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**Mitos *Noroi* dalam *Anime Kaito Otome to Kamikakushi* terhadap  
Kepercayaan Masyarakat Jepang**

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**



Dr. Robihim, S.Pd., MM.

**Pembimbing II**



Tia Martia, M.Si.

**Ketua Penguji**



Zainur Fitri, M.Pd.

Disahkan,

**Ketua Program Studi**

**Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



Hayun Nurdiniyah, SS., M.Si.

**Dekan Fakultas**

**Bahasa dan Budaya**



Dr. C. Dewi Hartanti, M.Si.

## ABSTRAK

Nama : Irfaan Merazul

NIM : 2021110038

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Judul Skripsi : Mitos *Noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*  
terhadap Kepercayaan Masyarakat Jepang

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi mitos kutukan *noroi* (呪い) dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* serta korelasinya dengan kepercayaan masyarakat Jepang, khususnya dalam konteks budaya populer masa kini. Permasalahan utama yang diangkat terkait dengan bagaimana mitos kutukan *noroi* diadaptasi dan dimaknai ulang pada media *anime*, pergeseran makna kutukan dari simbol destruktif menjadi metafora transformasi diri, serta peran *anime* sebagai media pelestarian nilai-nilai spiritual tradisional di era modern. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik studi pustaka. Teori-teori yang menjadi landasan mencakup Konsep Mitos (Eliade), kutukan dalam budaya Jepang (Yoshida dan Komatsu), serta Teori Kepercayaan Masyarakat dan Spiritualitas Jepang (Yamakage, Geertz, dan Jung). Data dianalisis melalui pemetaan visual, naratif, dan simbolik kutukan *noroi* dalam serial *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* serta keterkaitannya dengan sistem kepercayaan tradisional Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* tidak hanya digambarkan sebagai ancaman gaib, namun juga sebagai proses penyucian diri, refleksi trauma, dan pendorong perubahan pribadi bagi karakter utama. Pergeseran makna ini memperlihatkan adaptasi budaya tradisional ke dalam bentuk baru yang lebih relevan dengan masyarakat Jepang modern, terutama generasi muda. *Anime* berperan penting sebagai jembatan antara warisan spiritual tradisional dan realitas kontemporer, sekaligus memperkuat pemahaman tentang nilai-nilai budaya dan spiritualitas Jepang.

Kata Kunci: *noroi*, mitos, *anime*, kepercayaan masyarakat Jepang

## 概要

名前 : イルファンメラズル  
学生番号 : 2021110038  
学科 : 日本語日本文化学科  
題名 : アニメ『怪異と乙女と神隠し』におけるノロイ神話と日  
社会の信仰

本研究は、アニメ『怪異と乙女と神隠し』における呪いの神話の表象と、特に現代の大衆文化の文脈における日本社会の信仰との相関関係を分析することを目的とする。提起される主な問題は、呪いの神話がアニメメディアにおいてどのように適応され再解釈されているか、呪いの意味が破壊的な象徴から自己変革のメタファーへと変化したか、そして現代において伝統的な精神的価値を保存する媒体としてのアニメの役割に関連している。研究方法は、図書館調査の手法を用いた記述的定性的なものである。基礎となる理論には、神話概念(エリアーデ)、日本文化における呪い(吉田・小松)、日本社会の信仰とスピリチュアリティ理論(山影・ギアツ・ユング)などがある。アニメシリーズ「怪異と乙女と神隠し」におけるノロイの呪いと、日本の伝統的な信仰体系との関係について、視覚的、物語的、そして象徴的なマッピングを通してデータを分析しました。本研究の結果は、アニメ「怪異と乙女と神隠し」におけるノロイの呪いが、超自然的な脅威として描かれるだけでなく、自己浄化のプロセス、トラウマの反映、そして主人公の個人的な変化のきっかけとしても描かれていることを示しています。この意味の変化は、伝統文化が現代の日本社会、特に若い世代にとってより関連性のある新しい形へと適応していることを示しています。アニメは、伝統的な精神的遺産と現代の現実を繋ぐ橋渡しとして重要な役割を果たし、日本の文化的価値観と精神性への理解を深めています。

キーワード: 呪い、神話、アニメ、日本社会の信仰

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang melimpah dan kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *Mitos Noroi dalam Anime Kaito Otome to Kamikakushii* terhadap Kepercayaan Masyarakat Jepang. 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, penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikannya tepat waktu. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Robihim, S.Pd., MM., 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. Tia Martia, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan masukan dan petunjuk mengenai penyusunan skripsi ini.
3. Zainur Fitri, M.Pd selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan ilmu, saran, dan arahan untuk menulis skripsi secara baik dan benar.
4. Juariah, SS., MA selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan ilmu, saran, dan bimbingan akademik selama perjalanan perkuliahan.
5. Hayun Nurdiniyah, S.S., M.Si selaku Ketua Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
6. Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya.

7. 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.
8. Keluarga: Bapak, Ibu, serta kedua adik tersayang yang selalu menghaturkan doa dan dukungan serta kasih sayang yang selalu mengalir kepada penulis.
9. Teman-teman dari grup Para Pejuang Skripsi (Ridwan, Daffa, Rafa, dan Randika) dan semua teman-teman kelas 02, karena telah berjuang bersama semenjak masa perkuliahan serta memberikan penulis dukungan dan menemani saat penulisan skripsi ini dilakukan.
10. Orang terdekat penulis Jaja Jamaludin dan Mohamad Alvarez Reyza Khastubi, yang telah menemani hari-hari penulis, memberikan motivasi, menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama penyelesaian penulisan skripsi.
11. Teman-teman dari PSM Taradhika yang telah memberikan dukungan dan tempat bagi penulis dalam proses mengerjakan 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, 5 Agustus 2025

Irfaan Merazul

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
概要.....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	7
1.3 Identifikasi Masalah.....	9
1.4 Pembatasan Masalah.....	9
1.5 Rumusan Masalah.....	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	10
1.7 Landasan Teori.....	10
1.7.1 Mitos.....	10
1.7.2 Kutukan.....	11
1.7.3 Kepercayaan.....	12
1.8 Metode Penelitian.....	13
1.9 Manfaat Penelitian.....	13
1.10 Sistematika Penelitian.....	13
<b>BAB II KUTUKAN DAN KEPERCAYAAN PADA MASYARAKAT JEPANG</b> .....	15
2.1 Definisi Kutukan.....	16
2.2 Hakikat Kepercayaan Masyarakat Jepang.....	18
2.3 Pandangan Masyarakat Jepang Modern terhadap Kepercayaan ..	19
2.4 <i>Anime Kaito Otome to Kamikakushii</i> .....	21

2.5 Representasi Kepercayaan dalam <i>Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii</i> .....	23
2.6 Korelasi Kepercayaan dalam <i>Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii</i> terhadap Masyarakat Modern Jepang .....	24
<b>BAB III MITOS NOROI DALAM ANIME KAWAII TO OTOME TO KAMIKAKUSHII TERHADAP KEPERCAYAAN MASYARAKAT JEPANG</b> .....	26
3.1 Representasi Kutukan <i>Noroi</i> dalam <i>Anime</i> .....	31
3.1.1 Kutukan <i>Noroi</i> .....	33
3.1.1.1 Buku Puisi Kutukan ( <i>Juusho</i> ) .....	31
3.1.1.1.1 <i>Soumon</i> 相聞 .....	34
3.1.1.1.2 <i>Banka</i> 挽歌 .....	34
3.1.1.1.3 <i>Zouka</i> 雑歌 .....	35
3.1.1.2 Ikat Rambut Kutukan: <i>Ushi-Oni</i> .....	35
3.1.1.3 Gunting Rambut Kutukan .....	38
3.1.1.3.1 <i>Hong Yi Xiao Nu Hai</i> 紅衣小女孩 .....	40
3.1.1.3.2 <i>Shui Gui</i> 水鬼 .....	43
3.1.1.3.3 <i>Shichinin Misaki</i> 七人ミサキ .....	44
3.1.1.4 Toko Buku Misterius: <i>Honhime</i> 書籍姫 .....	47
3.1.2 Kutukan <i>Tatari</i> .....	56
3.1.2.1 Mahkluk Pembawa Bencana dan Penyembuh : <i>Mermaid Vtuber (Virtual Youtuber) Himeuo</i> <i>Yorumun</i> .....	56
3.1.2.1.1 <i>Tsukumogami Emaki</i> 付喪神えまき .....	60
3.1.2.1.2 <i>Kuji Goshin Hou</i> 九字護身法 dan <i>Kuji-Mon</i> 九字文 .....	62
3.1.2.1.3 <i>Garei</i> 画霊 .....	64

3.2 Korelasi Representasi Kutukan dengan Kepercayaan Masyarakat Jepang .....	66
3.3 Makna Lain dari Kutukan <i>Noroi</i> dalam <i>Anime</i> .....	66
3.4 Tabel Hasil Penelitian .....	66
<b>BAB IV SIMPULAN</b> .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Kutukan <i>Noroi</i> .....	28
Tabel 3.2 Kategori Kutukan <i>Tatari</i> .....	33
Tabel 3.3 Hasil Penelitian... ..	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Visual Buku Kutukan ( <i>Juusho</i> ).....	34
Gambar 3.2	Visual Tubuh Sumireko Perlahan Mengecil.....	35
Gambar 3.3	Visual Ikat Rambut Kutukan.....	39
Gambar 3.4	Visual <i>Ushi-Oni</i> .....	39
Gambar 3.5	Visual Gua di dekat Sungai.....	41
Gambar 3.6	Visual Poster Film <i>The Tag Along</i> .....	42
Gambar 3.7	Visual Makhluk <i>Shui Gui</i> berdasarkan <i>Anime</i> .....	43
Gambar 3.8	Visual Makhluk <i>Shui Gui</i> .....	44
Gambar 3.9	Visual Makhluk <i>Shichinin Misaki</i> .....	45
Gambar 3.10	Visual Shizuku Bertemu dengan Tomoko.....	46
Gambar 3.11	Visual Shizuku Perlahan Menghilang.....	47
Gambar 3.12	Visual Tomoko Berubah Menjadi Gunting Rambut.....	47
Gambar 3.13	Visual Makhluk <i>Kamikiri</i> .....	48
Gambar 3.14	Visual Sumireko Menemukan Celah Lubang pada Pagar.....	49
Gambar 3.15	Visual Sumireko Melewati Jalan Sempit.....	49
Gambar 3.16	Visual Toko Buku Misterius <i>Gyokushin-Dou</i> .....	50
Gambar 3.17	Visual Sumireko Bertemu Penjaga Toko Buku.....	50
Gambar 3.18	Visual Celah Lubang pada Pagar telah Menghilang.....	51
Gambar 3.19	Visual Sumireko kembali Melihat Celah Lubang pada Pagar.....	51
Gambar 3.20	Visual Sumireko Mengecilkan Tubuhnya dan Masuk ke dalam Celah Lubang pada Pagar.....	52
Gambar 3.21	Visual Setelah Sampai di Toko Buku Misterius kemudian Melihat Toko itu sudah Tidak Ada.....	52
Gambar 3.22	Visual Wanita dari Keturunan Bangsawan yang Sangat Menyukai Buku.....	54
Gambar 3.23	Visual Gudang dekat Kuil dan Makam dari Wanita Bangsawan.....	54
Gambar 3.24	Visual dari <i>Chouchin Obake</i> .....	55
Gambar 3.25	(1.) Visual Nodoka Menonton Tayangan Siaran Langsung <i>Vtuber</i>	

	Himeuo Yorumun pada Layar Tablet-nya.....	57
	(2.) Visual Karakter Animasi <i>Vtuber</i> Himeuo Yorumun.....	57
Gambar 3.26	Visual Nodoka Melihat Pengumuman dari <i>Vtuber</i> Himeuo Yorumun yang akan Pensiun.....	58
Gambar 3.27	(1.) Visual <i>Vtuber</i> Himeuo Yorumun secara Tiba-tiba Muncul Kembali pada <i>Live Streaming</i> .....	59
	(2.) Visual <i>Vtuber</i> Himeuo Yorumun yang Berbeda Visualnya dari yang Sebelumnya.....	59
Gambar 3.28	Visual Saat Salah Satu Penonton <i>Vtuber</i> (Ibu Hamil) yang Pingsan Akibat Kelelahan.....	60
Gambar 3.29	Visual <i>Tsukumogami Emaki</i> .....	61
Gambar 3.30	(1.) Visual Simbol Penangkal Kutukan <i>Kuji-Mon</i> .....	63
	(2.) Visual Simbol <i>Kuji-Mon</i> yang Diterapkan oleh Beberapa Nelayan.....	63
Gambar 3.31	Visual Simbol <i>Kuji-Kiri</i> .....	64
Gambar 3.32	Visual Lukisan pada Layar Lipat yang Dilukis oleh Seorang Wanita.....	65
Gambar 3.33	Visual Lukisan <i>Garei</i> .....	67