

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Jepang mempercayai makhluk yang tak kasat mata atau makhluk gaib, yang secara luas mereka sebut dengan *Obake*. *Obake* atau お化け bermakna hantu dalam Bahasa Indonesia, memiliki dua jenis makhluk yang disebut dengan *yuurei* (幽霊) dan *youkai* (妖怪). *Yuurei* merupakan sebuah makhluk yang bisa juga disebut dengan arwah orang meninggal yang masih hidup di dunia manusia. Sedangkan *youkai* merupakan makhluk yang memiliki berbagai macam wujud atau juga bisa disebut siluman. *Youkai* merupakan makhluk gaib berupa siluman dari cerita rakyat Jepang. *Youkai* berasal dari huruf *you* (妖) yang berarti menarik atau mempesona; sedangkan *kai* (怪) yang berarti aneh¹. *Youkai* terdiri dari beberapa macam makhluk seperti monster, iblis, hantu, *kami*, hewan mistis, manusia jadi-jadian, dan siluman.

Selain *Yokai*, Jepang juga memiliki hal mistis lain seperti cerita hantu, cerita legenda horor, dan beberapa ritual gelap yang dilakukan demi kepentingan pribadi seperti kutukan. Ritual gelap berupa kutukan di Jepang yang paling terkenal merupakan *Ushi no koku mairi* (Meyer, 2015). *Ushi no koku mairi* (丑の刻参り) atau *Ushi no Toki Mairi* (丑の時参り) adalah praktik untuk mengutuk

¹ <https://chigai-allguide.com/幽霊と妖怪とお化け/>

seseorang dengan menggunakan boneka jerami Jepang atau *waraninyou* (藁人形). *Ushi no koku mairi* merupakan tradisi pada zaman Kofun (250-538M) yang merupakan sebuah kutukan menurut kepercayaan *Shinto*. *Ushi no koku mairi* memiliki arti “Pergi menuju kuil pada jam banteng”. Jam “banteng” merupakan penanda waktu Jepang kuno yang menggunakan nama hewan pada setiap satuan waktunya. Jam banteng ini adalah pukul 1-3 pagi. Biasanya pada pukul itu, roh jahat sedang aktif dan dalam kondisi sangat kuat dalam beraktivitas. *Ushi no koku mairi* merupakan salah satu mantra sihir hitam yang paling menyeramkan di Jepang (Alvarado, 2014).

Ritual *Ushi no koku mairi* tidak jauh berbeda dengan ritual santet budaya barat yang menggunakan boneka *voodoo*. Pada praktiknya, jerami Jepang dapat digunakan untuk beberapa kepentingan, sama seperti boneka *voodoo*, contohnya yaitu digunakan untuk membuat seseorang jatuh cinta dengan pengirimnya sampai digunakan untuk mengutuk musuh dengan cara memaku boneka jerami Jepang di pohon atau gerbang kuil yang kemudian menusuknya dengan tongkat selama tujuh hari berturut-turut. Selain itu, bisa juga digunakan sebagai perlindungan dari penyakit dengan cara mengikatkan boneka tersebut di pohon dan memukul paku melalui dada boneka (Meyer, 2015).

Konsep kutukan dalam masyarakat Jepang erat kaitannya dengan kepercayaan masyarakat Jepang yang berasal dari *Shinto* dan Buddha. Kedua kepercayaan tersebut merupakan keyakinan yang berdampingan dan saling mempengaruhi (Treat, 1996). *Shinto* adalah istilah kontemporer dari sistem “dewa” dan kepercayaan tentang hubungan antara manusia, lingkungan alam, dan

negara. Shinto mengajarkan bahwa Jepang secara unik adalah tanah para dewa. Keyakinan ini tidak memiliki dogma atau kitab suci yang formal, dan Shinto terkait erat dengan keluarga kekaisaran dan ideologi nasionalis sehingga keyakinan ini masih banyak yang dianut di masyarakat Jepang (Treat, 1996). Konsep neraka Shinto adalah *Yomi* atau *Yomi no Kuni* atau tanah orang meninggal, tempat bagi para manusia untuk menebus dosa-dosa mereka selama masih hidup (Cartwright, 2017). "*Yomi*" atau "*yomi-no-kuni*" memiliki arti mata air atau sumur yang berwarna kuning, yang kemudian kata tersebut akhirnya diterjemahkan sebagai "tanahnya orang mati" atau "dunia kegelapan", yang dapat dikaitkan dengan kata "neraka" oleh bahasa selain bahasa Jepang (Asano, 2014).

Yomi sendiri digambarkan sebagai tempat yang tercemar dan suram karena dipengaruhi oleh dosa-dosa yang dibawa oleh jiwa yang masuk ke sana. Siapapun yang telah dimakan oleh api *yomi* takkan bisa kembali ke dunia orang hidup. Konon pintu *yomi* dihalangi oleh batu besar dan dijaga oleh makhluk yang mengerikan. Menurut *Kojiki*, buku tertua di Jepang yang berisi tentang mitologi dewa-dewa (Chamberlain, 1981), lokasi *yomi* terletak di bawah tanah. Tempatnya sunyi dan suram sekalipun di siang hari, sehingga sangat cocok menjadi gambaran suasana pintu masuk antara dunia manusia dan dunia bawah tanah (Asano, 2014). Sedangkan dalam agama Buddha di Jepang, neraka memiliki konsep yang berbeda dengan agama Buddha dalam negara lain. Hal ini karena adanya penyatuan konsep dua kepercayaan Shinto dengan Buddha yang mengakibatkan perbedaan keyakinan neraka di Jepang (Sasaki, 1995).

Menurut hasil survey Mathews (2011), beberapa masyarakat Jepang saat ini masih ada yang mempercayai akan kutukan dan neraka, dan ada juga yang tidak percaya. Mereka yang tidak percaya disebabkan karena krisis keyakinan terhadap agama. Salah satu responden dari Mathews bernama Kawano menyatakan bahwa kutukan di Jepang sudah jarang atau sama sekali tidak digunakan di perkotaan akibat sibuknya masyarakat Jepang untuk bekerja demi berlangsungnya hidup. Kawano juga menambahkan bahwa ia mempercayai adanya kehidupan setelah kematian dan adanya neraka karena kepercayaannya terhadap Shinto.

Praktik kutukan dan kepercayaan terhadap neraka sering kali muncul di media populer Jepang contohnya seperti *anime*. Ada beberapa *anime* yang membahas mengenai kutukan atau *noroi* (呪い) yang terkenal seperti *Princess Mononoke* (1997) atau *Howl's Moving Castle* (2004), namun *anime-anime* tersebut mengaitkannya dengan kemampuan sihir atau dengan makhluk fantasi. Sedangkan dalam *anime Jigoku Shoujo*, cerita maupun plotnya sama sekali tidak berhubungan dengan sihir, melainkan kepercayaan yang ada di masyarakat Jepang. Selain itu, konflik yang timbul merupakan konflik dendam antar manusia dalam sebuah hubungan sosial. Sehingga, cerita yang disajikan lebih dekat dengan penontonnya.

Jigoku Shoujo mengisahkan tentang pengiriman kutukan dari seseorang yang memiliki dendam yang dalam kepada orang lain. Dalam *anime* ini diceritakan tentang kutukan yang dapat dikirim kepada seseorang dengan cara mengakses situs web, yang juga memungkinkan mereka untuk mengirim siapa

pun langsung ke neraka. Pemeran utama dalam *anime* ini adalah *Enma Ai*, seorang gadis yang memiliki kemampuan untuk mengirim seseorang ke dalam neraka dan oleh karena itu dia dijuluki sebagai *Jigoku Shoujo* atau gadis neraka. Orang yang dikirim oleh *Enma Ai* ke neraka adalah orang-orang yang dikutuk oleh orang yang memiliki dendam terhadap mereka.

Dalam *anime* ini, cara mengirim kutukan adalah dengan mengunjungi situs web *Jigoku Tsuushin* dan mencantumkan nama orang yang ingin dikutuk ke dalam kotak kolom nama di situs web tersebut. Setelah melakukan pelepasan kutukan itu, pengirim akan menuai konsekuensinya. Pengirim akan memiliki tato di tubuhnya digunakan penanda apabila nanti meninggal, dia akan masuk ke neraka. *Enma Ai* tidak sendirian dalam mengabulkan permohonan dari manusia-manusia tersebut. Ia memiliki anak buah yang merupakan *Youkai*, yang ikut serta membantu dalam melakukan investigasi untuk melakukan pengabulan permohonan tersebut yaitu *Ichimoku Ren* (一目連), *Hone Onna* (骨女), dan *Wa'nyuu Dou* (輪入道).

Dengan penelitian ini, penulis ingin memperlihatkan konsep kutukan dalam *anime Jigoku Shoujo* yang menurut penulis ini merupakan keunikan yang ada di Jepang dengan berbagai macam legenda dan mitos yang ada. Penulis harap penelitian ini dapat berguna untuk menjelaskan konsep neraka dan kutukan dalam *anime Jigoku Shoujo*.

1.2 Rumusan Masalah

Pada rumusan masalah yang ingin diteliti, peneliti membuat rumusan masalah yaitu:

Bagaimana konsep kutukan digambarkan dalam *anime Jigoku Shoujo*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini dan rumusan masalah yang telah tertulis, tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan kepada pembaca mengenai konsep kutukan dalam *anime Jigoku Shoujo*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah bertambahnya pengetahuan tentang konsep kutukan yang dikaitkan dengan kehidupan masyarakat dalam budaya populer seperti pada *anime Jigoku Shoujo*. Selain itu, penelitian ini juga bisa dijadikan bahan rujukan untuk penelitian berikutnya yang membahas mengenai kutukan di Jepang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan baru kepada para pembaca mengenai konsep kutukan. Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk memberikan wawasan kepada pembaca.

1.5 Landasan Teori

Penelitian ini akan menggunakan konsep kutukan di Jepang untuk menganalisis rumusan masalah yang akan dibahas.

Menurut Meyer (2015), terdapat dua konsep kutukan di Jepang yaitu, *Ichijama*, dan *Ushi No Koku Mairi*. *Ichijama* merupakan kutukan yang terdapat di daerah Okinawa atau bagian selatan negara Jepang. Bila dilihat dari kanjinya, terdapat kanji 生 yang berarti kehidupan, dan kanji 邪魔 yang berarti gangguan. Sehingga bisa diartikan bahwa kutukan ini untuk mengganggu makhluk hidup, baik itu manusia atau hewan. *Ichijama* merupakan praktik kutukan di mana seseorang menggunakan media berupa boneka yang dinamakan *botokii*. Dalam ritualnya, boneka ini direbus dalam air mendidih, lalu merapal nama target dan bagian tubuh mana yang akan diberi rasa sakit. Target dari kutukan ini ialah untuk memberikan rasa sakit pada bagian tubuh seseorang. Apabila kutukan pada bagian tubuh tersebut tidak segera disembukan maka penderita bisa mati. Ritual *Ichijama* tidak banyak diketahui oleh orang Jepang pada umumnya, karena kutukan ini hanya banyak diketahui oleh masyarakat Okinawa.

Konsep kutukan di Jepang yang paling dikenal adalah dengan menggunakan boneka jerami kecil berbentuk manusia atau dalam bahasa Jepang *Waraninyo*. Namun *Waraninyo* tidak hanya digunakan untuk hal yang buruk saja, melainkan dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi. Kutukan yang menggunakan *Waraninyo* ini yang sangat terkenal yaitu *Ushi no Toki Mairi*. Ritual kutukan ini menggunakan boneka jerami, paku, dan palu. Asal mula dari

kutukan menggunakan *Waraningyo* ini bermula pada sekitar tahun 800 di mana seorang wanita mengutuk suaminya karena telah berselingkuh darinya dengan melakukan tujuh hari ritual berturut-turut dengan memaku boneka jerami sambil berdoa kepada roh *Kami* atau arwah Tuhan tersebut di pohon kuil Kibune yang terletak di Kyoto. Kemudian kisah ini menjadi sebuah legenda dan menimbulkan tradisi baru. Berdasarkan kosmologi Cina, arah Timur Laut dipercayai dapat menimbulkan ketidakberuntungan karena arah tersebut merupakan arah munculnya para iblis. Sehingga untuk mendapatkan hasil kutukan yang terbaik, maka boneka jerami tersebut harus menghadap ke arah Timur Laut (Alvarado, 2014).

1.6 Tinjauan Pustaka

Penelitian sejenis yang membahas tentang *anime Jigoku Shoujo* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Yang pertama penulis temukan adalah jurnal berjudul “Konsep Buddha dalam *Anime Jigoku Shoujo* Karya Sutradara Watanabe Hiroshi” Oleh Gitasiwi Pribadi pada tahun 2015. Skripsi ini berfokus terhadap menganalisa konsep Buddha yang ada di dalam *anime Jigoku Shoujo*, yang di dalamnya memiliki beberapa ajaran Buddha seperti konsep surga, neraka, dan karma dalam Buddha. Skripsi ini menggunakan teori *Mise En Scene* dan teori pengambilan gambar. Hasil dari penelitian ini adalah *Jigoku Shoujo* menggunakan beberapa konsep Buddha sebagai temanya. Konsep Buddha tersebut adalah dua dari empat Kebenaran Mulia, neraka yang beberapa kali digambarkan dalam *anime*, hukum karma, serta arwah yang muncul sebagai karakter dalam *anime Jigoku Shoujo*. Perbedaan dari skripsi ini dengan penelitian yang sedang

dilakukan adalah jurnal Pribadi (2015) menggunakan sudut pandang kepercayaan Buddha, sedangkan pada penelitian kali ini menggunakan sudut pandang Shinto.

Skripsi kedua berjudul “Subordinasi Perempuan Pada Tokoh *Enma Ai* dalam *Anime Jigoku Shoujo* (2005) *Season* Pertama Karya Watanabe Hiroshi” oleh Danang Pinasthika pada tahun 2018. Penelitian ini berfokus terhadap posisi kaum perempuan yang lebih rendah dari kaum laki-laki dan bentuk subordinasi *Enma Ai* di dalam *Anime Jigoku Shoujo*. Skripsi ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori studi tentang gender berupa subordinasi, hegemoni budaya, ajaran Shinto dan teori animasi. Bentuk subordinasi *Enma Ai* merupakan adanya ritual Nana Okuri dan pengorbanannya kepada dewa gunung. Ritual Nana Okuri merupakan ritual tujuh persembahan nyawa kepada *Kami* atau Tuhan di era Azuchi-Momoyama. *Enma Ai* dijadikan pilar di desanya untuk menjalankan ritual tersebut namun ia tidak melaksanakannya. Sebagai imbasnya, *Enma Ai* dan orang tuanya dibunuh di desa itu, namun ia hidup kembali dengan rasa dendam terhadap desa tersebut. Perbedaan dengan skripsi peneliti adalah skripsi saudara Pinasthika membahas tentang subordinasi karakter *Enma Ai* sebagai kaum wanita yang direndahkan oleh kaum lelaki dalam *anime Jigoku Shoujo* dan tidak membahas aspek kepercayaan. Sedangkan, peneliti membahas tentang konsep kutukan dalam *anime Jigoku Shoujo*.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah sebuah proses untuk menjangkau informasi dan kondisi yang sebenar-benarnya dalam suatu kehidupan objek yang dapat dihubungkan atau dikaitkan dengan pemecahan dalam sebuah permasalahan, yaitu dari sudut pandang secara teoritis maupun sudut pandang secara praktis (Nawawi, 1993). Selain itu, menurut Poerwandari (2005), penelitian kualitatif akan menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif seperti data berupa catatan lapangan, gambar, foto, video, dan lain sebagainya. Sedangkan dalam penelitian ini, data yang didapat akan berasal dari potongan gambar pada *anime*.

Kemudian dengan menggunakan penelitian deskriptif, peneliti dapat membuat gambaran atau deskripsi secara sistematis, faktual serta akurat dan menyeluruh mengenai banyak fakta, sifat dan hubungan antar fenomena yang diteliti pada sebuah penelitian. Menurut Nasir (2003), metode deskriptif adalah merupakan sebuah metode untuk melihat dan mengukur suatu kapasitas dari banyak manusia, suatu kondisi tertentu, suatu objek, atau sebuah hasil pemikiran seseorang, juga suatu kelompok peristiwa pada masa ini.

1.7.1. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer pada penelitian diambil dari potongan gambar yang ada dalam *anime Jigoku Shoujo*. Potongan gambar yang diambil

dapat berupa gambaran visual dalam *anime* maupun kalimat yang diucapkan oleh karakter dalam *anime* tersebut.

Selain itu, peneliti juga menggunakan data sekunder berupa sumber-sumber pustaka yang berkaitan dengan konsep neraka maupun kutukan yang berupa jurnal, buku, maupun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan dua jenis data ini, penulis berharap bisa menjawab pertanyaan yang telah dituliskan pada rumusan masalah.

1.7.2. Teknik Analisis Data

Data primer yang telah terkumpul kemudian akan dipisah menjadi dua bagian, yaitu konsep neraka dan konsep kutukan. Peneliti akan mendeskripsikan potongan gambar yang telah dijadikan data dan menjelaskan bagaimana konsep neraka dan kutukan digambarkan dalam *anime Jigoku Shoujo*.

Penjelasan mengenai data primer tersebut kemudian akan diolah dengan data sekunder yang ada sehingga diharapkan hasil analisa dengan dua data ini mampu menjabarkan konsep neraka dan kutukan.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab yaitu:

Bab 1 berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tinjauan pustaka, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 berisi kajian pustaka yang terdiri dari konsep kutukan pada Shinto serta penjelasan mengenai *anime Jigoku Shoujo*.

Bab 3 berisi tentang analisis dan pembahasan yang terdiri dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Kemudian dari data tersebut dilakukan pembahasan.

Bab 4 berisi kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.