

### **C. Bagian Akhir**

1. Daftar Pustaka
2. Lampiran

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kajian Teori Kanji**

Kanji merupakan salah satu dari tiga sistem penulisan dalam bahasa Jepang, selain hiragana dan katakana. Kanji berasal dari aksara Tionghoa dan telah diadopsi serta disesuaikan dengan bahasa Jepang sejak abad ke-5 Masehi (Seely & Henshall, 2016). Dalam penggunaannya, kanji memiliki fungsi tidak hanya sebagai simbol bunyi, tetapi juga menyampaikan makna secara visual dan semantik. Menurut Hadamitzky dan Spahn (2004), setiap kanji biasanya terdiri dari beberapa komponen, salah satunya adalah *bushu*. *Bushu* berfungsi untuk mengelompokkan kanji berdasarkan makna umum atau kategori semantik tertentu. Komponen ini sangat penting karena dapat memberikan petunjuk tentang arti dasar dari suatu karakter. Dalam pembelajaran kanji, memahami *bushu* dapat membantu mengenali dan mengingat karakter dengan lebih mudah.

Heisig (2008) dalam bukunya "*Remembering the Kanji*" menyatakan bahwa penghafalan karakter akan lebih efisien apabila pembelajar memahami elemen semantis (*bushu*) sebagai fondasi makna. Hal ini diperkuat dengan pendapat Williams (2022) yang menekankan bahwa sejarah pembentukan kanji dan keterkaitan antara komponen sangat membantu dalam pemahaman struktur dan maknanya. Dengan demikian, kajian terhadap *bushu* tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga berkontribusi terhadap proses kognitif dalam penguasaan bahasa Jepang.

## **2.2 Teori Pembentukan Kanji (Teori Rikusho)**

Teori Rikusho merupakan teori klasik dalam studi kanji yang membagi metode pembentukan karakter ke dalam enam kategori, teori ini dikembangkan oleh Kindaichi dalam penelitian Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2004:67-68) enam kategori dalam teori tersebut yaitu:

1. *Shōkei Moji* (象形文字): Karakter yang menggambarkan bentuk objek nyata, seperti 日 (matahari) dan 月 (bulan).
2. *Shiji Moji* (指事文字): Karakter yang menunjukkan makna abstrak melalui tanda visual, contohnya 上 (atas) dan 下 (bawah).

3. *Kaii Moji* (会意文字): Karakter hasil kombinasi dua atau lebih elemen untuk membentuk makna baru, seperti 休 (istirahat), gabungan dari 人 (orang) dan 木 (pohon).
4. *Keisei Moji* (形声文字): Karakter yang menggabungkan elemen semantik (makna) dan fonetik (bunyi). Ini adalah kategori terbanyak dalam sistem kanji. Contoh: 湖 (danau), yang menggabungkan 氵 (air) dan 胡 (komponen fonetik).
5. *Kasha Moji* (仮借文字): Karakter yang digunakan berdasarkan kesamaan bunyi dengan mengabaikan makna asalnya. Contoh: 吾 (aku).
6. *Tenchū Moji* (転注文字): Karakter yang mengalami pergeseran makna dari bentuk dan penggunaan aslinya, seperti 頭 (kepala).

Dari keenam kategori ini, penelitian ini menitikberatkan pada *keisei moji* karena seluruh kanji yang dianalisis (魂/*tamashii*), (醜/*minikui*), (魁/*sakigake*), dan (魅/*mi*) merupakan hasil kombinasi antara elemen semantis dan fonetik. Pendekatan ini memungkinkan analisis struktural yang mendalam terhadap peran *bushu* (鬼/*oni*) dalam membentuk makna konotatif.

### 2.3 Teori Makna Geoffrey Leech

Geoffrey Leech (1981) dalam karyanya "*Semantics: The Study of Meaning*" mengklasifikasikan makna ke dalam tujuh jenis, dengan dua jenis utama yang paling relevan dalam kajian ini yaitu makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif merujuk pada arti dasar atau literal dari suatu kata, sementara makna konotatif mengacu pada makna tambahan yang muncul dari asosiasi sosial, budaya, atau emosional yang melekat pada kata tersebut. Leech menjelaskan bahwa makna konotatif bersifat subjektif dan bervariasi tergantung pada konteks budaya, waktu, dan pengalaman pengguna bahasa. Dalam konteks bahasa Jepang, penggunaan *bushu* (鬼/*oni*) sebagai bagian dari struktur kanji tidak selalu memiliki arti harfiah 'iblis', namun bisa mencerminkan berbagai asosiasi seperti kekuatan, keindahan gaib, atau kepemimpinan tergantung konteks penggunaannya.

Pendekatan ini sangat relevan dengan penelitian ini yang menganalisis makna simbolik dan budaya dari kanji yang memiliki *bushu* (鬼/*oni*), karena memungkinkan penggalian makna yang lebih luas daripada sekadar arti literal atau arti kamus.

### 2.4 Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes (1964) dalam bukunya "*Elements of Semiology*" mengembangkan teori semiotika yang berfokus pada sistem tanda dalam konteks sosial dan budaya. Barthes memperluas konsep tanda dari Saussure yang terdiri dari *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) dengan memperkenalkan tingkatan makna denotatif

(makna literal) dan konotatif (makna budaya atau simbolik). Barthes menekankan bahwa tanda-tanda dalam masyarakat modern, termasuk dalam teks atau simbol visual seperti kanji, tidak hanya menyampaikan informasi objektif, tetapi juga membentuk pemahaman ideologis dan budaya. Dalam kerangka ini, *bushu* (鬼/*oni*) dalam struktur kanji dapat dianalisis sebagai tanda visual yang membawa konotasi mitologis dan kultural dalam masyarakat Jepang. Dengan menggunakan pendekatan Barthes, penelitian ini dapat menafsirkan makna konotatif dari karakter kanji tidak hanya melalui struktur linguistik, tetapi juga melalui nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, seperti persepsi masyarakat Jepang terhadap konsep iblis (*oni*) sebagai simbol kekuatan atau daya tarik yang ambigu.

## 2.5 Oni Dalam Budaya Jepang

Konsep "*oni*" dalam budaya Jepang merupakan simbol yang kompleks, mencerminkan berbagai dimensi nilai moral, sosial, dan spiritual masyarakat Jepang. Dalam tradisi Jepang, "*oni*" sering diterjemahkan sebagai iblis, ogre, atau setan. Namun, menurut Reider (2010) dalam bukunya "*Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*", *oni* tidak selalu diposisikan sebagai entitas jahat mutlak. Dalam berbagai periode sejarah Jepang, *oni* mengalami transformasi peran, dari simbol kekuatan destruktif menjadi representasi dari kekuatan pelindung dan bahkan figur yang dihormati. Reider mengemukakan bahwa dalam narasi klasik seperti "*Konjaku Monogatari*" dan "*Uji Shūi Monogatari*", *oni* digambarkan sebagai makhluk supranatural yang dapat berubah wujud dan memengaruhi manusia secara psikologis

maupun spiritual. Mereka sering muncul sebagai antagonis yang menguji keberanian, kesetiaan, atau ketekunan manusia. Namun dalam teks-teks lain seperti legenda “*Shuten Dōji*”, *oni* justru menunjukkan kecerdasan, kepemimpinan, dan kekuatan luar biasa yang menggambarkan sosok karismatik meskipun bermoral abu-abu. Oni juga memainkan peran penting dalam festival dan upacara keagamaan, seperti dalam ritual *Setsubun*, di mana masyarakat Jepang melempar kedelai sambil berteriak “*Oni wa soto, fuku wa uchi*” (iblis keluar, keberuntungan masuk).

Dalam budaya populer kontemporer, representasi *oni* sangat beragam. Anime, manga, dan film Jepang menampilkan *oni* dalam berbagai peran: dari karakter menakutkan seperti dalam *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, hingga karakter komedi atau pelindung seperti dalam “*Nura: Rise of the Yokai Clan*”. Reider menekankan bahwa *oni* dalam media modern bukan hanya pewaris mitologi, tetapi juga produk konstruksi sosial modern yang mencerminkan dinamika nilai dan ketakutan zaman. Dengan memahami makna dan evolusi *oni* dalam konteks budaya Jepang, analisis terhadap kanji ber-*bushu* (鬼/*oni*) menjadi lebih bermakna. *Bushu* (鬼/*oni*) membawa lapisan simbolik yang mencerminkan lebih dari sekadar arti “iblis”, namun juga menjadi penghubung untuk memahami hubungan masyarakat Jepang dengan dunia supranatural, moralitas, dan identitas kolektif.

## **2.6 Penelitian Terdahulu**

### **2.6.1 [www.kanjidatabase.com](http://www.kanjidatabase.com): a new interactive online database for psychological and linguistic research on Japanese kanji and their compound words**

Penelitian tentang kanji pernah diteliti oleh Tamaoka, Makioka, Sanders, dan Verdonshot (2016) mengembangkan sebuah database interaktif untuk penelitian psikologi dan linguistic kanji. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif eksploratif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan dari artikel koran Mainichi Newspaper selama 11 tahun (2000–2010) kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak MeCab untuk morfologi kanji. Tamaoka dan tim menghasilkan dua database interaktif yang berisi informasi lengkap tentang 2.136 kanji Jōyō dan 27.950 kata majemuk dua kanji (jukugo). Analisis ini menemukan bahwa kompleksitas visual kanji memengaruhi kecepatan pemrosesan: kanji dengan jumlah goresan lebih banyak cenderung diproses lebih lambat, terutama jika jarang muncul dalam teks. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa sekitar 60% kanji termasuk dalam kategori keisei moji (kanji fonetik-semantik), sementara hanya 12,6% yang merupakan shōkei moji (kanji piktoğraf). Selain itu, peneliti menemukan korelasi kuat antara usia akuisisi kanji dengan kecepatan pengenalan: kanji yang dipelajari lebih awal dalam pendidikan formal diproses lebih cepat, terlepas dari frekuensi kemunculannya. Database yang dihasilkan dari penelitian ini memberikan kemudahan bagi peneliti psikologi dan linguistik untuk mengontrol variabel penting seperti frekuensi kanji, jumlah goresan, dan keterkaitan dalam seberapa erat suatu kanji secara

bentuk atau makna terhubung dengan *bushu*-nya. Dengan *bushu* dalam eksperimen berbasis bahasa Jepang.

Penelitian yang dilakukan oleh Tamaoka, Makioka, Sanders, dan Verdonschot (2016) berfokus pada pembangunan basis data daring kanji dan jukugo (komposisi dua kanji) yang bersifat interaktif untuk mendukung penelitian linguistik dan psikologis dalam bahasa Jepang. Mereka menyediakan data komprehensif mengenai 2.136 Jōyō kanji, termasuk informasi tentang *bushu*, frekuensi, jumlah goresan, posisi dalam jukugo, serta klasifikasi semantik. Penelitian ini berorientasi pada aspek statistik, visual, dan fonologis kanji, sehingga sangat bermanfaat untuk keperluan eksperimen kognitif dan pemrosesan bahasa. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis karena sama-sama menggunakan pendekatan berbasis komponen kanji khususnya *bushu* dalam analisis makna. Namun, jika Tamaoka et al. menekankan pada aspek kuantitatif dan sistematis terhadap seluruh Jōyō kanji, penelitian ini justru mempersempit fokus pada empat kanji yang mengandung *bushu oni* ( 鬼) dan menggali makna konotatif yang terhubung dengan representasi iblis dalam budaya dan mitologi Jepang. Dengan kata lain, penelitian ini melengkapi dan memperluas cakupan penelitian Tamaoka et al. dalam ranah semiotik dan budaya, terutama pada makna simbolik dari *bushu oni* yang tidak tercakup secara eksplisit dalam basis data mereka. Dengan demikian, penelitian ini mempertegas rumpang penelitian pada aspek interpretasi kultural dan konotatif dari *bushu* tertentu yang belum menjadi fokus utama

dalam pendekatan basis data kuantitatif seperti milik Tamaoka, Makioka, Sanders, dan Verdonschot (2016).

### **2.6.2 Makna Kanji *Yojjukugo* yang Diawali Kanji Angka dan Padanannya dalam Peribahasa Indonesia**

Penelitian mengenai kanji juga pernah diteliti oleh (Arliati, Kurniawan, & Stovia, 2024) dari Universitas Jenderal Soedirman, penelitian tersebut tentang *yojijukugo* yang diawali dengan kanji angka dan padanannya dalam peribahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semantik dan teknik hubung banding menyamakan (HBS). Data dikumpulkan melalui studi pustaka dari buku-buku dan situs idiom Jepang serta peribahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 15 *yojijukugo* yang diawali kanji angka 1-10. Kelima belas kanji tersebut memiliki padananan dalam peribahasa Indonesia. *Yojjukugo* yang diawali dengan kanji 一 memiliki jumlah padanan terbanyak, sedangkan yang diawali dengan kanji 六 tidak ditemukan padanannya. Hasil menunjukan terdapat 15 *yojijukugo* yang memiliki padanan dalam peribahasa Indonesia, berikut lima belas *yojijukugo* tersebut:

#### **1. Kanji 一 (satu):**

A. (一言居士/*ichigenkoji*) → “mulut bagai ekor ayam direbus”

B. (一蓮托生/*ichirentakushou*) → “ada sama dimakan, tak ada sama ditahan”

C. (一刻千金 /ikkokusenkin) → “waktu adalah uang”

D. (一顧傾城/ikkokeisai) → “wajah bagai bulan empat belas”

**2. Kanji 二 (dua):**

E. (二股公約/futamatakouyaku) → “bagai pancang diguncang arus”

**3. Kanji 三 (tiga):**

F. (三綱五常/sankougojyou) → “cupak sepanjang betung, adat sepanjang jalan”

**4. Kanji 四 (empat):**

G. (四苦八苦/shikuhakku) → “semisal udang di tangguk”

H. (四面楚歌/shimenshoka) → “kelik-kelik dalam baju”

**5. Kanji 五 (lima):**

I. (五里霧中/gorimucyuu) → “seperti orang kecabaian”

**6. Kanji 六 (enam):**

Tidak ditemukan data yojijukugo yang diawali kanji angka enam.

**7. Kanji 七 (tujuh):**

J. (七転八起/*shichitenhakki*) → “biarkan anjing menggonggong, kafilah

tetap berlalu”

K. (七転八倒/*shichitenbattou*) → “bagai beruk kena ipuh”

#### 8. Kanji 八 (delapan):

L. (八面玲瓏/*hachimenreirou*) → “budi baik biasa ketuju”

#### 9. Kanji 九 (sembilan):

M. (九腸寸断/*kyuuchousundan*) → “air diminum rasa duri, nasi dimakan rasa

sekam”

N. (九鼎大呂/*kyuuteitairyo*) → “mahal dibeli, sukar dicari”

#### 10. Kanji 十 (sepuluh):

O. (十人十色/*jyuuuntoiro*) → “kepala sama berbulu, pendapat berlain-

lainan” .

Perbandingan makna antara *yojijukugo* dan peribahasa Indonesia menunjukkan kesamaan secara semantik namun berbeda dalam bentuk perumpamaan. Misalnya, kanji *yojijukugo* 一言居士 menggambarkan orang yang selalu berpendapat dengan citra pendeta Buddha, dalam Bahasa Indonesia, kanji tersebut dipadankan dengan peribahasa "mulut bagai ekor ayam direbus" menggunakan citra ayam. Terdapat perbedaan dari *yojijukugo* dan peribahasa Indonesia, yakni *yojijukugo* sering kali mengandung nilai-nilai dari ajaran Buddha dan sejarah Tiongkok, sementara peribahasa Indonesia lebih cenderung berbentuk nasihat. Meskipun demikian, keduanya menunjukkan adanya kedekatan budaya sebagai bagian dari lingkup Asia.

Penelitian yang dilakukan oleh Arlianti, Kurniawan, dan Stovia (2024) berfokus pada *yojijukugo* yang diawali dengan kanji angka 一 hingga 十 dan padanannya dalam peribahasa Indonesia. Fokus utama mereka adalah analisis semantik terhadap makna dan perumpamaan dalam budaya bahasa, yang menunjukkan kedekatan makna namun perbedaan dalam bentuk perumpamaan antara Jepang dan Indonesia. Penelitian tersebut menekankan pentingnya konteks budaya dan historis dalam memahami idiom Jepang, termasuk pengaruh ajaran Buddha dan sejarah Tiongkok. Sementara itu, penelitian ini mengkaji empat kanji ber-*bushu* (鬼/*oni*) yang secara leksikal tidak bermakna 'iblis', namun memiliki makna konotatif yang terkait dengannya, khususnya dalam konteks budaya dan mitologi Jepang. Berbeda dengan fokus pada kesepadanan idiom lintas bahasa, penelitian ini memperdalam kajian

semiotik dan konotatif untuk mengungkap makna simbolik 'iblis' dalam budaya Jepang melalui struktur kanji. Dengan demikian, keterkaitan antara kedua penelitian terletak pada pendekatan analisis makna dan pengaruh budaya terhadap pembentukan makna kanji. Namun, penelitian ini mengisi rumpang penelitian sebelumnya dengan menghadirkan perspektif semiotik dan konotatif terhadap kanji ber-*bushu* (鬼/*oni*), yang belum disentuh oleh Arlianti dkk., terutama dalam pengaitan makna kanji dengan mitologi dan representasi simbolik 'iblis' dalam budaya Jepang.

### **2.6.3 Analisis Makna Konotatif “Pedang” dalam Kanji Ber-*bushu Ritto***

penelitian tentang *bushu* kanji juga pernah ditulis oleh mahasiswa Universitas Airlangga (Khusnaini & Hadiutomo, 2023) berjudul Analisis Makna Konotatif "Pedang" dalam Kanji Ber-*bushu ritto*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis makna dan teori asal-usul pembentukan kanji rikusho. Hasil analisis menunjukkan bahwa kanji yang mengandung *bushu ritto* (刂) tidak selalu memiliki makna yang secara langsung terkait dengan pedang atau aktivitas memotong. Namun, makna konotatifnya sering kali masih berhubungan dengan konsep tersebut. Kanji seperti 列 (*retsu*), 剛 (*gou*), dan 副 (*fuku*) dikaitkan secara fisik dengan karakteristik pedang, seperti kekuatan atau keteguhan. Kanji 制 (*sei*), 到 (*tou*), 前 (*zen*), 割 (*katsu*), dan 刷 (*satsu*) berhubungan dengan tindakan yang melibatkan pedang secara simbolis, seperti memotong, memilah, atau mengikis sesuatu. Penelitian ini

menyimpulkan bahwa meskipun makna konseptual kanji tersebut kadang melenceng dari arti dasar *ritto*, makna konotatifnya tetap menunjukkan asosiasi dengan pedang, baik dalam aspek fisik maupun tindakan yang melibatkan penggunaan pedang.

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian terkait ‘iblis’ dalam kanji ber-*bushu oni* (鬼) serta penggunaannya dalam konteks budaya Jepang. Penelitian ini berfokus pada empat kanji yang ber-*bushu* 鬼 (*oni*), yang secara leksikal tidak bermakna ‘iblis’, tetapi memiliki makna konotatif yang berkaitan dengannya. Penelitian ini juga menyoroti bagaimana *bushu oni* tidak selalu merepresentasikan konotasi negatif, melainkan mencerminkan karakteristik ‘iblis’ sesuai dengan konteks budaya dan mitologi Jepang. Penelitian kali ini juga berhubungan dengan budaya mitologi Jepang, karena kanji ber-*bushu oni* ini memiliki keterkaitan yang cukup dalam dengannya. Tujuan memilih 4 kanji tersebut dalam penelitian kali ini karena 4 kanji tersebut masih sering ditemui baik penulisannya atau maknanya dalam kehidupan budaya Jepang modern dan budaya populer seperti manga dan anime hingga saat ini, namun tidak semua orang paham dengan kanji tersebut.

Dua penelitian sebelumnya masing masing mempunyai kemiripan dengan penelitian kali ini, sama-sama membahas kanji dan maknanya. Penelitian dalam artikel ini menggunakan 2 unsur yang sama dengan penelitian sebelumnya yakni pendekatan menggunakan teori rikusho dan pemahaman teori makna, selain memiliki persamaan, penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan pada

penelitian kali ini memperlihatkan kebaruan dengan mengkaji representasi makna konotatif *bushu oni* (鬼) dalam budaya Jepang dari perspektif semiotik dan kajian budaya berkaitan dengan supranatural dalam konteks mitologi Jepang, sedangkan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada makna konseptual kanji *bushu* 刀 (pedang) secara linguistik. Sumber utama dalam penelitian kali ini adalah buku *The Complete Guide to Japanese Kanji* karya Christopher Seely dan Kenneth G. Henshall. Dan buku *The Key to All Joyo Kanji* karya Noriko Kurosawa Williams. Dalam artikel penelitian kali ini, empat kanji yang menggunakan *bushu oni* yang akan diteliti diantaranya adalah kanji 魂 (tamashii), 醜い (minikui), 魁 (sakigake), dan 魅 (mi). Dalam artikel penelitian ini juga, penjelasan tentang oni dan karakteristiknya dalam budaya mitologi Jepang mengambil sumber utama dari buku *Japanese Demon Lore* karya Noriko T. Reider.

## **2.7 Simbolisme iblis dalam budaya populer Jepang**

Simbolisme ‘iblis’ atau *oni* dalam budaya populer Jepang merupakan wujud modern dari perkembangan makna budaya yang telah terbentuk sejak zaman klasik. Budaya populer seperti anime dan manga menjadi medium kontemporer yang efektif dalam merepresentasikan kembali karakteristik *oni* dengan pendekatan visual dan naratif yang relevan bagi masyarakat modern. Dalam konteks ini, *oni* tidak hanya dipahami sebagai makhluk jahat seperti dalam konsep barat, melainkan sebagai simbol kekuatan, ambiguitas moral, bahkan kepemimpinan dan pengaruh.

Dalam anime *Kimetsu no Yaiba*, karakter Daki (Ume Shabana) adalah contoh nyata bagaimana daya tarik fisik dipadukan dengan unsur iblis secara konotatif. Daki digambarkan sebagai sosok cantik yang menggunakan kecantikan dan pesonanya untuk menipu dan membunuh manusia. Namun di balik kecantikannya, tersimpan kekuatan destruktif yang mematikan. Hal ini memperlihatkan bahwa daya tarik (魅/*mi*) dalam konteks *oni* bukanlah daya tarik yang murni positif, melainkan daya tarik yang berbahaya, manipulatif, dan ambigu. Symbolisme ini menghidupkan kembali konsep *oni* perempuan dalam cerita rakyat Jepang, yang menggoda dan menyesatkan sekaligus.

Sementara itu, dalam anime *Fullmetal Alchemist*, karakter Envy merepresentasikan sisi ‘iblis’ dalam bentuk fisik dan psikologis. Envy adalah homunculus yang bisa berubah bentuk dan tampil dalam berbagai rupa. Namun dalam wujud aslinya, ia terlihat menjijikkan dan buruk rupa, mencerminkan sisi terburuk dari kecemburuan, dendam, dan kebencian manusia. Representasi ini sesuai dengan makna kanji (醜/*minikui*) yang mengandung unsur *oni* dan menampilkan kejelekan tidak hanya dalam bentuk fisik, tetapi juga sifat dan moralitas yang menyimpang.

Anime *Gintama* juga menghadirkan penggunaan simbol ‘jiwa’ (魂/*tamashii*) yang mengandung *bushu oni*. Judul anime-nya sendiri, “銀魂” (*Gintama*), berarti “Jiwa Perak” dan menggambarkan semangat juang dan tekad kuat dari tokoh utama, Gintoki Sakata. Di sini, makna ‘*oni*’ dalam kanji (魂/*tamashii*) tidak lagi diasosiasikan dengan

kejahatan, tetapi justru dengan kekuatan spiritual dan semangat perjuangan yang tak tergoyahkan. Ini menandakan bagaimana simbol iblis dalam budaya populer bisa mengalami transfigurasi menjadi simbol keberanian dan tekad.

Kemudian dalam *Sakigake!! Otokojuku*, penggunaan kanji (魁/*sakigake*) yang juga mengandung *bushu oni*, menggambarkan seorang pelopor atau pemimpin yang kuat dan berani. Tokoh-tokoh dalam anime ini dilatih untuk menjadi pemimpin yang tidak hanya disiplin secara fisik, tetapi juga kuat secara mental dan moral. Karakter ‘iblis’ dalam hal ini bertransformasi menjadi simbol kekuatan, determinasi, dan keunggulan, bukan sebagai entitas jahat yang harus dihindari.

Melalui keempat contoh tersebut, terlihat bahwa oni dalam budaya populer Jepang tidak lagi eksklusif sebagai antagonis, tetapi bisa menjadi protagonis, pelindung, atau figur tragis yang kompleks. Perubahan ini menunjukkan bahwa konsep “iblis” dalam budaya Jepang bersifat dinamis dan kontekstual. Bahkan dalam konteks modern sekalipun, unsur visual dan makna dari oni tetap membawa resonansi budaya yang kuat, membuktikan bahwa simbolisme tradisional tetap hidup dalam media kontemporer.