

**AGAMA SHINTO DALAM PERSPEKTIF MEDIA:
KEMATIAN DAN RITUAL PENGURBANAN MANUSIA AGAMA SHINTO
DALAM SERI GAME *FATAL FRAME***



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag.)

Oleh:

ANNISA CAHYA FEBRIANA
15520038
STATIS UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PRODI STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-167/Un.02/DU/PP.00.9/01/2022

Tugas Akhir dengan judul : AGAMA SHINTO DALAM PERSPEKTIF MEDIA: KEMATIAN DAN RITUAL
PENGURBANAN MANUSIA AGAMA JEPANG DALAM SERI GAME FATAL
FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANNISA CAHYA FEBRIANA
Nomor Induk Mahasiswa : 15520038
Telah diujikan pada : Selasa, 25 Januari 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

H. Ahmad Muttaqin, S.Ag., M.Ag., M.A., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 61f4a07630857



Penguji II

Roni Ismail, S.Th.L., M.S.I.
SIGNED

Valid ID: 61f39c7b5e44f



Penguji III

Dr. Dian Nur Anna, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61f23aa9ab1b3



Yogyakarta, 25 Januari 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61f6a7c238144

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Annisa Cahya Febriana

NIM : 15520038

program studi : Studi Agama-Agama

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Agama Jepang dalam Perspektif Media: Kematian dan Ritual Pengurbanan Manusia Agama Jepang dalam Seri *Game Fatal Frame*” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan publikasi atau saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah disebut dalam catatan kaki atau daftar pustaka. Apabila di waktu lain terbukti adanya penyimpangan dari karya ini maka tanggung jawab sepenuhnya berada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi dan digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 11 Januari 2022

Yang menyatakan,



Annisa Cahya Febriana

NIM: 15520038

BUKTI PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal: Skripsi Saudari Annisa Cahya Febriana

Kepada

Yth. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Annisa Cahya Febriana

NIM : 15520038

Judul Skripsi : “Agama Jepang dalam Perspektif Media: Kematian dan Ritual Pengurbanan Manusia Agama Jepang dalam Seri *Game Fatal Frame*”

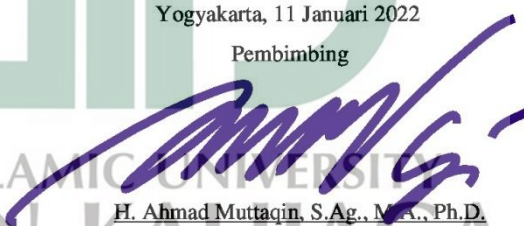
sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Prodi Studi Agama-Agama Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Ilmu Studi Agama-Agama.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasah-kan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 11 Januari 2022

Pembimbing



H. Ahmad Muttaqin, S.Ag., M.A., Ph.D.

NIP. 19720414 199903 1 002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Untuk:

Ibu **Nunik Nuraini**, yang selalu mengingatkan dan mendorong agar skripsi segera selesai;

(Alm.) Bapak **Suswanto**, yang selama ini mendukung pilihan dengan beberapa nasehat (dan berpulang terlalu cepat);

(Alm.) Mbah Mistri, yang didikannya mustahil dilupakan;

dan **Hafidz Dwi Cahyanto**, adik yang mengantar kemana-mana selama mengurusberkas, meski mengeluh tetap dilakukan juga ☺

honorable mention goes to family's notebook who has stayed with us for a long time;

who died in the line of duty on January 28, 2022 after Subuh.

how could you; how dare you to die on me three days before deadline—

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA (ﷻ)

MOTTO

生きて、生きて、生きて、生きて、生きろ

[命に嫌われている。 - Kanzaki Iori, 2017]



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Skripsi ini mengkaji konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam seri *game survival horror* berjudul *Fatal Frame*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konsep-konsep yang ada di dunia nyata diadaptasi ke dalam dunia *game*, dalam hal ini seri *Fatal Frame*. Fokus penelitian adalah: (1) bagaimana konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam Agama Shinto; dan (2) bagaimana konstruksi konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam seri *game Fatal Frame*. Untuk menjawab pertanyaan riset di atas, peneliti menggunakan teori Mimesis dalam dialog Plato. Teori Mimesis digunakan untuk menganalisis bagaimana seri *game Fatal Frame* mengadaptasi ritual pengurbanan manusia dari folklore Jepang. Penelitian ini bersifat kualitatif. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan metode analisis deskriptif.

Hasil dari penelitian ini adalah: pertama, dalam perspektif Agama Shinto, kematian dipandang sebagai sesuatu yang tabu dan kotor, tetapi mereka tetap terhubung dengan kematian dalam hidup sehari-hari. Di sinilah konsep *on* diaplikasikan. Sedangkan untuk ritual pengurbanan manusia, peneliti membagi data terkait dalam dua kelompok, yaitu *hitobashira* dan ritual yang bertujuan untuk menenangkan entitas supranatural. Kedua, konstruksi kematian dalam seri *game Fatal Frame* terwujud dalam sosok antagonis utama. Selain itu, ritual pengurbanan manusia dalam *Fatal Frame* ditampilkan dalam rangkaian ritual yang terdiri atas empat bagian.

Kata Kunci: *Fatal Frame*, Ritual Pengurbanan Manusia, Konsep Kematian, Agama Shinto



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

This thesis studies the concept of death and human sacrifice ritual in a series of survival horror game titled Fatal Frame. This research aims to find out how concepts that exist in real life are adapted into a world inside a game, in this case, Fatal Frame. The focus of research are: (1) how concept of death and human sacrifice ritual are portrayed in Shintoism; and (2) how concept of death and human sacrifice ritual are constructed in Fatal Frame series. To answer research questions above, researcher uses Theory of Mimetic in Platonic dialogue. Theory of Mimetic is used to analyze how Fatal Frame series adapts concept of death and human sacrifice ritual in Japanese folklore. This is a qualitative research. Gathered data are then processed using analytic descriptive method.

Following are the result of this research: firstly, in the perspective of Shintoism, death is seen as something of taboo and dirty, yet they are still connected to death in their daily lives. Here is where concept of On is applied. Meanwhile, for human sacrifice ritual, researcher categorized related datas into two types, of which are hitobashira and rituals done to appease supranatural entities. Secondly, concept of death in Fatal Frame series is constructed in the form of the main antagonist. On the other hand, human sacrifice ritual in Fatal Frame is shown in a sequence of ritual, consisting of four parts.

Keyword(s): *Fatal Frame, Human Sacrifice Ritual, Concept of Death, Shintoism*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Agama Shinto dalam Perspektif Media: Kematian dan Ritual Pengurbanan Manusia Agama Shinto dalam Seri *Game Fatal Frame*”.

Skripsi ini ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama pada program studi Studi Agama-Agama. Skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan doa dan dukungan dari pihak-pihak terkait. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu, Adik, dan anggota keluarga lain yang selalu mendoakan agar skripsi ini selesai dan memberi semangat selama masa perkuliahan,
2. Alm. Bapak yang mendukung apapun pilihan yang penulis buat, serta memberi amanat agar selalu menyelesaikan pekerjaan yang telah diambil,
3. Seluruh teman-teman di program studi Studi Agama-Agama atas bantuan baik ilmu maupun semangat,
4. Alma, Meby, Retno, dan teman-teman lain, baik dunia nyata maupun dunia maya, yang selalu memberi semangat ketika penulis merasa terpuruk,
5. Rektor UIN Sunan Kalijaga Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
6. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.
7. Ketua program studi Studi Agama-Agama Dr. Dian Nur Anna, S.Ag., M.A.
8. Dosen pembimbing H. Ahmad Muttaqin, S.Ag., M.Ag., M.A., Ph.D.
9. Dosen penasihat akademik Dr. Roma Ulinnuha, S.S., M.Hum.

10. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan ilmu dan bantuan,

11. Serta segenap pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu,

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.



Yogyakarta, 11 Januari 2022

Penyusun,

Annisa Cahya Febriana
15520038
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI

Bahasa Jepang menggunakan tiga jenis huruf, yakni hiragana, katakana, dan kanji. Kanji adalah huruf yang menggambarkan makna dari sebuah ujaran, sedangkan hiragana dan katakana merupakan simbol fonetik. Berikut adalah tabel transliterasi untuk hiragana dan katakana.

あ <i>a</i>	い <i>i</i>	う <i>u</i>	え <i>e</i>	お <i>o</i>	(<i>ya</i>)	(<i>yu</i>)	(<i>yo</i>)
か <i>ka</i>	き <i>ki</i>	く <i>ku</i>	け <i>ke</i>	こ <i>ko</i>	きゃ <i>kya</i>	きゅ <i>kyu</i>	きょ <i>kyo</i>
さ <i>sa</i>	し <i>shi</i>	す <i>su</i>	せ <i>se</i>	そ <i>so</i>	しゃ <i>sha</i>	しゅ <i>shu</i>	しょ <i>sho</i>
た <i>ta</i>	ち <i>chi</i>	つ <i>tsu</i>	て <i>te</i>	と <i>to</i>	ちゃ <i>cha</i>	ちゅ <i>chu</i>	ちよ <i>cho</i>
な <i>na</i>	に <i>ni</i>	ぬ <i>nu</i>	ね <i>ne</i>	の <i>no</i>	にゃ <i>nya</i>	にゅ <i>nyu</i>	にょ <i>nyo</i>
は <i>ha</i>	ひ <i>hi</i>	ふ <i>fu</i>	へ <i>he</i>	ほ <i>ho</i>	ひゃ <i>hya</i>	ひゅ <i>hyu</i>	ひょ <i>hyo</i>
ま <i>ma</i>	み <i>mi</i>	む <i>mu</i>	め <i>me</i>	も <i>mo</i>	みゃ <i>mya</i>	みゅ <i>myu</i>	みょ <i>myo</i>
や <i>ya</i>		ゆ <i>yu</i>		よ <i>yo</i>			
ら <i>ra</i>	り <i>ri</i>	る <i>ru</i>	れ <i>re</i>	ろ <i>ro</i>	りゃ <i>rya</i>	りゅ <i>ryu</i>	りょ <i>ryo</i>
わ <i>wa</i>				を <i>wo</i>			
				ん <i>n</i>			
が <i>ga</i>	ぎ <i>gi</i>	ぐ <i>gu</i>	げ <i>ge</i>	ご <i>go</i>	ぎゃ <i>gya</i>	ぎゅ <i>gyu</i>	ぎょ <i>gyo</i>
ざ <i>za</i>	じ <i>ji</i>	ず <i>zu</i>	ぜ <i>ze</i>	ぞ <i>zo</i>	じゃ <i>ja</i>	じゅ <i>ju</i>	じょ <i>jo</i>
だ <i>da</i>	ぢ (<i>ji</i>)	づ (<i>zu</i>)	で <i>de</i>	ど <i>do</i>	ぢゃ (<i>ja</i>)	ぢゅ (<i>ju</i>)	ぢょ (<i>jo</i>)
ば <i>ba</i>	び <i>bi</i>	ぶ <i>bu</i>	べ <i>be</i>	ぼ <i>bo</i>	びゃ <i>bya</i>	びゅ <i>byu</i>	びょ <i>byo</i>
ぱ <i>pa</i>	ぴ <i>pi</i>	ぷ <i>pu</i>	ぺ <i>pe</i>	ぽ <i>po</i>	ぴゃ <i>pya</i>	ぴゅ <i>pyu</i>	ぴょ <i>pyo</i>

tabel 1. tabel hiragana

	<i>a</i>	<i>i</i>	<i>u</i>	<i>e</i>	<i>o</i>
	ア	イ	ウ	エ	オ
<i>k</i>	カ	キ	ク	ケ	コ
<i>s</i>	サ	シ	ス	セ	ソ
<i>t</i>	タ	チ	ツ	テ	ト
<i>n</i>	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ
<i>h</i>	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
<i>m</i>	マ	ミ	ム	メ	モ
<i>y</i>	ヤ		ユ		ヨ
<i>r</i>	ラ	リ	ル	レ	ロ
<i>w</i>	ワ				ヲ

tabel 2. tabel katakana

Aturan penulisan hiragana dan katakana adalah sebagaiberikut:

1. Bunyi panjang dalam hiragana ditulis dengan vokal rangkap, sedangkan dalam katakana ditulis dengan garis ‘—’

Contoh:

かわいい *Kawaii*

スカート *Sukaato*

2. ‘N’ dalam hiragana menggunakan simbol ‘ん’, sedangkan dalam katakana menggunakan simbol ‘ン’.

Contoh:

げんき *Genki* サンタ *Santa*

3. Konsonan rangkap dalam suatu kata ditulis dengan menggunakan ‘tsu’ kecil (つ/ツ) di belakang huruf yang dirangkap.

Contoh:

どっち *Docchi*

4. Nama keluarga ditulis di depan.

Contoh:

雛咲真冬 Hinasaki Mafuyu

5. Katakana digunakan untuk kata serapan.

Contoh:

スカート *Sukaato* *Skirt* (rok)

6. Istilah berbahasa Jepang dicetak miring.

Contoh: *Harai*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I: PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Tinjauan Pustaka	6

E. Kerangka Teori	10
F. Metode Penelitian	13
G. Sistematika Pembahasan	14

BAB II: AGAMA SHINTO DAN *FATAL FRAME*: PENGENALAN

KONSEP-KONSEP DASAR

A. Pendahuluan: Agama Shinto	16
1. Definisi Agama Shinto	17
2. Konsep-Konsep Penting dalam Agama Shinto	17
a. Konsep Ketuhanan: <i>Kami</i>	18
b. Konsep Kosmologi: <i>Kakuri-yo dan Utsushi-yo</i>	18
i. <i>Kakuri-yo</i>	20
ii. <i>Utsushi-yo</i>	21
c. Konsep Ritual: <i>Harai, Matsuri</i> , dan Ritual Pengurbanan	22
i. <i>Harai</i>	23
ii. <i>Matsuri</i>	24
iii. Ritual Pengurbanan	26
B. Pendahuluan: <i>Fatal Frame</i>	28
1. Asal Mula Seri <i>GameFatal Frame</i>	28
2. <i>Franchise Game Fatal Frame</i>	30
3. <i>Gameplay Fatal Frame</i>	32
4. Sinopsis dan <i>Ending Fatal Frame</i>	39
5. Tokoh-Tokoh dalam Seri <i>GameFatal Frame</i>	41
a. Protagonis	41

i. Hinasaki Miku	41
ii. Hinasaki Mafuyu	42
b. Deuteragonis	43
i. Tim Takamine Junsei	43
ii. Yubisasu Shoujo	44
iii. Kekasih Kirie	44
iv. Keluarga Munakata	45
c. Antagonis	46
i. Himuro Kirie	46
ii. Kepala Keluarga Himuro	47
6. Kritik dan <i>Review</i>	47

BAB III: KEMATIAN DAN RITUAL PENGURBANAN MANUSIA

DALAM AGAMA SHINTO

A. Kematian dalam Agama Shinto	49
1. Kematian dalam Mitologi Jepang	50
2. Kematian dalam Kehidupan Masyarakat Jepang: <i>On</i> dan Hantu	53
B. Ritual Pengurbanan Manusia dalam Agama Shinto	57
1. <i>Hitobashira</i>	57
a. Insiden Sungai Mamuta dan Kita	58
b. <i>Nagara-no-Hitobashira</i>	58
c. Pengorbanan Oshizu	58
2. Ritual Pengurbanan Manusia untuk Menenangkan ‘Kami’	60

a. Legenda Susa-no-o-mikoto dan Yamata-no-Orochi	60
b. Penyesalan Ina-ihhi-no-mikoto	61
c. Pangeran Yamatodake dan Tachibana-hime	62
d. Kapal Penyeberangan <i>Naruto</i> di Awa	62
e. Pemburu dan Chusan	64
f. Dedikasi Tsuru dan Ichitaro	65
g. Tradisi Oto	66
h. Ritual di Kuil Sakatono	68

**BAB IV: KEMATIAN DAN RITUAL PENGURBANAN MANUSIA
DALAM SERI *GAMEFATAL FRAME***

A. Kematian dalam Seri <i>GameFatal Frame</i>	69
1. Pembagian <i>Timeline</i> dalam Seri <i>GameFatal Frame</i>	69
2. Kutukan Tali Himuro Kirie	72
3. Analisis dan Pengaplikasian Teori Mimesis	75
B. Ritual Pengurbanan Manusia dalam Seri <i>Game Fatal Frame</i>	78
1. Ritual-Ritual Pengurbanan Manusia dalam Seri <i>Game Fatal Frame</i>	78
a. <i>Oni-Asobi-no-Gishiki</i>	78
i. Prosesi Ritual	79
ii. Pengasingan <i>Nawa-no-Miko</i>	79
b. <i>Me-Kakushi-no-Gishiki</i>	81
c. <i>Saki-Nawa-no-Gishiki</i>	82
d. <i>Oshibari-no-Gishiki</i>	84

2. Analisis dan Pengaplikasian Teori Mimesis	85
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
CURRICULUM VITAE	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Relasi Koordinat Kritik Seni	12
Gambar 2. Foto <i>Passive Ghost</i>	33
Gambar 3. Mode Kamera Saat Melawan <i>Hostile Ghost</i>	34
Gambar 4. Tampilan Menu <i>Save Game</i>	34
Gambar 5. Tampilan Layar Kamera <i>Obscura</i> (Sudut Pandang Orang Pertama)	35
Gambar 6. Item Tersembunyi (<i>Hidden Item</i>) yang Muncul di Foto Setelah Memotret Objek Tertentu	36
Gambar 7. Sudut Pandang Pemain Saat Menelusuri <i>Mansion</i> (Orang Ketiga)	36
Gambar 8. Sudut Pandang Pemain Saat <i>Flashback</i> (Orang Ketiga)	37
Gambar 9. Tampilan Menu	38
Gambar 10. Tampilan Menu untuk Mengakses <i>Item</i>	38
Gambar 11. <i>Saki-nawa-no-gishiki</i>	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Hiragana	x
Tabel 2. Tabel Katakana	xi



BAB I

PENDAHULUAN

Hal pertama yang penulis bahas dalam bab ini adalah latar belakang pemilihan topik dan objek kajian. Setelah menjelaskan latar belakang, muncul rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian. Bagian selanjutnya adalah tujuan dan manfaat penelitian, lalu penjelasan mengenai kerangka teori serta metode penelitian yang digunakan. Bab ini ditutup dengan sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang

Menurut Joachim Wach, ekspresi pengalaman keagamaan dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) pemikiran keagamaan; (2) perbuatan keagamaan; dan (3) persekutuan keagamaan. Pemikiran keagamaan merupakan ekspresi pengalaman keagamaan berbentuk konsep atau ajaran yang bercorak teoritis dan intelektual; perbuatan keagamaan adalah ekspresi pengalaman keagamaan dalam bentuk tingkah laku atau perbuatan sebagai implementasi dan implikasi praktis dari pemikiran keagamaan; sedangkan persekutuan keagamaan adalah kelompok-kelompok sosial yang terdiri atas himpunan orang-orang yang memiliki pemikiran dan perbuatan keagamaan yang sama.¹

¹ Joachim Wach, *The Comparative Study of Religions*, (ed.) Joseph M. Kitagawa, (New York & London: Columbia University Press, 1966), hlm. 60

Hubungan antara manusia dan Realitas Mutlak diperkuat dan diperkokoh melalui berbagai perbuatan keagamaan. Manusia memberikan dirinya sendiri sebagai bentuk persembahan yang paling besar dalam perjumpaannya dengan Realitas Mutlak. Untuk mendapatkan kekuatan dan perlindungan dari Realitas Mutlak, manusia melakukan dua jenis perbuatan keagamaan yang lebih bermakna dibandingkan perbuatan keagamaan lainnya. Kedua jenis perbuatan keagamaan tersebut adalah kurban (*sacrifice*) dan doa (*prayer*).²

Sepanjang sejarah peradaban manusia, telah banyak bermunculan berbagai jenis upacara atau ritual pengurbanan. Dalam rangka mencapai tujuan, manusia mempersembahkan berbagai jenis kurban terhadap Realitas Mutlak. Kurban tertinggi adalah diri manusia sendiri. Meskipun demikian, manusia juga menggunakan persembahan lain seperti sebagian dari tubuhnya, sebagian atau seluruh harta bendanya, atau makhluk hidup lain seperti ternak dan lain sebagainya.³ Contohnya antara lain kurban pada saat hari raya Idul Adha dalam agama Islam, *Purusa* dan aneka kurban lain dalam upacara-upacara agama Hindu, kurban beruang suku Ainu, hingga kurban manusia dalam agama-agama kuno. Selain kurban berupa hewan, sejarah agama-agama memang memperlihatkan adanya persembahan kurban berupa manusia, terutama perempuan.

² Djam'annuri, *Ilmu Perbandingan Agama: Pengertian dan Obyek Kajian*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2016), hlm. 72

³ Djam'annuri, *Ilmu Perbandingan Agama*, hlm. 73

Ritual atau upacara pengurbanan manusia banyak ditemukan dalam agama-agama kuno. Bangsa Romawi mengubur hidup-hidup tawanan perang Gallic dalam rangka menghindari amarah dewa-dewa mereka. Hal yang sama ditemukan pula dalam tradisi Yunani Kuno. Pengurbanan manusia (*human sacrifice*) juga merupakan hal yang lazim dilakukan bangsa Aztec di wilayah Meksiko.⁴

Agama Shinto merupakan agama etnis yang terpusat pada kegiatan-kegiatan ritual (*action-centered religion*). Sejak lahir, seorang keturunan Jepang telah otomatis menjadi pengikut Shinto. Oleh karena itu, agama ini tidak memiliki ritual penerimaan untuk menjadi pemeluk agama. Tujuan utama agama ini adalah untuk membentuk hubungan yang tepat dengan Yang Suci semenjak lahirsampai meninggal dan selebihnya. Agama ini tidak memiliki pendiri secara historis.⁵

Istilah 'Shinto' (神道) terdiri atas dua kata, yakni 'Shin' dan 'To'. Kedua huruf tersebut merupakan cara baca aksara Tiongkok, yakni 'Shen' dan 'Dao'. Sedangkan jika dibaca dalam bahasa Jepang, istilah 'Shinto' bermakna 'Kami no Michi' atau 'Jalan Para Dewa'. Dalam bahasa Jepang, istilah *Kami* dapat bermakna tunggal maupun jamak. *Kami* ada dalam segala sesuatu yang tidak biasa, kuat, menakjubkan, bahkan menakutkan. Hal ini sesuai dengan deskripsi Rudolf Otto mengenai Realitas Mutlak, yakni *mysterium tremendum et fascinans*.⁶ *Kami* mewujudkan dalam segala sesuatu yang ada di alam; dengan kata lain, para *Kami* bersifat imanen.⁷

⁴ Noritake Tsuda, *Human Sacrifices in Japan*, dalam Paul Carus (ed.), *The Open Court*, (Harvard: Open Court Publishing Company, 1918), hlm. 766

⁵ George Williams, *Religions of The World: Shinto*, (United States of America: Chelsea House Publisher, 2005), hlm. 6

⁶ George Williams, *Religions of The World*, hlm. 10

⁷ George Williams, *Religions of The World*, hlm. 12

Aspek ritual dalam Agama Shinto meliputi dua hal: yang pertama adalah aspek ritual itu sendiri, sedangkan yang kedua adalah aspek etis dan aspek sosial. Ritual dalam Agama Shinto memiliki makna-makna tersembunyi yang hanya bisa dirasakan jika turut terlibat langsung dalam ritual tersebut. Contohnya adalah doa yang dipanjatkan kepada para *Kami*. Ritual tersebut mengimplikasikan bahwa entitas spiritual dapat dirasakan di mana saja, tidak hanya di kuil atau tempat suci tertentu.

Kotodama (ucapan-ucapan kuno dan sakral) mengandung beberapa aspek etika, yakni *sei* (bersuci; membersihkan diri), *mei* (mempraktikkan kebersihan), *sho* (jangan berkata bohong), dan *jiki* (bergembiralah). *Kotodama* tersebut mengandung ajaran berupa etik kolektif yang bersifat optimis dan menegaskan kehidupan. Kebersihan dan kerapihan dianggap berdekatan dengan keilahian; pelanggaran dalam bentuk apapun dipandang sebagai kotoran yang dapat menciptakan kekacauan dalam komunitas. Kotoran tersebut hanya dapat dibersihkan lewat tindakan komunal, yaitu ritual yang dapat menghilangkan polusi dan mengembalikan kemurnian.⁸

Menurut Abrams, terdapat empat unsur yang diperlukan agar teori dalam kritik seni menjadi komprehensif. Keempat koordinat tersebut adalah karya seni itu sendiri (*work*), pencipta karya seni tersebut (*artist*), dunia (*universe*), dan penonton (*audience*). Keempat unsur ini merupakan variabel yang bisa berubah sesuai teori yang digunakan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu

⁸ George Williams, *Religions of the World*, hlm. 71-72

dari empat pendekatan yang dikemukakan Abrams, yakni Teori Mimesis. Berdasarkan teori mimesis, karya seni merupakan imitasi dari alam semesta.⁹

Terdapat beberapa *game* yang mengadaptasi bentuk-bentuk ritual pengurbanan manusia, salah satunya adalah seri *Fatal Frame*. *Fatal Frame* merupakan seri *game* yang dirilis oleh Tecmo dan memiliki lima entri. Kelima entri dalam seri *Fatal Frame* antara lain adalah: 1) *Fatal Frame*; 2) *Fatal Frame: Crimson Butterfly*; 3) *Fatal Frame: The Tormented*; 4) *Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse*; dan 5) *Fatal Frame: Maiden of Black Water*. Selain kelima judul tersebut, terdapat pula dua *spin-off* (*Spirit Camera: The Cursed Memoir* serta *Real Zero*) dan satu *remake* (*Fatal Frame II: Deep Crimson Butterfly*).

Hal yang menarik dari seri *Fatal Frame* adalah adanya unsur-unsur folklore Jepang dalam jalan ceritanya. Ritual-ritual dalam seri *Fatal Frame* mengadaptasi motif penyelenggaraan ritual persembahan kurban manusia dalam folklore Jepang, yakni untuk menghindari malapetaka. Gagalnya pelaksanaan ritual tersebut berakibat pada lepasnya musibah (dalam *game* disebut *Malice* atau *Shouki*).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk menyelidiki tentang bagaimana konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia perspektif Agama Shinto dikonstruksikan dalam seri *game Fatal Frame*. Alasan lain pemilihan topik ini adalah belum adanya penelitian yang menggunakan sudut pandang Studi Agama-Agama dalam mengkaji seri *game Fatal Frame*, padahal terdapat unsur keagamaan dalam seri *game* tersebut. Dengan mengkaji topik ini,

⁹ M.H. Abrams, *The Mirror and The Lamps: Romantic Theory and The Critical Tradition*, (Oxford: Oxford University Press, 1971), hlm. 6-8

peneliti berharap akan ada penelitian lebih lanjut mengenai unsur-unsur keagamaan dalam *game* dari sudut pandang Studi Agama-Agama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang mengenai ritual pengurbanan manusia dalam lingkup Agama Shinto dan seri *game Fatal Frame*, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam perspektif Agama Shinto?
2. Bagaimana konstruksi konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam seri *game Fatal Frame*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia perspektif Agama Shinto dikonstruksikan dalam seri *game Fatal Frame*.

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam bidang Studi Agama-Agama, terutama mengenai konsep kematian serta ritual pengurbanan dalam Agama Shinto. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk mengetahui bagaimana konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam Agama Shinto dikonstruksikan dalam seri *Fatal Frame*.

D. Tinjauan Pustaka

Peneliti belum menemukan penelitian yang membahas tentang konstruksi kematian dan ritual pengurbanan dalam seri *Fatal Frame*. Akan tetapi, peneliti menemukan penelitian yang membahas tentang tema yang masih berkaitan dengan upacara kurban dan/atau serigame *Fatal Frame*.

Eva Yanti membahas tentang upacara-upacara kurban dalam agama Hindu dalam skripsinya yang berjudul *Kurban dalam Agama Hindu (Studi terhadap Manusa Yadnya)*. Skripsi ini diterbitkan oleh program studi Perbandingan Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga pada tahun 2003. Penelitian ini menggunakan pendekatan filsafat agama dan metode studi literatur. Dari penelitian ini, diketahui bahwa pelaksanaan *Manusa Yadnya* bertujuan untuk mensucikan manusia sejak dilahirkan sampai meninggal. Selain itu, *Manusa Yadnya* merupakan upaya untuk meminta keselamatan pada Sang Hyang Widhi.¹⁰

Merry Kristina Rungkat dan John A. Titaley membahas tentang upacara kurban yang dilakukan Raja Manasseh dalam artikel yang berjudul *Pengurbanan Anak dalam II Raja-Raja 21:6 Menurut Perspektif Teori Pengorbanan*. Artikel ini diterbitkan dalam *Waskita: Jurnal Studi Agama dan Masyarakat* volume IV no.2 edisi April 2013. Dari penelitian ini, kedua peneliti menarik kesimpulan bahwa

¹⁰ Eva Yanti, Skripsi: "Kurban dalam Agama Hindu (Studi terhadap Manusa Yadnya)" (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2003)

pengurbanan anak yang dilakukan Raja Manasseh merupakan strategi rekonsiliasi antara Judah dan Assyria, sehingga Judah tidak dihancurkan oleh kaum Assyria.¹¹

Noritake Tsuda membahas tentang asal-usul upacara pengurbanan manusia dalam folklor Jepang dalam penelitiannya yang berjudul *Human Sacrifice in Japan*. Artikel ini dimuat dalam *The Open Court* yang diterbitkan oleh Open Court Publishing Company pada tahun 1918. Dari penelitian ini, diketahui bahwa terdapat kesamaan dari beberapa kisah tentang ritual pengurbanan manusia di wilayah Jepang. Kesamaan tersebut adalah penyebab dilaksanakannya ritual, yang berkaitan dengan dewa-dewa air (*water deities*) dan babon.¹²

Naomi Janowitz membahas tentang makna baru di balik darah dalam ritual pengurbanan Yudaisme. Artikel berjudul *Rereading Sacrifice: The Semiosis of Blood* tersebut dimuat dalam jurnal *Signs and Society* vol.3 no.2 edisi November 2015 dan diterbitkan oleh The University of Chicago Press.¹³

Sacrifice in Religious Experience merupakan buku yang berisi kumpulan *paper* dari dua konferensi internasional, yaitu *Sacrifice From A Comparative Perspective* yang digelar pada tahun 1998 dan terdiri atas delapan *paper* serta *Alternatives to Sacrifice* yang diadakan pada tahun 1999 dan terdiri atas delapan *paper*. Buku yang disunting oleh Albert I. Baumgarten ini diterbitkan oleh Koninklijke Brill pada tahun 2002.¹⁴

¹¹ Merry Kristina Rungkat dan John A. Titaley, "Pengurbanan Anak dalam II Raja-Raja 21:6 Menurut Perspektif Teori Pengorbanan", dalam jurnal *Waskita: Studi Agama dan Masyarakat* vol. IV no. 2 edisi April 2013.

¹² Noritake Tsuda, "Human Sacrifices in Japan", dalam Paul Carus (ed.), *The Open Court*, (Harvard: Open Court Publishing Company, 1918)

¹³ Naomi Janowitz, "Rereading Sacrifice: The Semiosis of Blood" *Signs and Society* vol. 3 no. 2 edisi November 2015

¹⁴ Albert I. Baumgarten (ed.), *Sacrifice in Religious Experience*, (Leiden: Koninklijke Brill, 2002)

Artikel W. H. Wood yang berjudul *Jar-Burial Customs and the Question of Infant Sacrifice in Palestine* membahas tentang ritual pengurbanan manusia yang dilakukan oleh bangsa Israel pada masa lampau. Artikel ini dimuat dalam *The Biblical World* vol.36 no.3 edisi September 1910 dan diterbitkan oleh The University of Chicago Press.¹⁵

Crawford H. Troy membahas tentang ritual pengurbanan manusia dalam tradisi kultus religius Meksiko dalam artikelnya yang berjudul *Mexican Human Sacrifice*. Artikel ini dimuat dalam *The Journal of American Folklor* vol. 18 no.70 edisi Juli-September 1905 yang diterbitkan oleh American Folklore Society.¹⁶

Hermann Schultz membahas tentang pentingnya upacara kurban dalam Perjanjian Lama. Artikelnya yang berjudul *The Significance of Sacrifice in the Old Testament* tersebut dimuat dalam *The American Journal of Theology* vol. 4 no.2 edisi April 1900 dan diterbitkan oleh The University of Chicago Press.¹⁷

Dalam penelitiannya yang berjudul *Catch and Release: Ludological Dynamics in Fatal Frame II: Crimson Butterfly*, William Huber melakukan penelitian tentang *modes of play* dan *deferred decoding* dalam *Fatal Frame II*. Penelitian ini dimuat dalam jurnal *Loading...* volume 4 no.6 tahun 2010.¹⁸

¹⁵ W.H. Wood, "Jar-Burial Customs and the Question of Infant Sacrifice in Palestine", *The Biblical World* vol. 36 no. 3 edisi September 1910

¹⁶ Crawford H. Troy, "Mexican Human Sacrifice", *The Journal of American Folklor* vol. 18 no. 70 edisi Juli-September 1905

¹⁷ Hermann Schultz, "The Significance of Sacrifice in the Old Testament", *The American Journal of Theology* vol. 4 no. 2 edisi April 1900

¹⁸ William Huber, "Catch and Release: Ludological Dynamics in *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*", *Loading...* volume 4 no.6 tahun 2010

Laura Hoeger dan William Huber juga meneliti tentang *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* dalam penelitian mereka yang berjudul *Ghastly Multiplication: Fatal Frame II and the Videogame Uncanny*. Penelitian ini diterbitkan dalam *DiGRA '07—proceedings of DiGRA International Conference: Situated Play* di University of Tokyo pada tahun 2007. Hal yang dibahas dalam penelitian ini adalah interpretasi model psikoanalisis dari avatar serta teori-teori mengenai anak kembar yang menjadi tema utama *game Fatal Frame II: Crimson Butterfly*.¹⁹

E. Kerangka Teori

KBBI mendefinisikan istilah ‘media’ sebagai berikut: 1) alat; 2) alat (sarana) komunikasi, seperti koran, majalah, radio; 3) sesuatu yang terletak di antaradupihak (orang, golongan, dan sebagainya); dan 4) perantara atau penghubung.²⁰ Sedangkan menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada khalayak.²¹

Video game, atau gim video, adalah permainan (*game*, gim) elektronik yang mana pemain mengontrol gambar-gambar di layar video.²² Tergantung *platform*, *video game* dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain *arcade game*, *console game*, dan *PC game*. Kategori yang akan peneliti bahas dalam penelitian ini adalah console game.

¹⁹ Laura Hoeger dan William Huber, “Ghastly Multiplication: *Fatal Frame II* and the Videogame *Uncanny*”, *DiGRA '07—proceedings of DiGRA International Conference: Situated Play*

²⁰ Anonim, “Media”, (kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media, terakhir diakses 27 Januari 2022)

²¹ Hafied Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2010), hlm. 123

²² Anonim, “Video Game”, (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>, Terakhir diakses 27 Januari 2022)

Console game, yang akan disebut sebagai *game* konsol, adalah jenis video *game* dimana pemain mengendalikan gambar-gambar dengan menggunakan *controller*, suatu piranti keras yang terhubung ke konsol. *Game* konsol memiliki beberapa *genre*, salah satu di antaranya adalah game horor. Genre ini terpusat pada fiksi horor, yang umumnya dirancang untuk menimbulkan perasaan takut pada pemain. Keunikan *game* horor terletak pada dasarnya yang lebih condong kepada penyajian visual atau narasi.²³ Dengan kata lain, game konsol merupakan media penyampaian ‘pesan’ berupa jalan cerita dari tim kreator kepada para pemain. *Fatal Frame*, game yang menjadi obyek penelitian, termasuk dalam kategori *game* konsol *subgenre survival horror*.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Mimesis. Teori ini merupakan teori estetika paling primitif yang pertama kali tercatat dalam dialog-dialog Plato. Istilah ‘mimetik’ berasal dari kata ‘*mimetikos*’ dalam bahasa Yunani, yang berarti ‘imitatif’, atau bersifat meniru. ‘*Mimetikos*’ sendiri merupakan turunan dari adjektiva ‘*mimeisthai*’ yang berarti ‘meniru’.²⁴

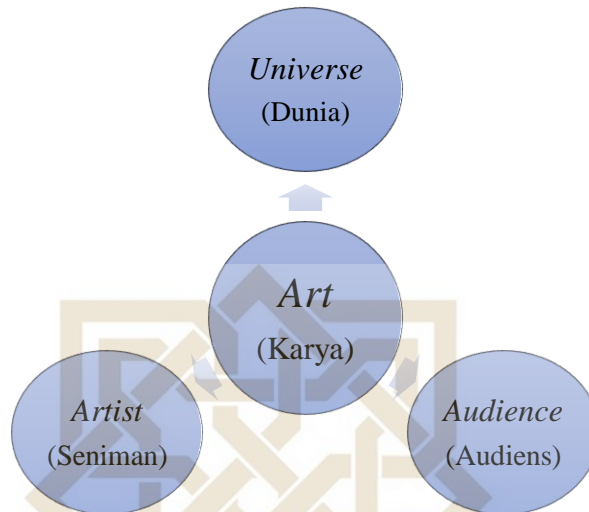
Menurut Abrams, terdapat empat unsur yang diperlukan agar teori dalam kritik seni menjadi komprehensif. Keempat koordinat tersebut adalah produk seni, pencipta karya, sumber inspirasi karya, serta penerima karya seni. Produk seni merupakan karya seni (*work*); pencipta karya yang dimaksud adalah seniman (*artist*); sumber inspirasi suatu karya seni adalah hal-hal yang ada di dunia, atau bahkan dunia itu sendiri (*universe*); sedangkan penerima karya seni adalah para

²³Thomas H. Apperley, “Genre and Games Studies: Toward A Critical Approach to Video Game Genre”, *SIMULATION & GAMING* vol. 37 no. 1, Maret 2006, hlm. 6-23

²⁴Merriam-Webster, “Mimetic”, (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/mimetic>, terakhir diakses 29 September 2021)

pendengar, penonton, pembaca, atau audiens yang menjadi resipien (*audience*).

Relasi antara keempat unsur tersebut digambarkan dalam diagram berikut:



gambar 1. diagram relasi koordinat kritik seni

Kritikus cenderung menurunkan prinsip dasar kategorinya dari salah satu koordinat untuk mendefinisikan, mengklarifikasi, dan menganalisa suatu karya.

Teori Mimesis berasumsi bahwa karya seni merupakan hasil imitasi dari berbagai aspek yang ada di dunia. Dengan kata lain, seni merupakan cerminan aspek-aspek dunia. Imitasi merupakan terma relasional yang mengindikasikan adanya dua benda serta korespondensi antara keduanya.

Para filsuf dialog Platonis pada umumnya beroperasi dalam tiga kategori: 1) ide-ide yang abadi dan tidak berubah; 2) dunia rasa (*world of sense*), baik alami maupun buatan, yang merefleksikan kategori pertama; dan 3) bayang-bayang, imaji dalam air dan pantulan cermin, serta karya seni terapan yang merefleksikan kategori kedua.²⁵ Secara samar, aktivitas mimetik—dimana sesuatu bertransformasi menjadi

²⁵ M. H. Abrams, *The Mirror*, hlm. 8

sesuatu yang lain dalam proses duplikasi—dapat diamati sebagai mekanisme fundamental atas pengetahuan dan realita.²⁶

Socrates memberi contoh tiga buah kasur untuk penjelasan teori mimesis. Kasur pertama berupa ide ‘hakikat kasur’ yang diciptakan Tuhan, kasur kedua merupakan kasur buatan tukang kayu, sedangkan kasur ketiga adalah kasur dalam lukisan. Pelukis kasur ketiga disebut sebagai peniru (imitator) sesuatu yang dibuat orang lain, dalam hal ini tukang kayu yang membuat kasur kedua.

Menurut pandangan teori mimesis, karya seni (kategori III) memiliki status terendah dalam urutan hal-hal yang telah ada. Hal ini dikarenakan karya seni meniru dunia penampilan (*world of appearance*) dan bukan esensi (hakikat). Dari sudut pandang ini, dunia ide atau pemikiran dipandang sebagai *ultimate locus* atas nilai dan kenyataan.

Dalam perkembangan selanjutnya, ketiga kategori tersebut disederhanakan menjadi dua kategori, yakni *imitable* (hal yang dapat ditiru) dan *imitation* (hasil tiruan; imitasi).

Dalam penelitian ini, teori Mimesis akan digunakan untuk menganalisis konstruksi konsep kematian dan wujud ritual pengurbanan manusia dalam seri *game Fatal Frame*.

²⁶ Arne Melberg, *Theories of Mimesis*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1995), hlm.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konsep kematian dan ritual yang ada di dunia nyata diadaptasi ke dalam dunia *game*, dalam hal ini seri *Fatal Frame*. Ditinjau dari jenisnya, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pendekatan yang diambil dalam penelitian ini adalah pendekatan filsafat.

Metode yang digunakan adalah metode kajian pustaka dan media. Sumber data utama didapat dari berbagai literature mengenai ritual pengurbanan manusia dan video *Let's Play* seri *game Fatal Frame* di kanal YouTube *Survival Horror Network* (SHN). Selain kedua sumber data utama tersebut, data-data pendukung didapat dari jurnal, ensiklopedia, artikel, serta laporan-laporan lain yang berkaitan dengan topik ritual pengurbanan manusia dan konsep kematian dalam Agama Shinto.

Setelah data-data yang diperlukan terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengolahan data. Metode pengolahan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif-kualitatif.

G. Sistematika Pembahasan

Laporan penelitian ini akan disajikan dalam bentuk bab-bab yang terdiri atas lima bab. Adapun rincian sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka atas penelitian-penelitian bertema sejenis yang telah dilakukan, kerangka teori yang akan digunakan dalam menganalisis permasalahan, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana konsep

kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam perspektif Agama Jepang; dan 2) bagaimana kedua konsep tersebut dikonstruksikan dalam seri *game Fatal Frame*.

Bab II membahas dua hal, yaitu deskripsi sekilas Agama Shinto dan seri *game Fatal Frame*. Kedua topik ini disajikan dalam satu bab sebagai pengenalan beberapa kata kunci yang akan muncul dalam pembahasan bab-bab berikutnya. Poin-poin yang dibahas dalam bab ini antara lain adalah konsep-konsep dasar dalam Agama Shinto serta gambaran jalan cerita *Fatal Frame*.

Bab III berisi paparan tentang konsep kematian dalam Agama Shinto, baik dalam lingkup mitologi maupun sosial masyarakat Jepang. Selain itu, bab ini juga membahas tentang berbagai cerita-cerita terkait ritual pengurbanan manusia dalam lingkup folklor Jepang. Pembahasan ini ditujukan untuk menjawab rumusan masalah pertama penelitian, yaitu "*Bagaimana konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam perspektif Agama Shinto?*".

Bab IV membahas tentang kematian dan rangkaian ritual pengurbanan manusia dalam seri *game Fatal Frame*. Pembahasan ini ditujukan untuk menjawab rumusan masalah kedua penelitian, yaitu "*Bagaimana konstruksi konsep kematian dan ritual pengurbanan manusia dalam seri game Fatal Frame?*". Teori Mimesis akan diaplikasikan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Terakhir, keseluruhan hasil penelitian akan disajikan dalam Bab V yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai jawaban untuk rumusan masalah pertama, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dalam perspektif Agama Shinto, kematian dipandang sebagai sesuatu yang tabu dan kotor, tetapi mereka tetap terhubung dengan kematian dalam hidup sehari-hari. Di sinilah konsep *on* diaplikasikan;
- b. peneliti membagi data terkait dalam dua kelompok, yaitu *hitobashira* dan ritual yang bertujuan untuk menenangkan entitas supranatural.

Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah kedua, kesimpulan yang peneliti dapatkan dari paparan pada bab sebelumnya adalah:

- a. Konstruksi kematian dalam seri *game Fatal Frame* terwujud dalam sosok antagonis utama, yakni Himuro Kirie;
- b. Ritual pengurbanan manusia dalam *Fatal Frame* ditampilkan dalam rangkaian ritual yang terdiri atas empat bagian.

B. Saran

Dalam penelitian ini, penulis kurang berhasil mencari sumber data langsung dari tangan pertama. Data mengenai folklor ritual pengurbanan manusia mayoritas didapat dari satu sumber yang mengetahui kondisi sosio-antropologis masyarakat Jepang secara langsung. Selain itu, lingkup penelitian masih terfokus pada satu bidang, belum dikomparasikan dengan agama lain.

Saran penulis untuk peneliti berikutnya adalah mencari lebih banyak informasi yang diperlukan dari tangan pertama. Selain itu, akan lebih baik jika ritual pengurbanan manusia dalam Agama Shinto dikomparasikan dengan ritual sejenis dari agama-agama lain di dunia.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. *The Mirror and The Lamps: Romantic Theory and The Critical Tradition*. Oxford: Oxford University Press. 1971.
- Anonim. *1st Night: The Strangling Ritual*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/1st_Night: The Strangling Ritual](https://fatalframe.fandom.com/wiki/1st_Night:_The_Strangling_Ritual). Terakhir diakses tanggal 24 Juni 2021.
- _____. *Blinded*. <https://fatalframe.fandom.com/wiki/Blinded>. Terakhir diakses tanggal 1 Juli 2021.
- _____. *Blinded Maiden*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Blinded Maiden](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Blinded_Maiden). Terakhir diakses tanggal 1 Juli 2021.
- _____. *Blinding Mask*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Blinding Mask](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Blinding_Mask). Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Blinding Ritual*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Blinding Ritual](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Blinding_Ritual). Terakhir diakses tanggal 1 Juli 2021.
- _____. *Ceremony of Ropes*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Ceremony of Ropes](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Ceremony_of_Ropes). Terakhir diakses 1 Juli 2021.
- _____. *DemonMouth*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Demon Mouth](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Demon_Mouth). Terakhir diakses tanggal 1 Juli 2021.
- _____. *Demon Tag Ritual*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Demon Tag Ritual](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Demon_Tag_Ritual). Terakhir diakses tanggal 1 Juli 2021.
- _____. *Fatal Frame*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Fatal Frame](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Fatal_Frame). Terakhir diakses 21 Juli 2021.
- _____. *Girl Pointing*. [https://fatalframe.fandom.com/wiki/Girl Pointing](https://fatalframe.fandom.com/wiki/Girl_Pointing). Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. “*Harai*” dalam Doniger, Wendy (ed.). *Encyclopedia of World Religion*. United Kingdom: Encyclopaedia Britannica. 2006.

- _____. *Hell Gate*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Hell_Gate. Terakhir diakses 1 Juli 2021.
- _____. *Himuro Family Master*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Himuro_Family_Master. Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Himuro Mansion*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Himuro_Mansion. Terakhir diakses 1 Juli 2021.
- _____. *History*. sugawarain.jp/english/. Terakhir diakses 14 Januari 2022.
- _____. *Junsei Takamine*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Junsei_Takamine. Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Kirie's Lover*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Kirie%27s_lover. Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Koji Ogata*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Koji_Ogata. Terakhir diakses tanggal 30 Desember 2021.
- _____. *Mafuyu Hinasaki*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Mafuyu_Hinasaki. Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Mati*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mati>. Terakhir diakses tanggal 11 November 2021.
- _____. “Matsuri” dalam Doniger, Wendy (ed.). *Encyclopedia of World Religion*. United Kingdom: Encyclopaedia Britannica. 2006.
- _____. *Media*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>. Terakhir diakses tanggal 27 Januari 2022.
- _____. *Mikoto Munakata*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Mikoto_Munakata. Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Miku Hinasaki*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Miku_Hinasaki. Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Rope Curse*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Rope_Curse. Terakhir diakses tanggal 26 Juni 2021.

- _____. *Rope Shrine Maiden*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Rope_Shrine_Maiden. Terakhir diakses tanggal 1 Juli 2021.
- _____. *Ryozo Munakata*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Ryozo_Munakata. Terakhir diakses tanggal 30 Juni 2021.
- _____. *Strangling Ritual*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Strangling_Ritual. Terakhir diakses tanggal 1 Juli 2021.
- _____. *The Calamity*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/The_Calamity. Terakhir diakses 1 Juli 2021.
- _____. *The Headless Priests*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Headless_Priests. Terakhir diakses 1 Juli 2021.
- _____. “The Nihongi” dalam <https://terebess.hu/english/nihongi.html>. Terakhir diakses pada tanggal 9 Oktober 2021.
- _____. *Tomoe Hirasaka*. https://fatalframe.fandom.com/wiki/Tomoe_Hirasaka. Terakhir diakses 30 Desember 2021.
- _____. *Video Game*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>. Terakhir diakses 27 Januari 2022.
- _____. “Why Zero Was Born” dalam *Weekly ‘The Playstation 2’* edisi 21 Desember, diterbitkan oleh Softbank Publishing dalam fftranslations (terj.), *Mysteries of Zero: Why Was Zero Born*, diposting pada tanggal 22 November 2011 di <https://fftranslations.dreamwidth.org/14005.html>, terakhir diakses pada tanggal 5 September 2021.
- Apperley, Thomas H. “Genre and Games Studies: Toward A Critical Approach to Video Game Genre” dalam *SIMULATION & GAMING* vol. 37 no. 1, Maret 2006 hlm. 6-23.
- Cangara, Hafied. *Ilmu Pengantar Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. 2010.
- Chamberlain, B.H (terj.). “*The Kojiki*” dalam www.sacred-text.com/shi/Kojiki. Terakhir diakses pada tanggal 12 Agustus 2021 pukul 23.53 WIB.
- Djam’annuri. *Ilmu Perbandingan Agama: Pengertian dan Obyek Kajian*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta. 2016.

- Baumgarten, Albert I. (ed.). *Sacrifice in Religious Experience*. Leiden: Koninklijke Brill. 2002.
- Eisenbeis, Richard. “*Why Fatal Frame is My Favorite Horror Series*”.
<https://kotaku.com/why-fatal-frame-is-my-favorite-horror-series-1644687552>.
 Terakhir diakses pada tanggal 8 Oktober 2018 pukul 08.32 WIB.
- Fukushima, Kazundo. “The English Found on Signs in the Maruoka Castle Complex Containing the Castle Keep Designated an Important Cultural Property” (PDF). *Information and Communication Studies*. Tourism English. 2013. https://web.archive.org/web/20131103135931/http://sucra.saitama-u.ac.jp/modules/xoonips/download.php/BKSJ480005.pdf?file_id=28486.
 Terakhir diakses tanggal 9 Oktober 2021.
- Hasegawa, Jin. “白と黒”. http://www.tecmo.co.jp/product/zero/zero_staff_c3.htm.
 Terakhir diakses tanggal 7 September 2021.
- Huber, William. “Catch and Release: Ludological Dynamics in *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*”, dalam jurnal *Loading...* volume 4 no.6 tahun 2010.
- Huber, William dan Hoeger, Laura. “Ghastly Multiplication: *Fatal Frame II* and the Videogame Uncanny”, dalam *DiGRA '07—proceedings of DiGRA International Conference: Situated Play*. 2007.
- Janowitz, Naomi. “Rereading Sacrifice: The Semiosis of Blood” dalam jurnal *Signs and Society* vol. 3 no. 2 edisi November 2015. Chicago: The University of Chicago Press.
- Iwasaka, Michiko dan Toelken, Barre. *Ghosts and the Japanese: Cultural Experience in Japanese Death Legends*. University Press of Colorado: Utah State University Press. 1994.
- Lopez, Miguel. *Fatal Frame Review*. <https://www.gamespot.com/reviews/fatal-frame-review/1900-2853840/>. Terakhir diakses pada tanggal 29 Agustus 2021 pukul 20.15 WIB.
- Melberg, Anne. *Theories of Mimesis*. Cambridge: Cambridge University Press. 1995.
- Revon, M. “Sacrifice (Japanese)” dalam *Encyclopedia of Religion and Ethics* (ed. James Hastings) vol XI. Great Britain: Morrison & Gibbs Limited. 1954.
- Rungkat, Merry Kristina dan Titaley, John A. 2013. “Pengurbanan Anak dalam II Raja-Raja 21:6 Menurut Perspektif Teori Pengurbanan” dalam jurnal *Waskita: Studi*

Agama dan Masyarakat vol. IV no. 2 edisi April 2013. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Schultz, Hermann. "The Significance of Sacrifice in the Old Testament" dalam *The American Journal of Theology* vol. 4 no. 2 edisi April 1900. Chicago: The University of Chicago Press.

Shibata, Makoto (柴田 誠). "When I was young, I thought that it is only my characteristic that I see something I can not see occasionally. However, while making FF and talking to various people, I found that I was not seeing properly. Some people can see more clearly."

https://twitter.com/makoto_shibata/status/928595343519789056?s=20, 9

November 2017, 07.09PM. Terakhir diakses pada tanggal 26 Januari 2022.

Smith, David. *Fatal Frame*. <https://www.ign.com/articles/2002/03/05/fatal-frame-2>. Terakhir diakses pada tanggal 29 Agustus 2021 pukul 20.13 WIB.

Troy, Crawford H. "Mexican Human Sacrifice" dalam *The Journal of American Folklore* vol. 18 no. 70 edisi Juli-September 1905. Amerika Serikat: American Folklore Society.

Tsuda, Noritake. "Human Sacrifices in Japan", dalam Paul Carus (ed.). *The Open Court*. Harvard: Open Court Publishing Company. 1918.

Underhill, Evelyn. "Worship". New York: Harper. 1937.

Wach, Joachim. *The Comparative Study of Religions*, ed. Joseph M. Kitagawa. New York & London: Columbia University Press. 1966.

Merriam-Webster. *Mimetic*. Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mimetic>. Diakses tanggal 29 September 2021.

Williams, George. *Religions of The World: Shinto*. Amerika Serikat: Chelsea House Publisher. 2005.

Wood, W. H. "Jar-Burial Customs and the Question of Infant Sacrifice in Palestine" dalam *The Biblical World* vol. 36 no. 3 edisi September 1910. Chicago: The University of Chicago Press.

Yanti, Eva. "Kurban dalam Agama Hindu (Studi terhadap Manusa Yadnya)". Skripsi. Program Studi Perbandingan Agama. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2003.

Video:

SHN Survival Horror Network. *Fatal Frame* Full HD 1080p Longplay Walkthrough

Gameplay No Commentary. <https://www.youtube.com/watch?v=MFvtcdo3co0&t=636s>.





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA