

Karakter *Youkai* dalam *Game Onmyoji Arena*

Yukaido Hismubaroq^{1,*}, Ida Ayu Laksmi Sari^{2,*}, I Gede Oeinada^{3,*}

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana,
Denpasar, Bali

¹yukaido2000@gmail.com, ²laksmi_sari@unud.ac.id, ³gede.oeinada@unud.ac.id

Abstract

This research is titled "Youkai Characters in Onmyoji Arena Game". This research aims to describe the depiction of youkai used as characters in the Onmyoji Arena game. The method used in this research is descriptive analysis method. This research uses semiotics theory according to Charles Sanders Peirce. Based on the research results, there are five youkai taken in the Onmyoji Arena game. The depiction of the form of youkai contained in the Onmyoji Arena game has several things related to the concept of youkai in Japanese beliefs. The depictions seen in the youkai in the Onmyoji Arena game are (1) Youkai Tanuki who is related to sake and the science of shapeshifting. (2) Youkai Zashiki Warashi which is related to luck and house guardian spirits. (3) Youkai Yumekui who likes to eat dreams. (4) Youkai Kiyohime who has a tragic love. (5) Youkai Aoandon who is related to the event 'Hyakumonogatari Kaidankai'. These five youkai produce icons, indexes, and symbols. The icon is an image, the index is the emergence of the youkai, and the symbol is the meaning of the youkai in Japanese society.

Keywords: *Youkai, Onmyoji Arena, Multiplayer Online Battle Arena*

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Karakter *Youkai* Dalam *Game Onmyoji Arena*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggambaran *youkai* yang dijadikan karakter dalam *game Onmyoji Arena*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Pada penelitian ini menggunakan teori semiotika menurut Charles Sanders Peirce. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat lima *youkai* yang diambil dalam *game Onmyoji Arena*. Penggambaran wujud *youkai* yang terdapat dalam *game Onmyoji Arena* memiliki beberapa hal yang terkait dengan konsep *youkai* dalam kepercayaan masyarakat Jepang. Penggambaran yang terlihat pada *youkai* dalam *game Onmyoji Arena* adalah (1) *Youkai Tanuki* yang berkaitan dengan sake dan ilmu perubahan wujud. (2) *Youkai Zashiki Warashi* yang berkaitan dengan keberuntungan dan roh penjaga rumah. (3) *Youkai Yumekui* yang gemar memakan mimpi. (4) *Youkai Kiyohime* yang memiliki cinta yang tragis. (5) *Youkai Aoandon* yang berkaitan dengan acara 'Hyakumonogatari Kaidankai'. Kelima *youkai* tadi menghasilkan ikon, indeks, dan simbol. Ikon berupa gambar, indeks berupa kemunculan *youkai* tersebut, dan simbol berupa makna *youkai* dalam kepercayaan masyarakat Jepang.

Kata Kunci: *Youkai, Onmyoji Arena, Multiplayer Online Battle Arena*

PENDAHULUAN

Di era modern ini, beberapa mitos masih dipercaya oleh masyarakat Jepang. Kepercayaan tentang mitos di Jepang terus berkembang dari zaman dahulu hingga zaman modern. Menurut Djam'annuri (2008:42), kepercayaan masyarakat Jepang pada zaman dahulu merupakan perpaduan antara paham animisme dengan pemujaan terhadap gejala-gejala alam. Orang Jepang menyebut roh tersebut sebagai Dewa atau *Kami*. Di negara Jepang, hampir semua hal yang berkaitan dengan supranatural dan mitologi dianggap sebagai *Kami*. Kepercayaan tentang mitos terus berkembang meskipun zaman sudah modern, bahkan mitos-mitos yang berkembang ini mempengaruhi

beberapa aspek di dalam seni budaya Jepang. Dapat dikatakan walaupun Jepang sudah memasuki era modern, tetapi beberapa mitos di Jepang masih dipercaya oleh masyarakatnya. Salah satu mitos yang masih dipercaya oleh masyarakat Jepang adalah *Youkai*. *Youkai* merupakan makhluk aneh dan misterius, monster atau makhluk fantasi, roh atau spirit (Foster, 2015:5). Namun, *youkai* sering kali disalahpahami sebagai *yuurei* karena kedua makhluk ini memiliki persamaan yaitu roh atau spirit. *Yuurei* berbeda dari *youkai* karena *yuurei* mengacu pada individu yang telah meninggal yang belum mencapai kedamaian di akhirat, dan beberapa *yuurei* menghantui orang tertentu. Sedangkan *youkai* umumnya dikaitkan dengan

lokasi tertentu dan tidak mencari individu tertentu (Prostak, 2018:10-11).

Seiring dengan perkembangan zaman, kisah-kisah mengenai *youkai* masih populer di Jepang. Hal ini terbukti dari cerita-cerita yang terdapat pada *manga* dan *anime* misalnya *anime* yang terkenal yakni *Naruto* yang di dalamnya terdapat *youkai* misalnya seperti *Nekomata*, *Kitsune*, dan *Isonade*. Selain *anime Naruto* ada juga *anime Inuyasha* yang tokoh-tokohnya didominasi oleh *youkai*. Selain terdapat dalam *anime* dan *manga*, *youkai* juga dapat dijumpai dalam *game*. Banyaknya *youkai* yang dipercaya masyarakat Jepang, menginspirasi perusahaan teknologi yang bernama *NetEase* untuk mengembangkan *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* bertema budaya Jepang dengan karakter yang terinspirasi dari makhluk mitologi Jepang seperti *kami* dan *youkai*. *Game* yang dikembangkan oleh *NetEase* ini bernama *Onmyoji Arena*. *Onmyoji Arena* adalah *game mobile* seluler yang mengangkat tema Jepang dengan desain Jepang era *Heian* dan mengadopsi karakter yang mirip dengan makhluk mitologi Jepang, serta menggunakan pengisi suara aktor dan aktris Jepang untuk menghidupkan suasana Jepang saat bermain *game*. *Game* ini menggunakan karakter yang memiliki kemampuan yang unik layaknya makhluk mitologi Jepang. Karakter *game* dalam permainan ini diberi nama *shikigami*. Ada banyak karakter yang diadopsi dari makhluk mitologi Jepang dalam *game* ini, namun dalam penelitian ini lebih memfokuskan makhluk mitologi *youkai* seperti *Tanuki*, *Zashiki Warshi*, *Yumekui*, *Kiyohime*, *Aoandon*, dan *Ubume*.

Dalam sebuah *game* biasanya karakternya merupakan karangan fiksi, akan tetapi *game Onmyoji Arena* menggunakan makhluk mitologi Jepang. Banyaknya makhluk mitologi khususnya *youkai* yang dijadikan karakter dalam *game Onmyoji Arena* membuat *game* ini cukup diminati khusus kalangan pecinta Jepang, karena *game* ini dapat memberikan pengetahuan dan gambaran tentang makhluk mitologi Jepang. Atas dasar inilah, maka penelitian ini dikaji menggunakan teori semiotika dalam meneliti *youkai* dalam *game Onmyoji Arena*.

METODE DAN TEORI

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan *game Onmyoji Arena* sebagai objek penelitian. Dalam pengumpulan data. Metode pengumpulan data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi yang didukung teknik catat. Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan secara khusus untuk memahami dan meneliti karya sastra berbentuk teks, gambar, dan film (Sugiyono, 2006:82). Data dalam penelitian ini berupa potongan gambar visual dari *youkai* yang terdapat pada *game Onmyoji Arena*. Tidak hanya menggunakan potongan gambar, teks cerita, dan *voice over* dari setiap *youkai* juga direkam dan didengarkan secara berulang-ulang untuk mendapatkan data. Selanjutnya, dalam menganalisis data digunakan metode deskriptif analisis. Data-data dalam *game Onmyoji Arena* yang telah terkumpul dianalisis dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang ada sesuai dengan permasalahan yang dibahas. Data yang telah dianalisis kemudian disajikan dengan kata-kata serta memaparkan bukti-bukti berupa potongan gambar, *voice over*, dan teks cerita *youkai* yang terdapat dalam *game Onmyoji Arena*.

2.2 Teori

Semiotika adalah disiplin ilmu sastra yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*semeion*" yang berarti tanda. Bahasa, gambar, gerak isyarat warna, suara, dan sebagainya merupakan contoh dari tanda yang dapat ditemukan di mana pun. Menurut Ratna (2009: 97) semiotika berarti studi sistematis tentang produksi dan interpretasi tanda, bagaimana cara kerjanya, apa kegunaannya dalam kehidupan manusia. Sementara itu, Sobur (2003:15) mendefinisikan semiotika sebagai ilmu atau metode analisis dalam mempelajari tanda. Dalam penelitian ini, semiotika yang digunakan adalah semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotika Charles Sanders Peirce berfokus pada hubungan trikotomi antara tanda-tanda dalam karya sastra. Hubungan trikotomi yang dimaksud yaitu hubungan antara objek, representamen dan interpretan. Dalam hubungan antara trikotomi terbagi menjadi tiga bagian yang biasanya disebut ikon, indeks, dan simbol. Untuk lebih lanjut, Sobur mendefinisikan ikon, indeks, dan simbol sebagai berikut. (1) Ikon adalah benda benda fisik yang menyerupai apa yang dipresentasikan. Representasi tersebut ditandai dengan kesamaan. Contohnya adalah gambar, patung, lukisan, dan lain sebagainya. (2) Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan yang wajar antara tanda dan petanda yang bersifat hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung berhubungan pada kenyataan. Contoh yang paling jelas yang

menunjukkan tanda berupa indeks adalah asap sebagai tanda adanya api. (3) Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan yang wajar antara penanda dengan petanda. Hubungan tersebut bersifat arbitrer atau semena-mena, atau hubungan kontraktual (kesepakatan masyarakat). Simbol merupakan bentuk yang menandai sesuatu yang lain di luar bentuk perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Contohnya, sebagai bunga, mengacu pada fakta yang disebut ‘bunga’ sebagai sesuatu yang ada di luar bentuk simbolik itu sendiri.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Referensi pertama adalah penelitian Mubarak (2018) yang berjudul “Fungsi Pelaku Tokoh *Kappa* Dalam Cerita Rakyat Jepang (Teori Fungsi Pelaku Propp)” yang meneliti 10 fungsi dan 4 ruang tindakan dari 4 cerita rakyat Jepang yang terdapat tokoh *Kappa* di dalam cerita. Penelitian Mubarak bertujuan mendeskripsikan fungsi pelaku yang terdapat pada tokoh *Kappa* dalam 4 cerita rakyat Jepang. Penelitian yang dilakukan oleh Mubarak menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif analisis dengan didukung teori fungsi pelaku Vladimir Propp. Hasil analisis pada penelitian Mubarak ditemukannya 10 fungsi pelaku yang berupa *villain & lack, struggle, victory, the difficult task, exposure, punishment, meditation the connective incident, fraud, the initial misfortune or lack is liquidated dan provision or receipt of a magical agent*. Selanjutnya dari setiap fungsi yang ditemukan dalam tiap cerita didistribusikan ke dalam 4 ruang tindakan berupa penjahat, pahlawan palsu, penderma dan pengirim.

Referensi kedua adalah penelitian Sakdiyah (2021) yang berjudul “Penamaan Nama-Nama Hewan Dalam Mitologi Jepang: Kajian Antrolinguistik”. Penelitian difokuskan untuk menganalisis nama-nama, visualisasi dan bentuk, serta makna yang difokuskan pada 20 nama jenis hewan mitologi Jepang. Penelitian Sakdiyah bertujuan untuk mendeskripsikan penamaan, wujud, serta makna hewan dalam mitologi Jepang. Dalam mendeskripsikan penjabaran visualisasi dan bentuk hewan mitologi, Sakdiyah menggunakan perspektif antropolinguistik. Selanjutnya, data dianalisis berdasarkan kajian semantik untuk menganalisis makna hewan mitologi tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sakdiyah dapat

disimpulkan bahwa penamaan dari 20 nama hewan dalam mitologi Jepang berasal dari makna kiasan, lingkungan tempat tinggal, wujud, onomatope suara hewan, karakter, gabungan antara dua jenis kelamin, catatan pada buku sejarah, ukuran tubuh, negara asal dan tugasnya, dan pandangan orang Jepang. Visualisasi dan bentuk hewan dalam mitologi Jepang digambarkan dalam visual yang unik dan berwarna-warni serta setiap makhluk mitologi di Jepang memiliki makna yang berbeda-beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil rumusan masalah dibahas yaitu, bagaimanakah penggambaran *youkai* yang terdapat dalam *game Onmyoji Arena*. Hasil analisis akan dipaparkan sebagai berikut.

4.1 *Tanuki*

Pada *game Onmyoji Arena* terdapat *youkai Tanuki* yang muncul sebagai karakter *game* dengan *role tank*. *Tanuki* masuk ke dalam *role tank* karena memiliki durabilitas yang baik dan memiliki efek *crowd control* yang cukup merepotkan musuhnya dalam *game MOBA Onmyoji Arena*. Berikut adalah ikon *Tanuki* dalam *game Onmyoji Arena*.



Gambar 1 *Tanuki*
(*Onmyoji Arena: Tanuki*)

Gambar 1 merupakan ikon *Tanuki*. Ikon *Tanuki* dalam *game Onmyoji Arena* digambarkan dengan ciri-ciri rakun yang membawa botol *sake* besar di belakang badannya dan terdapat sebuah daun hijau yang terletak di atas kepalanya. Terdapat beberapa hal yang berkaitan *youkai Tanuki* dalam *game Onmyoji Arena*, yaitu sebagai berikut.

a. *Tanuki* gemar meminum *sake*

Tanuki (狸) dalam bahasa Jepang adalah sebutan untuk anjing rakun yang gemar meminum *sake* (Erdiansyah, 2020:13). Dalam *game Onmyoji Arena*, *Tanuki* digambarkan membawa botol *sake* besar di tangan kanannya. *Tanuki* sangat gemar

meminum *sake* yang ditunjukkan oleh data yang diambil dari *voice over Tanuki* sebagai berikut.

- (1) 酒じゃー... 酒じゃー... (*Onmyoji Arena: Tanuki*)
 Arena: *Tanuki*
 Romaji:
Sake jaa... Sake jaa...
 Terjemahan:
 ‘*Sake... Sake...*’
- (2) たらふく飲んだら眠くなっていた (*Onmyoji Arena: Tanuki*)
 Arena: *Tanuki*
 Romaji:
Tarafuku nondara nemuku natte itta
 Terjemahan:
 ‘*Saya mengantuk setelah minum banyak*’
- (3) 目が覚めたらまた飲みたくなってきた (*Onmyoji Arena: Tanuki*)
 Arena: *Tanuki*
 Romaji:
Megasametara mata nomitaku natte kita
 Terjemahan:
 ‘*Ketika saya membuka mata, saya ingin minum lagi*’

Dari data (1) sampai dengan (3), diketahui bahwa *Tanuki* gemar meminum *sake*. Artinya, *Tanuki* sangat gemar meminum *sake*, sehingga ketika membuka mata dari tidurnya, *Tanuki* ingin meminum *sake* kembali. Foster (2015: 187) berpendapat bahwa *Tanuki* sering digambarkan berperut buncit, dengan kegemaran meminum *sake* dan berubah bentuk.

b. *Tanuki* dapat berubah wujud

Tanuki dapat mengubah wujudnya. Terdapat data *yokai Tanuki* dalam *game Onmyoji Arena* yang menyebutkan bahwa *Tanuki* dapat berubah wujud, yaitu sebagai berikut.

- (4) だが今のわしは変化の術で人間にも楽勝で化けられるのじゃ。お前の好きなむっちりしたオナゴに化けて町で酒でも売ってりゃ、もう一度お前に会えるかのう? (*Onmyoji Arena: Tanuki*)
 Arena: *Tanuki*
 Romaji:
Daga ima no washi wa henka no jutsu de ningen ni mo rakushou de bake rareru noja. Omae no sukina muchiri shita onago ni bakete machi de sake demo utterya, mouichido omae ni aeru kanou?
 Terjemahan:
 Tapi sekarang saya sudah bisa menggunakan ilmu perubahan wujud dengan mudah untuk berubah menjadi manusia. Kalau saya berubah menjadi wanita molek yang kamu

sukai dan menjual *sake* di jalanan, apakah dapat bertemu lagi denganmu?

Pada data (4) menunjukkan bahwa *Tanuki* dapat berubah wujud menjadi manusia, yaitu berubah menjadi wanita molek. Yoda dan Alt (2008:122-124) berpendapat bahwa *Tanuki* mengambil bentuk manusia, memberikan daun dan pernak-pernik tidak berharga lainnya sebagai nilai tukar untuk mendapatkan makanan dan anggur. Meyer (yokai.com) juga berpendapat bahwa *Tanuki* memiliki kekuatan magis yang kuat seperti *Kitsune*, kekuatan magis tersebut yaitu dapat berubah wujud.

c. Kemunculan *Tanuki*

Pada *Game Onmyoji Arena* tidak diketahui indeks yang menyebabkan *Tanuki* muncul, baik dalam teks cerita sekalipun tak ada yang menyebutkan kemunculan *Tanuki* ini. Dalam *game MOBA* satu-satunya hal untuk mengetahui latar belakang karakter adalah teks cerita itu sendiri. Selain itu, kemunculan *Tanuki* dalam *game play* karena pemain ingin menggunakan karakter tersebut. Karena dalam *game* tidak jelas indeks kemunculannya, maka diambil indeks kemunculan *Tanuki* dalam kepercayaan masyarakat Jepang. Menurut Yoda dan Alt (2008: 125) *Tanuki* muncul karena ingin mendapatkan makanan dan *sake* dengan menggunakan wujud manusia. Di Jepang *Tanuki* adalah simbol kesuburan, tanda kemakmuran dan keberuntungan. Di depan toko *sake*, bar dan restoran dapat ditemui patung keramik *Tanuki* yang gemuk dan lebar yang berdiri tegak dengan topi jerami dan sebotol *sake* (Foster, 2015:187).

Ikon, indeks, dan simbol *Tanuki* menunjukkan bahwa *Tanuki* merupakan rakun yang menggemari minuman *sake* dan memiliki kemampuan untuk berubah wujud. Kemunculan *Tanuki* ketika ingin mendapatkan *sake* dan makanan sehingga menggunakan kemampuan perubahan wujudnya. Selanjutnya, Masyarakat Jepang percaya bahwa *Tanuki* merupakan simbol dari kesuburan, kemakmuran dan keberuntungan. Ikon merupakan gambar *Tanuki* dalam *game Onmyoji Arena*, indeks merupakan kemunculan dari *tanuki*, dan simbol *Tanuki* merupakan makna lain dari *Tanuki* itu sendiri.

4.2 *Zashiki Warashi*

Zashiki muncul dalam *game Onmyoji Arena* sebagai karakter dengan *role tank*. Sama seperti

dengan *Tanuki*, *Zashiki* dalam game *Onmyoji Arena* juga mempunyai durabilitas yang cukup bagus dalam pertempuran melawan musuhnya. Berbeda dengan *Tanuki* yang memiliki efek *crowd control* yang cukup merepotkan musuhnya, *Zashiki* dalam game *Onmyoji Arena* memiliki *HP regen* yang cukup tinggi untuk bertahan lama dalam pertempuran. Berikut adalah ikon *Zashiki* dalam game *Onmyoji Arena*.



Gambar 2 Zashiki Warashi
(*Onmyoji Arena: Zashiki warashi*)

Gambar 2 merupakan ikon *Zashiki Warashi* dalam game *Onmyoji Arena*. *Zashiki* atau *Zashiki Warashi* (座敷童子) adalah *youkai* anak laki-laki atau perempuan berusia antara 3, 11, dan 12 tahun dengan potongan rambut gaya *okoppa* yang tinggal di dalam rumah (Mizuki dan Murakami, 2010:153). Dari gambar 2 dapat diketahui bahwa *Zashiki Warashi* dalam game *Onmyoji Arena* digambarkan dengan seorang anak perempuan yang mengenakan *kimono* berwarna merah dan terdapat tanduk di kepalanya. Rambut *Zashiki Warashi* berwarna hitam dengan bagian samping sepanjang di atas bahu dan rambut bagian belakang diikat panjang menjadi dua bagian serta terdapat enam api arwah dibelakangnya. Terdapat beberapa hal yang berkaitan *youkai Zashiki Warashi* dalam game *Onmyoji Arena*, yaitu sebagai berikut.

a. *Zashiki Warashi* sebagai roh penjaga rumah
Menurut Meyer (yokai.com) *Zashiki Warashi* adalah roh penjaga rumah dan dewa keberuntungan. Kehadiran *Zashiki Warashi* di rumah adalah pertanda keberuntungan dan saat *Zashiki Warashi* pergi dari rumah masalah akan datang (Yoda dan Alt, 2008:30). Hal tersebut dapat diketahui melalui data *Zashiki Warashi* dalam game *Onmyoji Arena* sebagai berikut.

(5) わたし、座敷童子。人の家に入り込んで、富や港運をもたらすのが役目よ。だからね、みんなわたしを家に招き入れたくて、必死になるの。(Onmyoji Arena: *Zashiki Warashi*)

Romaji:

Watashi, Zashiki Warashi. Hito no ie ni hairikonde, tomi ya kouun o motarasu no ga yakume yo. Dakara ne, min'na watashi o ie ni manekiiretakute, hisshi ni naru no.

Terjemahan:

Aku *Zashiki Warashi*, anak keberuntungan. Aku bersembunyi di rumah untuk membawa kekayaan dan keberuntungan bagi penghuninya. Itu adalah tugasku. Jadi tentu saja semua orang ingin aku tinggal bersama mereka.

Pada data (5) menunjukkan bahwa *Zashiki Warashi* membawa keberuntungan pada penghuni rumah yang rumahnya terdapat *Zashiki Warashi*. *Zashiki Warashi* mengatakan bahwa dirinya adalah seorang anak yang membawa kekayaan dan keberuntungan, sehingga semua orang menginginkan untuk tinggal bersama *Zashiki Warashi*. Selain itu, *Zashiki Warashi* juga mengatakan bahwa sudah menjadi tugas *Zashiki Warashi* untuk membawa keberuntungan dan kekayaan pada suatu rumah.

b. Cara menarik perhatian *Zashiki Warashi*

Zashiki Warashi dapat mendatangkan kekayaan dan keberuntungan, maka dari itu manusia menginginkannya agar dapat tinggal di rumah manusia tersebut. Terdapat cara untuk menarik perhatian *Zashiki Warashi* agar dapat tinggal di rumah manusia. Meyer (yokai.com) berpendapat bahwa banyak orang yang ingin menarik perhatian *Zashiki Warashi* untuk tinggal di rumah mereka dengan cara meletakkan koin di bawah lantai saat membangun rumah yang baru. Hal tersebut terdapat dalam data *Zashiki Warashi* pada game *Onmyoji Arena* sebagai berikut.

(6) 子供部屋を一つ多く作ったり、床下に金の玉を埋めたりしてわたしの興味を引こうとするのよ。(Onmyoji Arena: *Zashiki Warashi*)

Romaji:

Kodomo heya o ouku tsukuttari, yukashita ni kin no tama o ume tari shite watashi no kyoumi o hikou to suru no yo.

Terjemahan:

Mereka mencoba membuatku tertarik dengan rumah mereka dengan menyiapkan kamar anak tambahan atau menaruh uang di bawah lantai.

Data (6) menunjukkan bahwa untuk menarik perhatian *Zashiki Warashi*, manusia menyiapkan kamar anak tambahan. Selain itu, untuk menarik perhatian *Zashiki Warashi* juga dapat menyiapkan makanan, dan orang Jepang sangat berhati-hati dalam menjaga ruangan *Zashiki Warashi* agar tidak mengusir roh penjaga rumah yang mendatangkan kekayaan dan keberuntungan ini (Meyer, yokai.com).

c. Kemunculan *Zashiki Warashi*

Indeks kemunculan *youkai Zashiki Warashi* pada game *Onmyoji Arena* tidak disebutkan baik di teks deksripsi atau dalam *voice over*. Karena tidak ada keterangan indeks kemunculan dalam game *Onmyoji Arena*, maka diambil indeks kemunculan *youkai Zashiki Warashi* yang dipercayai masyarakat Jepang. Menurut Mizuki dan Murakami (2010:154) kemunculan *Zashiki Warashi* dikaitkan dengan praktik membunuh anak bayi yang baru lahir yang bertujuan mengurangi banyak mulut untuk diberi makan dan mayat bayi tidak dikuburkan di kuburan biasa, tetapi di area rumah dan di dalam rumah. Roh dari anak yang dikuburkan tersebut berubah menjadi *youkai* yang bernama *Zashiki Warashi*. *Zashiki Warashi* merupakan simbol keberuntungan apabila terdapat *youkai* ini di dalam rumahnya. Rumah yang terdapat *Zashiki Warashi* dapat dikenali dengan posisi tidur yang berubah atau bantal dibalik saat tidur (Kusakabe, 2011:23).

Melalui ikon, indeks, dan simbol *Zashiki Warashi* merupakan roh penjaga rumah dan dewa keberuntungan dengan wujud anak laki-laki atau perempuan berusia 3-12 tahun dengan rambut bergaya *okoppa* atau *bob*. Hal yang membuat kemunculan *Zashiki Warashi* adalah anak bayi yang dibunuh lalu dikuburkan di sekitaran rumah, sehingga roh anak tersebut berubah menjadi sosok *youkai* yang bernama *Zashiki Warashi*. Masyarakat Jepang percaya bahwa dengan menyiapkan kamar anak dan menaruh koin di bawah lantai dapat menarik perhatian *youkai Zashiki Warashi*. Kemunculan *youkai Zashiki Warashi* dalam sebuah rumah merupakan simbol keberuntungan. Ikon merupakan gambar *Zashiki Warashi* dalam game *Onmyoji Arena*, indeks merupakan kemunculan dari *Zashiki Warashi*, dan simbol merupakan makna lain dari *Zashiki Warashi* itu sendiri.

4.3 *Yumekui*

Yumekui muncul dalam game *Onmyoji Arena* karakter dengan *role tank*. Sama seperti

kebanyakan *role tank*, *Yumekui* memiliki *HP* yang cukup besar. Daya tahan atau durabilitas *Yumekui* cukup tinggi dengan didukung dengan *skill ultimate* yang membuat *Yumekui* tidak dapat menerima *damage* dari lawannya. *Skill ultimate Yumekui* sangat unik karena memasuki tubuh lawannya dan memakan mimpi mereka.

Yumekui (夢食い) diambil dari kanji *yume* (夢) yang memiliki arti mimpi dan kanji *kui* (食い) yang memiliki arti makan. Secara harfiah *Yumekui* adalah makhluk pemakan mimpi. *Yumekui* dalam game *Onmyoji Arena* digambarkan mirip dengan *youkai Baku*. Karakter *Baku* berbeda dengan *Yumekui*, *Baku* ditulis dengan kanji (狛). *Yumekui* atau *Baku* adalah berbeda dengan *Baku* yang ada di kebun binatang. *Baku* di kebun binatang adalah hewan tapir. Berikut ikon *Yumekui* dalam game *Onmyoji Arena*.



Gambar 3 *Yumekui*
(*Onmyoji Arena: Yumekui*)

Gambar 3 merupakan ikon *Yumekui* dalam game *Onmyoji Arena*. Dari gambar 3 dapat dilihat bahwa *Yumekui* digambarkan sebagai makhluk yang memiliki badan berwarna merah muda. *Yumekui* mirip seperti hewan tapir. *Yumekui* memiliki belalai seperti gajah namun lebih pendek. Keempat kaki *Yumekui* memiliki kuku yang tajam. Di leher *Yumekui* terdapat kalung besar dengan anyaman dan lonceng yang terpasang di ujung anyaman. Dalam buku kuno "*Honzangamoku*" *Yumekui* atau *Baku* adalah makhluk yang memiliki belalai gajah, mata dadu, ekor lembu, kaki harimau, dan tubuhnya menyerupai beruang (Mizuki dan Murakami, 2010:259). Terdapat beberapa hal yang berkaitan *youkai Baku* dalam game *Onmyoji Arena*, yaitu sebagai berikut.

a. *Yumekui* sebagai roh penjaga ketika tidur

Baku atau *Yumekui* memiliki persamaan dengan *Zashiki Warashi* yaitu sebagai roh penjaga. *Zashiki Warashi* adalah roh penjaga rumah, sedangkan *Baku* atau *Yumekui* adalah roh penjaga manusia ketika tidur. *Baku* atau *Yumekui*

mengawasi manusia dan memakan mimpi manusia khususnya mimpi buruk (Meyer, yokai.com). Hal tersebut dapat diketahui melalui data *Yumekui* dalam game *Onmyoji Arena* sebagai berikut.

- (7) おいらは夢が好きさ！さあ、さっそくお名前の夢を食わせてくれよ！え？夢はうまいのっかって？うまいから食うに決まってるだろ。当たり前のことを聞くなよ。夢のたべると、色んな人間の気持ちや考えが分かるんだ。喜び、怒り、悲しみ、楽しさ・・・色とりどりの感情に色どられた夢が、おいらのご馳走なんだ！（*Onmyoji Arena: Yumekui*）
Romaji:

Oira wa yume ga sukisa! Saa, sassoku onamae no yume o kuwa sete kure yo! E? Yume wa umai nokkate? Umaikara kuu ni kimatterudaro. Atarimae no koto o kiku na yo. Yume no taberu to, iron'na ningen no kimochi ya kangae ga wakarun da. Yorokobi, ikari, kanashimi, tanoshisa... Irotoridori no kanjō ni iro dora reta yume ga, oira no gochisōna nda!

Terjemahan:

Aku paling suka mimpi! Cepat, biarkan aku merasakan mimpimu! Eh? Kau bertanya mimpi itu enak atau tidak? Tentu saja enak makanya aku memakannya, jangan menanyakan pertanyaan yang tidak perlu dijawab. Saat memakan mimpi, bisa merasakan perasaan orang banyak. Senang, marah, sedih, gembira, dan masih banyak lagi..... Mimpi berisi banyak macam perasaan, bisa makan sampai kenyang.

Pada data (7) *Baku* atau *Yumekui* sangat suka memakan mimpi manusia. Saat manusia sedang bermimpi *Baku* atau *Yumekui* mengawasi dan bertindak sebagai roh penjaga. Ketika memakan mimpi manusia *Baku* atau *Yumekui* dapat merasakan banyak perasaan dan pikiran orang banyak. Karena mimpi memiliki banyak perasaan, maka *Yumekui* dapat memakannya hingga kenyang. Roh jahat dan *youkai* takut pada *Baku* atau *Yumekui* dan menghindari daerah tempat tinggalnya dan karena hal itu kesehatan serta keberuntungan selalu menyertainya (Meyer, yokai.com).

b. Kemunculan *Yumekui*

Sama seperti karakter *youkai* lainnya, indeks kemunculan *Yumekui* tidak disebutkan dalam teks cerita karakter. Hal lain yang membuat muncul dalam *game play* adalah pemain yang memang ingin menggunakan karakter *Yumekui* ini. Karena tidak ada indeks kemunculan *Yumekui* dalam game *Onmyoji Arena*, maka diambil indeks kemunculan dari *youkai Baku* yang dipercayai masyarakat Jepang. Menurut Meyer (yokai.com) indeks kemunculan *Baku* atau *Yumekui* diawali dengan legenda yang menyatakan bahwa ketika dunia masih baru dan para dewa membuat para binatang, *Baku* atau *Yumekui* disatukan dari kepingan-kepingan sisa pada akhir penciptaan, oleh sebab itu *Baku* atau *Yumekui* memiliki penampilan yang aneh dan dianggap sebagai hewan kesukaan para dewa. Terlepas dari penampilan aneh, *Baku* atau *Yumekui* dipuja sebagai kekuatan kebaikan yang kuat dan sebagai salah satu pelindung suci umat manusia (Meyer, yokai.com).

Berdasarkan analisis ikon, indeks, simbol dapat disimpulkan bahwa *Yumekui* dalam game *Onmyoji Arena* adalah *youkai Baku* yang sangat suka memakan mimpi manusia. Indeks kemunculan *Baku* adalah terlahir dari kepingan sisa dari penciptaan dunia. *Baku* muncul untuk memakan mimpi manusia khususnya mimpi buruk. Masyarakat Jepang percaya bahwa *Baku* merupakan simbol roh penjaga manusia ketika tidur. Ikon merupakan gambar *Yumekui* dalam game *Onmyoji Arena*, indeks merupakan kemunculan dari *Yumekui*, dan simbol merupakan makna lain dari *Yumekui* itu sendiri.

4.4 *Kiyohime*

Kiyohime muncul dalam game *Onmyoji Arena* sebagai karakter dengan *role mage*. Dalam game *Onmyoji Arena* *Kiyohime* menyerang musuh dari jarak jauh atau dapat disebut dengan karakter serangan tipe *rengae*. Berbeda dengan karakter tipe *tank* yang memiliki *health point* yang cukup banyak, karakter tipe *mage* seperti *Kiyohime* memiliki *health point* yang sedikit. Meskipun *health point* karakter *mage* sedikit akan tetapi *damage magical* yang diberikan pada musuh cukup besar karena karakter tipe *mage* difokuskan membeli *item magical damage*.

Kiyohime (清姫) digambarkan dengan sosok wanita setengah ular atau naga. Melihat dari kanji yang digunakan pada nama *Kiyohime* tidak ada kanji yang berkaitan dengan ular atau naga. Kanji

pertama (清) *kiyo* yang bermakna murni atau jelas, lalu kanji kedua (姫) *hime* yang bermakna putri bangsawan. Berikut adalah ikon *Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena*.



Gambar 4 *Kiyohime*
(*Onmyoji Arena: Kiyohime*)

Dari gambar 4 merupakan ikon *Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena*. *Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena* digambarkan sebagai sosok wanita setengah ular. Dari bagian kepala hingga pinggang memiliki tubuh wanita dan bagian pinggang ke bawah memiliki tubuh ular. Rambut *Kiyohime* berwarna hitam. Pada bagian sisi kiri dan kanan kepalanya terdapat dua bunga berwarna merah. Pakaian *Kiyohime* berwarna merah dan membawa pipa rokok di bagian tangan kanannya. Sisik pada tubuh ularnya berwarna hijau dengan bagian perutnya berwarna putih. Terdapat beberapa hal yang berkaitan *yokai Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena*, yaitu sebagai berikut.

a. Kisah cinta teragis *Kiyohime* dan Anchin

Terdapat kisah cinta antara *Kiyohime* dan Anchin yang cukup terkenal di Prefektur Wakayama. Cerita tersebut menceritakan janji seorang biksu tampan bernama Anchin yang ingin menikahi *Kiyohime*. Terdapat data pada *voice over Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena* sebagai berikut.

(8) 貴様にも愛故に苦しみを教えてやろう。

(*Onmyoji Arena: Kiyohime*)

Romaji:

Kisama ni mo ai yueni kurushimi o oshiete yarou.

Terjemahan:

Aku akan mengajarmu rasa sakit yang berasal dari cinta.

(9) 約束を果たせ (*Onmyoji Arena: Kiyohime*)

Romaji:

Yakusoku o hatase

Terjemahan:

Tepati janjimu

Data (8) dan (9) menunjukkan bahwa *Kiyohime* memiliki dendam dengan seseorang. Dendam tersebut berkaitan dengan rasa sakit yang berasal dari cinta. Seseorang yang dicintai *Kiyohime* mengingkari janjinya kepada *Kiyohime*, sehingga *Kiyohime* menuntut agar janji itu ditepati. Menurut Meyer (yokai.com) dahulunya *Kiyohime* adalah anak perempuan dari pemilik manor *Masago no Shoji* di daerah Kumano. Setiap tahun, ada seorang biksu tampan bernama Anchin yang melakukan ziarah dari daerah Oshu ke Kumano. Pada saat melakukan ziarah tersebut, Anchin selalu menginap di manor milik keluarga *Kiyohime*.

Kiyohime adalah seorang gadis muda yang merepotkan dan suka membuat masalah di manor. Anchin bercanda kepada *Kiyohime* jika berperilaku baik, maka Anchin akan menikahinya dan membawa *Kiyohime* kembali ke Oshu, *Kiyohime* menganggapnya dengan serius. Anchin merasa menyesal dengan candaannya itu, dan menenangkan *Kiyohime* dengan mengatakan bahwa Anchin akan membawa *Kiyohime* kembali dalam perjalanan pulang ke Oshu setelah urusannya selesai di Kumano. Namun, *Kiyohime* mengetahui bahwa dirinya telah ditipu oleh Anchin, lantas segera berlari mengejanya tanpa menggunakan alas kaki. *Kiyohime* mengejar Anchin hingga menyeberangi sungai Hidaka. Anchin mencoba menghentikan *Kiyohime* dengan berdoa kepada *Kumano Gongen* (Dewa *Kumano*).

Kesedihan *Kiyohime* berubah menjadi amarah yang meledak hingga membuat dirinya menjadi ular raksasa bernafas api. *Kiyohime* dengan wujud ularnya mengejar Anchin sampai kuil *Doujouji*. Anchin yang melarikan diri ke kuil *Doujouji* bersembunyi dalam lonceng besar. Namun, *Kiyohime* dapat mencium wangi tubuh Anchin dari dalam lonceng tersebut. Ditutupi rasa marah yang besar, *Kiyohime* melilitkan tubuhnya pada lonceng besar tersebut dan membakarnya. Anchin yang berada dalam lonceng tersebut terbakar hidup-hidup. Begitulah kisah cinta antara *Kiyohime* dan Anchin.

b. Kemunculan *Kiyohime* dalam bentuk ular

Indeks kemunculan *Kiyohime* sama sekali tidak disebutkan di cerita ataupun *voice over* dalam game *Onmyoji Arena*. Hal ini sama seperti karakter lainnya yang juga tidak disebutkan alasan indeks kemunculan karakter ini dalam game. Namun, satu hal yang membuat *Kiyohime* dapat muncul dalam permainan karena ada seorang pemain yang menggunakan karakter *Kiyohime*. Karena tidak ada

indeks yang menyebutkan kemunculan *Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena*, maka diambil indeks kemunculan *Kiyohime* dalam kepercayaan masyarakat Jepang. Menurut Meyer (yokai.com) *Kiyohime* berubah menjadi ular besar bernapas api karena kesedihan dan kemarahan atas kebohongan yang dilakukan biksu bernama Anichin. Kisah cinta anatar *Kiyohime* dan Anichin telah dijelaskan sebelumnya, kemunculan *youkai Kiyohime* dengan wujud wanita setengah ular merupakan hal yang berkaitan dengan rasa sakit *Kiyohime* atas pengkhianatan yang dilakukan oleh Anichin. Terdapat data yang menyebutkan tubuh ular *Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena*.

(10) 必ず見つけ出して、その息の根を止めてやる。それだけが、今のあたしの生きる意味。……なに？蛇のあたし、醜い？ (*Onmyoji Arena: Kiyohime*)

Romaji:

Kanarazu mitsukedashite, sono ikinone o tomete yaru. Sore dake ga, ima no atashi no ikiruimi. Nani? Hebi no atashi, minikui?

Terjemahan:

Aku akan menemukannya, membuatnya mengerti apa akibatnya jika mengkhianatiku! Ini satu-satunya alasanku masih hidup.Apa? Wujud ularku jelek?

Pada data (10) menunjukkan bahwa *Kiyohime* bertekad untuk mencari seseorang yang mengkhianati *Kiyohime*. Orang yang dimaksud adalah seorang biksu tampan yang telah dijelaskan pada kisah sebelumnya. Alasan *Kiyohime* masih hidup adalah untuk membuat biksu tersebut mengerti akan rasa sakit yang diderita *Kiyohime*. Pada kisah sebelumnya dijelaskan bahwa *Kiyohime* berubah dalam bentuk ular bernapas api. Wujud ular tersebut disebutkan dalam data (10) yang diambil dalam game *Onmyoji Arena*.

Melalui ikon, indeks, dan simbol *Kiyohime* merupakan *youkai* wanita setengah ular yang memiliki nafas dan kulit api. Kemunculan *Kiyohime* disebabkan karena rasa sedih atas pengkhianatan yang dilakukan oleh orang yang dicintainya. Dalam kepercayaan Buddha, kisah *Kiyohime* dan Anichin digunakan untuk membenarkan bahwa seorang wanita memiliki sedikit kecenderungan menuju pencerahan di alam akhirat, tetapi menyimpan kecemburuan dan hasrat seksual yang jahat (Shimazaki, 2016: 162). Ikon merupakan gambar *Kiyohime* dalam game *Onmyoji Arena*, indeks merupakan kemunculan dari

Kiyohime, dan simbol merupakan makna lain dari *Kiyohime* itu sendiri.

4.5 Aoandon

Pada game *Onmyoji Arena* terdapat *Aoandon* yang muncul sebagai karakter dengan *role mage*. Sama seperti *Kiyohime*, *Aoandon* merupakan karakter tipe *range* atau menyerang musuhnya dari jarak jauh. *Aoandon* dalam game *Onmyoji Arena* memiliki kemampuan melambatkan pergerakan musuh. *Aoandon* juga memiliki kemampuan *stun* yang dapat menghentikan pergerakan musuh. Berbeda dengan *mage* lainnya yang menggunakan *skill* untuk memberikan *magic damage*, *Aoandon* menggunakan *basic attack* untuk memberikan *magic damage* kepada musuhnya. Meskipun *basic attack* *Aoandon* memiliki *magic damage* yang besar, bukan berarti *skill* *Aoandon* tidak memiliki *magic damage*. *Skill* pada *Aoandon* memiliki potensi untuk membuat musuh melambat bahkan menghentikan gerakannya. Berikut adalah ikon *Aoandon* dalam game *Onmyoji Arena*.



Gambar 5 Aoandon
(*Onmyoji Arena: Aoandon*)

Gambar 5 merupakan ikon *Aoandon* yang terdapat dalam game *Onmyoji Arena*. *Aoandon* digambarkan dengan sosok wanita cantik yang mengenakan *kimono* yang didominasi berwarna biru. Rambut *Aoandon* berwarna putih. *Aoandon* duduk di atas tongkat lentera dengan cahaya lentera yang berwarna kuning. *Aoandon* (青行燈) secara harfiah berarti lentera biru. Dilihat dari kanji pertama *ao* (青) yang berarti biru, dan dua kanji setelahnya *andon* (行燈) yang berarti lampu kertas atau lentera untuk menerangi perjalanan. Menurut Meyer (yokai.com) *Aoandon* adalah penjelmaan yang terbentuk dari rasa takut yang berasal dari sekelompok besar orang. Dalam game *Onmyoji Arena*, terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan *youkai Aoandon*, yaitu sebagai berikut.

a. *Hyakumonogatari Kaidankai*

Dalam game *Onmyoji Arena*, *Aoandon* dikaitkan dengan sebuah pertemuan. Terdapat data

dalam *game Onmyoji Arena* yang berkaitan dengan pertemuan tersebut, yaitu sebagai berikut.

- (11) 怪談の時間だよ。(Onmyoji Arena: Aoandon)
 Romaji:
Kaidan no jiganda yo.
 Terjemahan:
 Saatnya pertemuan.

Pada data (11), Aoandon mengatakan '*Kaidan no jiganda yo*'. '*Kaidan*' yang dimaksud dalam data (11) adalah kegiatan musim panas yang dilakukan oleh bangsawan pada zaman Edo untuk berkumpul dan bertukar cerita hantu, dengan harapan rasa takut dapat mencegah sengatan panas di musim panas (Mayer, yokai.com). Pertemuan tersebut disebut dengan *Hyakumonogatari Kaidankai* yang bila diartikan menjadi seratus kisah hantu. Meyer (yokai.com) berpendapat bahwa selama pertemuan *Hyakumonogatari Kaidankai*, seratus lilin akan dinyalakan dan ditempatkan di dalam lentera kertas biru, yang disebut *andon*. *Andon* menciptakan suasana menakutkan yang cocok untuk bercerita hantu.

- (12) あたいが「二口女」の怪談を語り終え、今の怪談が九十九番目だと教えて、急に「怪談話の蒐集はもうやめた方がいい」だなんて言い出した人がいた。これは「百物語」だからとね。(Onmyoji Arena: Aoandon)

Romaji:
Atai ga 'futakuchi onna' no kaidan o katari oe, ima no kaidan ga tsukumo banme da to oshieru to, kyū ni 'kaidan hanashi no shūshū wa mō yameta kata ga iida nante iidashita hito ga ita. Kore wa 'hyakumonogatari' dakara to ne.

Terjemahan:
 Ketika selesai menceritakan kisah '*Futakuchi Onna*' kepada semuanya, dan memberitahu mereka ini adalah kisah yang ke 99, ada orang yang mendadak menasehati untuk jangan lagi mengoleksi kisah siluman, karena ini 'Kisah 100 Hantu'.

Pada data (12) menceritakan kegiatan '*Hyakumonogatari Kaidankai*' tepatnya saat ingin menceritakan kisah terakhir. Sepanjang malam, para peserta bergiliran menceritakan kisah seram tentang hantu, *youkai*, dan hal-hal aneh lainnya. Ketika tiap peserta selesai bercerita makna satu lilin akan dipadamkan. Semakin lama, semakin

banyak lilin yang dipadamkan maka semakin gelap pula ruangan, hingga hanya tersisa lilin keseratus. Cahaya biru redupnya akan memenuhi ruangan, dan menghasilkan bayangan panjang yang menyeramkan.

b. Kemunculan *Aoandon*

Indeks kemunculan *Aoandon* dalam *game Onmyoji Arena* dijelaskan dalam data pada teks cerita karakter *Aoandon* itu sendiri. Data tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

- (13) あたいは自作の怪談の出来に満足した。語り終わり、あたいは部屋を出ようと思行燈を消したんだ。もう、外は明るいだろうと思ったからね。けれど.....あたいに朝が来ることはなそれ以来、かった。行燈を手放すことができなくなった。あたいは、暗い闇を巡っては、怪談話をしているところに入り込んで、聞き耳を立てた。そして、九十九番目の話が終わったら、そいつらに自慢の怪談を聞かせてやるんだ。怪談に取り付かれて闇に生きる妖そのものになった.....「青行燈」って怪談をね。

Romaji:
Atai wa jisaku no kaidan no deki ni manzoku shita. Katari owari, atai wa heya o deyou to andon o keshita nda. Mō, soto wa akaruidarou to omottakara ne. Keredo..... atai ni asa ga kuru koto wa na sore irai, katta. Andon o tebanasu koto ga dekinaku natta. Atai wa, kurai yami o megutte wa, kaidan-banashi o shite iru tokoro ni hairikonde, kikimimi o tateta. Soshite, tsukumobanme no hanashi ga owattara, soitsu-ra ni jiman no kaidan o kika sete yaru nda. Kaidan ni toritsuka rete yami ni ikiru ayashii sonomono ni natta..... 'ao andon' tte kaidan o ne.

Terjemahan:
 Aku merasa sangat puas dengan kisah hantu yang kubuat sendiri. Selesai bercerita, saat sedang bersiap keluar kamar, mematikan lentera. Aku merasa, saat ini seharusnya di luar sudah pagi. Tapi..... sejak saat itu, aku tidak pernah lagi melihat matahari terbit, dan juga tidak bisa melepaskan lentera dari tanganku. Aku berkelana dalam kegelapan, menyelinap masuk saat orang menceritakan

kisah hantu, dengan seksama mendengarkan. Lalu, setelah mereka selesai bercerita kisah ke-99, aku akan menceritakan pada mereka kisah hantu yang aku banggakan. Saya menjadi terobsesi dengan cerita hantu dan menjadi setan yang hidup dalam kegelapan..... ini adalah kisah hantu 'Aoandon'.

Dari data (13) dapat diketahui bahwa indeks munculnya *Aoandon* dalam *game Onmyoji Arena* dikarenakan obsesinya akan cerita hantu. Karena sangat terobsesi akan cerita hantu, ketika orang-orang berhenti bercerita pada cerita ke-99, *Aoandon* malah melanjutkan cerita yang ke-100. Akibatnya, ketika *Aoandon* selesai bercerita, dan saat ingin keluar dari kamar tempat bercerita. *Aoandon* yang seharusnya melihat matahari terbit menjadi tidak dapat melihatnya lagi. Sehingga *Aoandon* menjadi setan yang hidup dalam kegelapan. Namun dalam kepercayaan masyarakat Jepang *Aoandon* akan muncul dari asap lilin terakhir yang dipadamkan (Meyer, yokai.com).

Melalui ikon, indeks, dan simbol *Aoandon* merupakan *youkai* wanita yang membawa lentera. Indeks kemunculan *Aoandon* berasal dari asap lilin terakhir yang dipadamkan. Masyarakat Jepang percaya bahwa *hyakumonogatari kaidankai* dapat memanggil *Aoandon* sehingga setelah peserta menceritakan kisah kesembilan puluh sembilan maka peserta akan mengakhiri tanpa menceritakan kisah yang keseratus. Ikon merupakan gambar *Aoandon* dalam *game Onmyoji Arena*, indeks merupakan kemunculan dari *Aoandon*, dan simbol merupakan makna lain dari *Aoandon* itu sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa *Game Onmyoji Arena* merupakan salah satu *game* yang karakternya merupakan makhluk mitologi Jepang yaitu *youkai*. Dengan adanya karakter *game* berupa *youkai*, maka secara tidak langsung *game Onmyoji Arena* memperkenalkan makhluk mitologi Jepang ke zaman modern ini dengan menggunakan *game* sebagai medianya. Penggambaran wujud *youkai* yang terdapat dalam *game Onmyoji Arena* memiliki beberapa hal yang terkait dengan konsep *youkai* dalam kepercayaan masyarakat Jepang. Penggambaran yang terlihat pada *youkai* dalam *game Onmyoji Arena* adalah (1) *Youkai Tanuki* yang berkaitan dengan *sake* dan ilmu perubahan

wujud. (2) *Youkai Zashiki Warashi* yang berkaitan dengan keberuntungan dan roh penjaga rumah. (3) *Youkai Yumekui* yang gemar memakan mimpi. (4) *Youkai Kiyohime* yang memiliki cinta yang teragis. (5) *Youkai Aoandon* yang berkaitan dengan acara 'Hyakumonogatari Kaidankai'. Kelima *youkai* tadi menghasilkan ikon, indeks, dan simbol. Ikon berupa gambar, indeks berupa kemunculan *youkai*, dan simbol berupa makna *youkai* dalam kepercayaan masyarakat Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Djam'annuri dkk. 2008. *Agama Jepang*. Yogyakarta: Bidang Akademik.
- Erdiansyah, Muhammad. 2020. Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Mitologi Tanuki. (*skripsi*). Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Foster, Michael Dylan. 2015. *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Oakland, California: University of California Press.
- Kusakabe, Yukihiko. 2011. *Mizuki Shigeru no Youkai Chizu: 47 Todofuken Gotouchi Youkai o Tazuneru*. Tokyo: Heibonsha.
- Meyer, Matthew. Youkai.com: An Online Database of Japanese Ghost and Monster. (*internet blog*). (Diakses dari alamat <https://yokai.com/>).
- Mizuki, Shigeru dan Murakami Kenji. 2010. *Nihon Youkai Daijiten*. Tokyo: Kwai Shoten.
- Mubarok, Fanani. 2018. Fungsi Pelaku Tokoh Kappa Dalam Cerita Rakyat Jepang (Teori Fungsi Pelaku Propp). (*skripsi*). Malang: Universitas Brawijaya.
- Prostak, Michaela Leah. 2018. *Monstrous Maternity: Folkloric Expressions of the Feminine in Images of the Ubume*. (tesis). Miami: Florida International University.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Poststrukturalisme: Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sakdiyah, Alifiyah Hidayatus. 2021. Penamaan Nama-Nama Hewan Dalam Mitologi Jepang: Kajian Antrologistik. (*skripsi*). Jawa Tengah: Universitas Ngudi Waluyo.

Shimazaki, Satako. 2016. "*Shades of Jealousy: The Body of Female Ghost*". Edo Kabuki in Transition: From the Worlds of the Samurai to the Vengeful Female Ghost, Columbia University Press.

Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yoda, Hiroko dan Matt Alt. 2008. *Youkai Attack!: The Japanese Monster Survival Guide*. Tokyo: Kodansha International.