
Mitos Permainan *Kokkuri San*, *Ushi No Koku Mairi*, *Shinrei Shashin*, dan *Hangonko* Dalam Komik *Jigoku Sensei Nube* Karya Makura Shou Dan Okano Takeshi

Ni Wayan Suarji Indrawati^{1*}, Ida Ayu Laksmi Sari², Silvia Damayanti³

¹²³Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
¹[suarji_indrawati@yahoo.com] ²[dayumita23@gmail.com] ³[siruvia28@gmail.com]

**Corresponding Author*

Abstract

The title of this research is “The Myth of Kokkuri san, Ushi no Koku Mairi, Shinrei Shashin and Hangonko Game in Comic entitled Jigoku Sensei Nube by Makura Shou and Okano Takeshi”. This research aims to analyze the form and the myth of Kokkuri san, ushi no koku mairi, shinrei shashin and hangonko game in a comic entitled Jigoku Sensei Nube by Makura Shou and Okano Takeshi. The theories that are used for analyzing are literary anthropology by Endraswara (2008) and semiotics by Danesi (2010). The results of this research are the games like Kokkuri san, ushi no koku mairi, shinrei shashin and hangonko were adapted from another countries and need equipment to play the games. From the myth, that four games have connection with supernatural creatures and have negative effects if someone play them.

Key words: myth, traditional game, supernatural

1. Latar Belakang

Setiap masyarakat umumnya memiliki permainan tradisional. Masyarakat Jepang adalah salah satu masyarakat yang masih melestarikan permainan tradisional daerahnya, meskipun Jepang telah menjadi negara yang maju dan modern. Beberapa contoh permainan tradisional Jepang yang masih dilestarikan diantaranya permainan *Kokkuri san*, *ushi no koku mairi*, *shinrei shashin*, dan *hangonko*. Keempat permainan tersebut merupakan permainan tradisional Jepang yang bersifat magis. Keberadaan permainan magis di negara Jepang menunjukkan bahwa masyarakat Jepang masih mempercayai mitos-mitos yang berkaitan dengan hal supernatural.

Keberadaan permainan tradisional yang bersifat magis mendorong para pengarang untuk menuangkannya dalam sebuah karya sastra. Salah satunya adalah komik *Jigoku Sensei Nube* karya Makura Shou dan Okano Takeshi. Komik *Jigoku Sensei Nube* dipilih sebagai objek penelitian karena dalam komik tersebut diceritakan secara menyeluruh

tentang gambaran permainan supernatural Jepang. Selain itu makhluk supernatural yang muncul dalam permainan-permainan tersebut diinspirasi dari lukisan karya Toriyama Sekien yang merupakan pelukis *yukai* terkenal Jepang.

2. Pokok Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk permainan *Kokkuri san, ushi no koku mairi, shinrei shashin*, dan *hangonko* dalam komik *Jigoku Sensei Nube* karya Makura Shou dan Okano Takeshi?
2. Bagaimanakah mitos permainan *Kokkuri san, ushi no koku mairi, shinrei shashin*, dan *hangonko* dalam komik *Jigoku Sensei Nube* karya Makura Shou dan Okano Takeshi?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tambahan bagi masyarakat mengenai mitos dan permainan tradisional Jepang. Secara khusus tujuan penelitian ini yaitu mengetahui bentuk dan mitos permainan *Kokkuri san, ushi no koku mairi, shinrei shashin*, dan *hangonko* dalam komik *Jigoku Sensei Nube* karya Makura Shou dan Okano Takeshi.

4. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan dan teknik catat (Ratna, 2004:39). Pada tahap analisis data menggunakan metode deskriptif analisis (Ratna, 2004:53). Selanjutnya, pada tahap penyajian hasil analisis menggunakan metode informal (Ratna, 2004:50). Teori yang digunakan untuk memecahkan masalah adalah teori antropologi sastra Endraswara (2008) dan teori semiotika Danesi (2010).

5. Hasil dan Pembahasan

Komik *Jigoku Sensei Nube* memiliki empat permainan tradisional Jepang yang berkaitan dengan makhluk supernatural. Keempat permainan tersebut ialah *Kokkuri san, ushi no koku mairi, shinrei shashin*, dan *hangonko*.

5.1 Bentuk Permainan *Kokkuri san*, *Ushi no Koku Mairi*, *Shinrei Shashin*, dan *Hangonko*

Permainan *Kokkuri san* adalah permainan ramalan kuno yang berasal dari Eropa. *Ushi no koku mairi* adalah ritual ilmu hitam untuk mengutuk orang lain melalui perantara boneka jerami. *Shinrei shashin* adalah permainan berburu foto hantu. Sedangkan *hangonko* adalah permainan membangkitkan arwah orang mati dengan media dupa *hangon* (Yoda dan Alt, 2012:140-152). Berdasarkan sejarahnya, permainan-permainan tersebut diadaptasi dari negara lain. Permainan *Kokkuri san*, diadaptasi dari Eropa. Sedangkan permainan *ushi no koku mairi* dan *shinrei shashin* diadaptasi dari Amerika. Serta *hangonko* diadaptasi dari negara China.

Berikut dipaparkan salah satu data tentang sejarah permainan *Kokkuri san*.

(1) ぬべ : こういう遊びはテーブルティッピングとってな、明治期に日本に入ってきて以来。形を変えて何度かブームになったが。

Nube : *Kouiu asobi wa teeburu tipping to ittena, Meiji ki ni nihon ni haitte kite irai. Katachi wo kaete nando ka buumu ni natta ga.*

(*Jigoku Sensei Nube vol 3, 1994:52*)

Terjemahan :

Nube : Permainan ini dahulunya bernama *table tapping*, masuk ke Jepang pada zaman meiji. Semenjak itu permainan ini menjadi terkenal dan berkali-kali berganti bentuk.

Data (1) merupakan penjelasan *Nube* tentang asal-usul permainan *Kokkuri san*. Dari data (1) diketahui bahwa permainan *Kokkuri san* merupakan permainan yang diadaptasi dari negara lain yang dahulunya bernama permainan *table tapping*. Kemudian permainan tersebut masuk ke Jepang pada zaman meiji dan berganti nama menjadi *Kokkuri san*.

Permainan *Kokkuri san*, *ushi no koku mairi*, *shinrei shashin*, dan *hangonko* merupakan permainan yang memerlukan peralatan dalam memainkannya. Permainan *Kokkuri san* memerlukan kertas *kokkuri san* dan alat penunjuk, seperti koin 10 yen, ataupun pensil. Permainan *ushi no koku mairi* memerlukan boneka jerami, paku, dan palu. Permainan *shinrei shashin* memerlukan kamera, dan permainan *hangonko* memerlukan dupa *hangon*.

Berikut dipaparkan salah satu data tentang peralatan permainan *ushi no koku mairi*.

- (2) ぬべ : 丑の刻...つまり午前2時頃ワラ人形に憎い相手の髪の毛を入れてクギを打つて呪い殺す呪法だ。

Nube : *Ushi no koku... tsumari gozen 2 ji goro wara ningyou ni nikui no aite no kami no ke wo irete kugi wo utsute noroi korosu juuhou da.*

(*Jigoku Sensei Nube vol 5, 1994:93*)

Terjemahan :

Nube : *Ushi no koku* adalah metode ilmu hitam untuk membunuh dengan kutukan pada pukul dua pagi. Caranya adalah dengan dibuatkan boneka jerami sebagai simbol musuh, rambut musuh kemudian dimasukkan ke dalam boneka, dan ditusuk dengan paku.

Data (2) merupakan penjelasan *Nube* kepada *Katsuya* tentang permainan *ushi no koku mairi*. Dari data (2) diketahui bahwa salah satu peralatan dalam melakukan *ushi no koku mairi* adalah boneka jerami. Boneka jerami berfungsi sebagai simbol orang yang dikutuk. Pada boneka jerami diselipkan sehelai rambut musuh atau orang yang ingin dikutuk agar boneka jerami memiliki ikatan dengan orang yang ingin dikutuk.

Cara bermain *Kokkuri san*, *ushi no koku mairi*, *shinrei shashin*, dan *hangonko* berbeda-beda. Permainan *Kokkuri san* dimainkan secara berkelompok, sedangkan permainan *ushi no koku mairi*, *shinrei shashin*, dan *hangonko* dimainkan secara individu. Cara bermain *Kokkuri san* adalah para pesertanya duduk mengelilingi kertas *kokkuri san* dan meletakkan satu jari telunjuknya di atas alat penunjuk. Setelah itu, para pemain mengucapkan mantra pemanggil. Setelah *Kokkuri san* bersedia bermain, para pemain kemudian mengajukan pertanyaan. Jika ingin mengakhiri permainan, para pemain harus mengucapkan mantra pengembali roh *Kokkuri san*. Kemudian para pemain harus merobek-robek kertas *kokkuri san*.

Selanjutnya, cara bermain *ushi no koku mairi* adalah pemainnya datang ke kuil Shinto pada pukul dua pagi dengan membawa boneka jerami, paku, dan palu. Kemudian pemainnya mengenakan pakaian serba putih, menyelipkan cermin secara terbalik di dadanya dan menyelipkan tiga batang lilin di kepala sebagai syarat dalam melakukan ritual tersebut. Setelah itu, pemainnya memukul palu ke paku dan menghujam langsung ke boneka jerami sambil mengucapkan mantra kutukan dan umpatan. Setiap kali paku dihujamkan ke boneka, maka orang yang dikutuk akan mengalami kesakitan. Selanjutnya, cara bermain *shinrei shashin* adalah mengarahkan kamera pada sudut

tertentu yang dirasa memiliki keberadaan hantu. Kemudian, cara bermain *hangonko* yaitu pemainnya menyalakan dupa *hangon* dan memusatkan pikiran, serta membayangkan sosok yang ingin dibangkitkan. Setelahnya, makhluk yang sudah meninggal akan hidup kembali.

Berikut dipaparkan salah satu data tentang cara bermain *ushi no koku mairi*..

- (3) 女の人 : 死ねえ～死ねがいい。ヒーッ、ヒヒヒヒ！！
Onna no hito : *Shinee... shine ga ii. Hihihihhi!*
(*Jigoku Sensei Nube vol 5, 1994:103*)

Terjemahan :

Wanita : Matilah, kau lebih baik mati. Hihihihhi!

Data (3) merupakan sebuah umpatan atau mantra kutukan yang diucapkan oleh seorang wanita sambil ia menghujamkan paku ke boneka jerami saat prosesi *ushi no koku mairi*. Dari data (3) diketahui bahwa ketika melakukan permainan *ushi no koku mairi*, pemainnya akan mengucapkan mantra kutukan atau umpatan pada orang yang di kutuk sambil menghujamkan paku ke boneka jeraminya. Seperti yang terlihat dalam data (3), salah satu mantra kutukan yang sering diucapkan adalah “*Shinee... shine ga ii!*” yang berarti “Matilah, kau lenih baik mati!”. Hal tersebut dilakukan agar si pengutuk bisa memperoleh kekuatan yang lebih besar untuk mengutuk orang yang dibencinya.

5.2 Mitos Permainan *Kokkuri san*, *Ushi no Koku Mairi*, *Shinrei Shashin*, dan *Hangonko*

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, terdapat empat permainan tradisioal Jepang yang dianalisis dalam penelitian ini diantaranya permainan *Kokkuri san*, *ushi no koku mairi*, *shinrei shashin*, dan *hangonko*. Keempat permainan tersebut memiliki mitos-mitos karena saat memainkannya, para pemainnya berhubungan dengan makhluk supernatural dan memiliki akibat jika dimainkan.

Pada komik, permainan *Kokkuri san* mendatangkan roh *Kokkuri san* yang menyerupai wujud malaikat, namun sosok sebenarnya dari roh tersebut adalah roh binatang. Dalam masyarakat Jepang, roh yang memengaruhi permainan *Kokkuri san* adalah roh binatang, dewa, *kitsune*, *tanuki* ataupun roh jahat (Ikurou, 2004:30). Pada komik, roh yang berhubungan dengan pemain *ushi no koku mairi* disebut dengan roh pembawa kutukan yaitu sesosok *youkai* yang digambarkan membawa paku yang sangat besar. Pada masyarakat Jepang, disebutkan bahwa roh yang berhubungan dengan

pemain *ushi no koku mairi* adalah sosok *youkai* (Rommel, 2015:227). Sedangkan dalam permainan *shinrei shashin*, terdapat beberapa kategori kemunculan hantu dalam foto yaitu terdapatnya potongan tubuh yang lebih, adanya penampakan wajah, hilangnya salah satu bagian tubuh, dan terdapatnya sebuah coretan aneh. Kemudian, dalam permainan *hangonko*, mitos yang muncul adalah dupa *hangon* dapat membangkitkan orang atau makhluk yang sudah meninggal.

Berikut dipaparkan salah satu data tentang mitos permainan *hangoko*.

- (4) いずな : これはね、反魂香とって、死者をよみがえらせる力があるんだ。
法子 : ペエちゃん！これ治るんでしょ、生き返ったんでしょ？
Izuna : *Kore wa ne, hangokou to itte, shisha wo yomi ga eraserchikara ga arun da.*
Noriko : *Pee chan! Kore naorun desho, iki kaettan desho?*
(*Jigoku Sensei Nube* vol 17, 1994:34-35)

Terjemahan:

- Izuna : Ini dia, dupa arwah yang bisa membangkitkan makhluk yang sudah meninggal.
Noriko : Pee chan! Jadi dia sudah sembuh, sudah hidup kembali kan?

Data (4) merupakan percakapan antara Izuna dan Noriko sesaat setelah mereka menggunakan dupa *hangon* untuk menghidupkan anjingnya Noriko. Dari data (4) diketahui bahwa mitos permainan *hangonko* adalah dupa *hangon* bisa menghidupkan makhluk yang sudah meninggal. Seperti yang terlihat dalam komik bahwa dupa *hangon* mampu menghidupkan kembali anjingnya Noriko.

Akibat melakukan permainan *Kokkuri san*, *ushi no koku mairi*, *shinrei shashin*, dan *hangoko* ada bermacam-macam. Pada permainan *Kokkuri san*, jika ada syarat-syaratnya yang tidak terpenuhi maka para pemainnya akan diganggu oleh roh *Kokkuri san*. Sedangkan pada permainan *ushi no koku mairi* akibatnya yaitu menyebabkan cedera fisik bagi orang yang dikutuk melalui permainan tersebut. Kemudian dalam permainan *shinrei shashin*, jika ada seseorang yang dalam sebuah foto tampak salah satu bagian tubuhnya menghilang, maka dipercaya akan mengalami hal yang buruk pada bagian tubuh yang bersangkutan. Selanjutnya, akibat melakukan permainan *hangonko* adalah pemainnya hanya merasakan kebahagiaan yang semu karena dupa *hangon* hanya dapat membangkitkan makhluk yang sudah meninggal dengan sementara saja selama asap dupa mengenai tubuh makhluk tersebut.

Berikut dipaparkan salah satu data tentang akibat dari melakukan permainan *ushi no koku mairi*.

- (5) 広 : しまあ手だけですんでよかったよ!
ぬべ : いや、人形を打つ場所も順序があるんだ最初は手、足、次は目、耳。最後に胸を打つのは7日目だそれまではいろんな所を打つ。
Hiroshi : *Shikashi ma ate dake desun de yokatta yo!*
Nube : *Iya, ningyou wo utsu basho mo junjo ga arun da saisho ha te, ashi, tsugi wa me, mimi. Saigo ni mune wo utsu no wa 7 kame da sore made wa ironna tokoro wo utsu.*

(*Jigoku Sensei Nube* vol 5 1994:96)

Terjemahan :

Hiroshi : Tetapi untungnya hanya di tangan!

Nube : Tidak. Mula-mula yang ditusuk adalah tangan dan kaki boneka, lalu mata dan telinga. Di hari ke tujuh bagian dada yang di tusuk. Setelah itu ia menusuk di berbagai tempat.

Data (5) merupakan percakapan antara *Hiroshi* dan *Nube* tentang akibat dari *ushi no koku mairi*. Serangan yang didapatkan oleh orang yang dikutuk dengan *ushi no koku mairi* pada awalnya akan terkena pada tangan dan kaki. Kemudian di hari berikutnya akan mengenai bagian tubuh yang lain seperti mata dan telinga. Hingga pada hari ke tujuh, bagian yang mendapatkan serangan adalah bagian dada. Dari data (5) diketahui bahwa akibat melakukan *ushi no koku mairi* adalah orang yang dikutuk dengan ritual tersebut akan mengalami cedera fisik, mulai dari tangan, kaki, mata, telinga, hingga dada.

6. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dalam komik *Jigoku Sensei Nube* ditemukan empat permainan tradisional Jepang yang memiliki keterkaitan dengan makhluk supernatural, yaitu permainan *Kokkuri san*, *ushi no koku mairi*, *shinrei shashin*, dan *hanganoko*. Keempat permainan tersebut diadaptasi dari negara lain dan memerlukan alat dalam memainkannya. Permainan *Kokkuri san* dimainkan secara berkelompok, sedangkan tiga permainan lainnya dimainkan secara individu. Dari sisi mitosnya, keempat permainan tersebut akan mendatangkan makhluk supernatural baik berupa roh, arwah, ataupun *youkai*. Selain itu, keempat permainan tersebut memiliki akibat yang buruk jika dimainkan. Permainan yang memiliki akibat paling buruk adalah *ushi no*

koku mairi karena bisa mengakibatkan cedera fisik pada orang yang dikutuk melalui permainan tersebut.

7. Daftar Pustaka

- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Med Press
- Ikurou, Anzai. 2004. *Kokkuri san Naze ga Ataru no*. Tokyo: Suiyousha
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rommel, Albert. 2015. *The Esoteric Codex: Sorcery I First Edition*. Washington DC : Lulu Press Inc.
- Shou, Makura dan Okano Takeshi. 1994. *Jigoku Sensei Nube volume 3-17*. Tokyou: Shueisha Inc.
- Yoda, Hiroko dan Matt Alt. 2012. *Yuurei Attack! The Japanese Ghost Survival Guide*. Singapura: Tuttle Publishing