

Representation of Trauma and Identity Transformation in Games Contemporary Japanese Horror: Silent Hill F

Representasi Trauma dan Transformasi Identitas dalam Game Horor Jepang Kontemporer Silent Hill F

Soraya Evangelina Mota ^{1a(*)}

¹ Universitas Udayana, Bali, Indonesia

^a sorayamota99@gmail.com

(*) Corresponding Author
sorayamota99@gmail.com

How to Cite: Soraya Evangelina Mota. (2025). Representation of Trauma and Identity Transformation in Games Contemporary Japanese Horror: Silent Hill F. doi: 10.36526/js.v3i2.6491

Received : 17-08-2025
Revised : 07-09-2025
Accepted: 22-10-2025

Kata Kunci:

Representation Of Trauma,
Identity Transformation,
Japanese Horror Games,
Contemporary Culture,
Silent Hill F

Abstrak

This study examines the representation of trauma and identity transformation in the video game Silent Hill F as an interactive cultural text within the context of contemporary Japanese horror. Using a qualitative approach and textual analysis methods, this study focuses on narrative elements, body visualization, cultural symbolism, and character dynamics that shape the liminal and affective experience of horror. Cathy Caruth's (1996) theory of trauma is used to interpret the fragmented narrative and haunting atmosphere, while Julia Kristeva's (1982) concept of abjection helps to read the monster's body and character transformation as expressions of identity disturbance. Stuart Hall's (1997) theory of representation serves as a framework for understanding the construction of meaning through local cultural symbols such as the higanbana flower, Hinamatsuri dolls, and kitsune masks. The analysis shows that Silent Hill F not only presents visual horror, but also constructs a complex narrative space to explore trauma as a non-linear, repetitive, and difficult-to-process experience. The bodies of the characters and monsters in the game become archives of psychological wounds and social pressures, representing the conflict between personal will and an irresistible cultural heritage. Japanese cultural symbolism is used intensively to reinforce the meaning of trauma and identity transition, especially in the context of local spirituality and patriarchal social norms. Interactivity in the gameplay deepens the player's emotional involvement, making the playing experience an embodied process that resembles the traumatic condition itself. Players not only witness the character's suffering, but also experience tension through the exploration of space, ambient sounds, and grotesque changes in body shape. Thus, Silent Hill F can be understood as a cultural text that represents trauma and identity through a liminal, symbolic, and reflective horror aesthetic. This research shows that Japanese horror games have great potential as a medium for understanding the tension between individuals and the cultural structures that shape them.

PENDAHULUAN

Dalam ranah budaya populer Jepang masa kini, genre horor telah berkembang menjadi ruang ekspresi yang kompleks bukan sekadar menyuguhkan ketakutan fisik, tetapi juga menggambarkan ketegangan sosial, luka psikologis, dan pencarian identitas yang belum selesai. Berbeda dari pendekatan horor Barat yang cenderung menekankan ancaman eksternal dan aksi bertahan hidup, horor Jepang lebih sering menyelami dimensi batin: rasa malu, trauma yang tersembunyi, dan relasi yang rumit antara individu dan struktur sosial (Balmain, 2008). Dalam konteks ini, media interaktif seperti video game menawarkan pengalaman yang khas, di mana pemain tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat langsung dalam narasi yang sarat emosi dan simbolisme budaya.

Sebagai bentuk media yang menggabungkan visual, suara, dan interaktivitas, video game memiliki potensi besar untuk menyampaikan pengalaman traumatis secara afektif. Trauma dalam media tidak selalu hadir sebagai peristiwa eksplisit, melainkan sebagai suasana yang menghantui, pengulangan yang tidak dijelaskan, dan absennya makna yang stabil. (Caruth, 1996) menekankan bahwa trauma bukan hanya

tentang kejadian itu sendiri, tetapi tentang bagaimana pengalaman tersebut kembali dalam bentuk yang sulit dipahami dan tidak sepenuhnya bisa diungkapkan. Dalam media interaktif, pengalaman ini menjadi lebih intens karena pemain mengalami langsung ketegangan emosional melalui mekanisme permainan, desain visual, dan pilihan moral yang harus dihadapi. Tubuh dalam media horor sering kali menjadi titik pusat representasi trauma. Tubuh yang rusak, dijahit, dibelenggu, atau kehilangan bentuk manusiawinya tidak hanya menimbulkan rasa takut secara estetis, tetapi juga mengganggu secara eksistensial. Konsep abjection dari (Kristeva, 1982) menjelaskan bahwa rasa jijik dan ketakutan muncul ketika batas antara diri dan bukan-diri menjadi kabur. Tubuh monster yang tidak dapat dikategorikan antara manusia dan bukan manusia, antara hidup dan mati menghadirkan ancaman terhadap identitas yang stabil. Dalam konteks ini, horor bukan hanya tentang ancaman fisik, tetapi tentang ketidakmampuan untuk mengusir yang telah ditolak dan dibuang. Representasi tubuh monster dalam media Jepang juga tidak dapat dilepaskan dari simbolisme budaya yang melekat. Nama, bentuk, dan perilaku monster sering kali merujuk pada elemen tradisional seperti topeng okame, boneka katashiro, pakaian shiromuku, atau makhluk legenda seperti ayakashi. Simbol-simbol ini membawa lapisan makna yang kompleks menggabungkan spiritualitas, sejarah, dan tekanan sosial yang dialami individu, khususnya perempuan, dalam masyarakat yang masih patriarkal. (Hall, 1997) menyatakan bahwa representasi bukanlah cerminan pasif dari realitas, melainkan proses aktif di mana makna dibentuk dan dinegosiasikan melalui praktik budaya. Dalam konteks ini, monster menjadi titik temu antara trauma personal dan struktur budaya yang membentuknya.

Dalam media interaktif, representasi semacam ini tidak bersifat satu arah. Pemain menjadi bagian dari proses negosiasi makna mengalami, menafsirkan, dan merespons trauma yang dihadirkan dalam bentuk visual dan naratif. Ketika pemain berhadapan dengan tubuh monster yang grotesque, mereka tidak hanya menghadapi ancaman fisik, tetapi juga dihadapkan pada pertanyaan tentang identitas, sejarah, dan luka yang belum sembuh. Media interaktif menjadi ruang afektif di mana trauma dan transformasi identitas saling berkelindan dalam pengalaman yang mendalam dan reflektif (Veridian, 2025; Acovino, 2025).

Sebagai entri terbaru dalam waralaba *Silent Hill*, *Silent Hill F* menghadirkan pendekatan naratif dan estetika yang berbeda dari pendahulunya. Berlatar di Jepang tahun 1960-an, game ini memperkenalkan suasana yang lebih melankolis dan simbolik, jauh dari latar kota-kota kecil Amerika yang menjadi ciri khas seri sebelumnya. Perubahan latar ini bukan sekadar geografis, melainkan juga tematik di mana menghadirkan horor yang berakar pada spiritualitas lokal, trauma kolektif, dan ketegangan antara tradisi dan modernitas (Veridian, 2025). Tokoh utama dalam game ini adalah Hinako Shimizu, seorang remaja perempuan yang tinggal di desa terpencil bernama Ebisugaoka. Karakter Hinako digambarkan sebagai sosok yang mengalami keterasingan sosial dan tekanan psikologis yang mendalam. Narasi game mengikuti perjalanan Hinako dalam menghadapi serangkaian peristiwa mengerikan yang melibatkan transformasi tubuh dan kemunculan makhluk-makhluk misterius. Dalam konteks ini, *Silent Hill F* tidak hanya menyajikan cerita horor, tetapi juga membangun ruang naratif yang memungkinkan eksplorasi trauma, identitas, dan relasi antara tubuh dan budaya.

Latar waktu dan tempat dalam game ini memperkuat dimensi budaya dari horor yang dihadirkan. Jepang tahun 1960-an merupakan periode transisi yang kompleks pada masa ketika modernitas mulai merambah, namun tradisi spiritual dan sosial masih kuat mencengkeram. Desa Ebisugaoka sebagai latar utama menghadirkan suasana yang tertutup, penuh ritual, dan sarat dengan simbolisme. Elemen-elemen seperti festival lokal, struktur sosial yang hierarkis, dan kehadiran kekuatan supranatural menjadi bagian integral dari dunia game. Dalam hal ini, *Silent Hill F* memanfaatkan latar budaya Jepang untuk membentuk atmosfer horor yang tidak hanya menyeramkan, tetapi juga reflektif secara sosial dan historis (Acovino, 2025).

Sebagai media interaktif, game ini juga memungkinkan pemain untuk mengalami narasi secara langsung. Interaktivitas dalam gameplay melalui eksplorasi ruang, pemecahan teka-teki, dan pengambilan keputusan membuat pemain tidak hanya menyaksikan penderitaan karakter, tetapi juga ikut merasakannya. Ketegangan yang dibangun melalui desain suara, visual, dan mekanisme permainan menciptakan pengalaman afektif yang mendalam. Dalam konteks ini, representasi trauma dan identitas tidak hanya bersifat naratif, tetapi juga embodied dihidupi oleh pemain melalui interaksi dengan dunia game. Objek

kajian dalam penelitian ini mencakup karakter utama Hinako Shimizu dan sejumlah monster yang muncul sepanjang permainan. Monster seperti Kashimashi, Harai Katashiro, Kamugara, Oi-omoi, Ara-abare, Ayakakashi, dan Shiromuku akan dianalisis sebagai representasi visual dan simbolik dari trauma serta transformasi identitas.

Dalam media interaktif, khususnya game horor Jepang, pengalaman traumatis sering kali dihadirkan melalui suasana yang meresahkan, visual yang mengganggu, dan struktur permainan yang mendorong keterlibatan emosional pemain. Representasi semacam ini tidak hanya membentuk atmosfer permainan, tetapi juga membuka ruang bagi pemaknaan yang lebih dalam terhadap pengalaman psikologis karakter. Narasi dalam game horor Jepang cenderung menempatkan tokoh utama dalam situasi yang penuh tekanan sosial dan batin. Karakter sering digambarkan sebagai individu yang mengalami keterasingan, penolakan, atau konflik identitas. Alur cerita biasanya tidak langsung mengungkap trauma, melainkan menyajikannya secara bertahap melalui interaksi dengan lingkungan, simbol-simbol yang ambigu, dan perubahan suasana yang tidak stabil. Pendekatan ini menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya bersifat naratif, tetapi juga afektif, di mana pemain ikut merasakan ketegangan dan disorientasi yang dialami oleh karakter. Visual dalam game memainkan peran penting dalam menyampaikan trauma secara implisit. Lingkungan yang membusuk, warna-warna yang redup, dan tekstur yang kasar menciptakan kesan dunia yang tidak stabil dan penuh ancaman. Ruang-ruang dalam game sering kali berubah bentuk secara halus, menciptakan rasa tidak aman dan ketidakpastian yang mencerminkan kondisi psikologis karakter utama. Elemen-elemen seperti teka-teki yang kompleks, simbol-simbol yang tersembunyi, dan objek-objek yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan menjadi bagian dari strategi visual untuk menyampaikan trauma secara tidak langsung.

Dalam konteks budaya Jepang, representasi trauma dalam media horor sering kali dikaitkan dengan tekanan sosial, spiritualitas lokal, dan sejarah kolektif. Latar waktu dan tempat yang digunakan dalam game biasanya mencerminkan masa transisi atau krisis, di mana karakter menghadapi konflik antara norma tradisional dan perubahan sosial. Simbolisme budaya seperti ritual pemurnian, pakaian tradisional, dan makhluk legenda menjadi bagian dari narasi visual yang memperkaya makna trauma dalam konteks lokal. Pemilihan latar tahun 1960-an, misalnya, mencerminkan ketegangan antara modernitas dan tradisi, serta tekanan yang dialami perempuan dalam masyarakat patriarkal (Veridian, 2025). Representasi trauma dalam game horor Jepang juga sering kali bersifat fragmentaris dan ambigu. Pemain dihadapkan pada potongan-potongan informasi yang tidak lengkap, ruang yang berubah-ubah, dan suara-suara yang tidak jelas sumbernya. Strategi ini menciptakan pengalaman yang menyerupai kondisi traumatis itu sendiri tidak linier, penuh gangguan, dan sulit untuk dipahami secara utuh. Dalam hal ini, game menjadi medium yang tidak hanya menggambarkan trauma, tetapi juga mengajak pemain untuk mengalaminya secara langsung dan reflektif (Beyond Horror Gaming, 2025).

Dalam media horor Jepang, tubuh sering kali menjadi pusat perhatian dalam penyampaian ketegangan emosional dan atmosfer yang mengganggu. Representasi tubuh yang mengalami perubahan ekstrem seperti pembusukan, distorsi, atau penyatuan dengan elemen asing tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual yang menyeramkan, tetapi juga sebagai penanda dari kondisi batin yang tidak stabil. Tubuh dalam game horor menjadi ruang ekspresi yang menggambarkan ketakutan, keterasingan, dan tekanan yang dialami karakter, terutama dalam situasi yang penuh ambiguitas dan ancaman. Transformasi tubuh dalam game horor Jepang tidak muncul secara acak, melainkan sebagai bagian dari narasi yang perlahan mengungkap konflik internal karakter. Ketika tubuh karakter atau makhluk dalam game mengalami perubahan bentuk yang tidak wajar, hal itu sering kali berkaitan dengan pengalaman emosional yang intens. Tubuh menjadi cerminan dari kondisi psikologis yang terganggu, dan perubahan yang terjadi memperkuat kesan bahwa dunia dalam game tidak hanya berbahaya secara fisik, tetapi juga secara mental dan simbolik.

Desain tubuh dalam game horor Jepang juga kerap mengandung elemen-elemen budaya yang memperkuat makna visualnya. Misalnya, penggunaan kain putih, motif bunga layu, atau bentuk tubuh yang menyerupai boneka ritual menunjukkan bahwa transformasi tubuh tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga sarat dengan makna spiritual dan sosial. Simbol-simbol ini mengacu pada tradisi pemurnian, kematian, dan transisi dalam budaya Jepang, serta mencerminkan ketegangan antara norma sosial dan pengalaman

individu (Game8, 2025; Tech4Gamers, 2025). Tubuh yang mengalami perubahan dalam game horor sering kali digambarkan sebagai sesuatu yang tidak dapat dikategorikan dengan mudah. Bentuknya yang tidak stabil, teksturnya yang asing, dan gerakannya yang tidak wajar menciptakan rasa tidak nyaman yang khas dalam estetika horor Jepang. Ketika tubuh kehilangan bentuk yang dikenali, pemain dihadapkan pada citra yang mengganggu dan sulit untuk dipahami. Ketidakjelasan ini menjadi bagian dari strategi visual untuk menciptakan atmosfer yang penuh ketegangan dan disorientasi. Transformasi tubuh juga berfungsi untuk memperkuat pengalaman emosional pemain. Ketika karakter utama mengalami perubahan fisik yang ekstrem, pemain tidak hanya menyaksikan peristiwa tersebut, tetapi juga ikut merasakan dampaknya melalui interaksi langsung dengan dunia game. Dalam beberapa kasus, tubuh yang berubah menjadi pusat konflik dalam permainan baik sebagai sumber ketakutan maupun sebagai titik balik dalam narasi. Pengalaman ini memperkuat kesan bahwa tubuh dalam game horor bukan hanya objek visual, tetapi juga medium naratif yang membawa makna emosional dan budaya (Gaming Harry, 2025).

Dalam konteks game horor Jepang, tubuh yang menyimpang dari bentuk manusiawi sering kali dikaitkan dengan latar budaya yang kaya akan simbolisme. Elemen-elemen seperti boneka pemurnian, pakaian pengantin tradisional, dan makhluk legenda menjadi bagian dari desain tubuh yang kompleks dan penuh makna. Representasi tubuh dalam game tidak hanya menciptakan ketegangan visual, tetapi juga membuka ruang interpretasi terhadap pengalaman batin karakter dan struktur sosial yang melingkupinya. Tubuh menjadi titik temu antara estetika horor dan narasi yang menyentuh isu-isu identitas, tekanan sosial, dan pengalaman traumatis. Dengan mempertimbangkan elemen-elemen tersebut, penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk memahami bagaimana game *Silent Hill F* merepresentasikan trauma dan transformasi identitas yang dibentuk melalui narasi, visualisasi tubuh, dan simbolisme budaya dalam konteks horor Jepang kontemporer. Fokus utama diarahkan pada analisis terhadap *Silent Hill F* sebagai objek kajian, dengan perhatian khusus pada desain monster, transformasi tubuh, simbolisme budaya, dan narasi karakter. Pendekatan ini diharapkan dapat mengungkap dinamika representasi yang bekerja dalam media interaktif, serta membuka ruang bagi interpretasi yang lebih luas terhadap hubungan antara trauma, budaya, dan identitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis tekstual terhadap video game *Silent Hill F*, yang diperlakukan sebagai teks budaya interaktif. Analisis difokuskan pada elemen-elemen naratif, visualisasi tubuh, dan simbolisme yang membentuk representasi trauma dan transformasi identitas dalam konteks horor Jepang kontemporer. Data dikumpulkan melalui observasi sistematis terhadap desain karakter, struktur cerita, suasana ruang, dan citra tubuh dalam game. Analisis dilakukan secara interpretatif dengan mengacu pada tiga kerangka teoretis utama yaitu teori trauma dari (Caruth, 1996) untuk memahami bagaimana pengalaman traumatis direpresentasikan secara terfragmentasi melalui narasi dan atmosfer yang mengganggu, konsep abjection dari (Kristeva, 1982) untuk menafsirkan tubuh monster dan transformasi karakter sebagai ekspresi gangguan identitas dan ketegangan eksistensial, serta teori representasi dari (Hall, 1997) guna membaca konstruksi makna melalui simbol, visual, dan narasi dalam media budaya. Integrasi ketiga pendekatan ini memungkinkan pembacaan yang mendalam terhadap *Silent Hill F* sebagai teks horor yang merepresentasikan trauma dan identitas melalui estetika liminal dan simbolik, serta membuka ruang interpretasi terhadap dinamika tubuh dan makna dalam konteks budaya Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam *Silent Hill F*, narasi tidak disusun secara linier atau utuh, melainkan hadir dalam bentuk fragmen-fragmen yang mengambang, penuh celah, dan sering kali tidak langsung. Struktur ini mencerminkan pengalaman traumatis sebagaimana dijelaskan oleh (Caruth, 1996), yang menekankan bahwa trauma bukanlah peristiwa yang dapat diceritakan secara langsung, melainkan sesuatu yang kembali dalam bentuk kilasan, pengulangan, dan gangguan dalam narasi. Pengalaman Hinako Shimizu sebagai

karakter utama tidak disampaikan melalui alur cerita yang jelas, melainkan melalui potongan adegan, suara-suara mengganggu, dan atmosfer yang menyedihkan. Kabut yang menyelimuti kota Ebisugaoka, bisikan samar, dan motif bunga higanbana menjadi elemen naratif yang tidak hanya membangun suasana horor, tetapi juga merepresentasikan trauma yang tak terucapkan. Kota Ebisugaoka sendiri tidak dibangun sebagai ruang yang utuh, melainkan sebagai lanskap yang menyimpan luka kolektif. Setiap sudut kota dari lorong sekolah hingga rumah keluarga Shimizu mengandung jejak trauma yang tidak pernah benar-benar hilang. Potongan-potongan memori yang muncul secara acak, suara drum yang menggema, dan kilasan masa lalu yang tidak terjangkau memperkuat kesan bahwa narasi dalam game ini bukanlah tentang penyelesaian, melainkan tentang pengulangan dan kebingungan yang tak berujung.

Atmosfer dalam *Silent Hill F* memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman traumatik. Ruang-ruang dalam game tidak sekadar latar, melainkan menjadi bagian dari narasi itu sendiri. Lorong-lorong sekolah yang kosong, rumah keluarga Shimizu yang penuh bayangan, dan ruang bawah tanah yang dipenuhi suara gemuruh menjadi representasi dari ruang batin Hinako yang terfragmentasi. (Caruth, 1996) menyatakan bahwa trauma sering kali muncul dalam bentuk pengulangan yang tidak disadari, dan dalam game ini, motif-motif seperti suara drum, bisikan, dan kemunculan bunga higanbana menjadi bentuk pengulangan yang mengganggu dan menandai keberadaan trauma. Narasi tidak bergerak maju, melainkan berputar-putar dalam ruang yang penuh ketidakpastian dan ancaman.

Selain itu, penggunaan cut scene yang tidak lengkap dan sering kali terputus menjadi strategi naratif yang memperkuat representasi trauma. Pemain tidak diberikan informasi secara utuh, melainkan harus menyusun sendiri potongan-potongan cerita yang tersebar di berbagai lokasi dan interaksi. Hal ini menciptakan pengalaman bermain yang menyerupai proses mengingat kembali trauma tidak linier, penuh gangguan, dan sering kali menimbulkan rasa tidak nyaman. Dalam beberapa adegan, Hinako terlihat mengalami kilasan masa lalu yang tidak jelas, seperti bayangan ayahnya yang abusive atau suara-suara dari masa kecil yang muncul tanpa konteks. Pengalaman ini tidak hanya membentuk narasi, tetapi juga menciptakan suasana yang liminal dan penuh ketegangan. Atmosfer horor dalam *Silent Hill F* juga dibentuk melalui penggunaan elemen-elemen visual dan audio yang khas dari horor Jepang kontemporer. Kabut, suara ambient, dan pencahayaan redup menjadi ciri khas yang tidak hanya menciptakan rasa takut, tetapi juga merepresentasikan ketidakpastian dan kehilangan orientasi. Dalam tradisi horor Jepang, suasana sering kali menjadi medium utama untuk menyampaikan ketegangan psikologis dan spiritual. Game ini mengikuti jejak tersebut dengan menghadirkan ruang-ruang yang tidak hanya menyeramkan, tetapi juga penuh makna simbolik. Kabut misalnya, tidak hanya menutupi pandangan, tetapi juga menjadi metafora dari ingatan yang kabur dan trauma yang tidak dapat diakses secara langsung.

Narasi dalam *Silent Hill F* juga memperlihatkan bagaimana trauma dapat diwariskan dan menyebar secara kolektif. Hinako tidak mengalami trauma secara individual, melainkan sebagai bagian dari komunitas yang penuh tekanan sosial dan spiritual. Kota Ebisugaoka sendiri menjadi ruang traumatik yang menyimpan sejarah kekerasan, kutukan, dan pengorbanan. Dalam beberapa adegan, muncul kilasan tentang ritual pemurnian, boneka yang digunakan dalam festival Hinamatsuri, dan suara drum yang menandai awal dari kekacauan. Boneka yang digunakan dalam festival Hinamatsuri, misalnya, direpresentasikan secara grotesk melalui monster Oi-omoi, gabungan boneka hina yang terdistorsi dan menyimbolkan trauma masa kecil serta korupsi kepolosan. Semua elemen ini menunjukkan bahwa trauma dalam game ini tidak hanya bersifat pribadi, tetapi juga kolektif dan budaya. (Caruth, 1996) menekankan bahwa trauma dapat melampaui individu dan menjadi bagian dari ingatan sosial, dan *Silent Hill F* merepresentasikan hal ini dengan sangat kuat.

Penggunaan motif bunga higanbana sebagai simbol kematian dan transisi juga memperkuat atmosfer traumatik dalam game. Bunga ini muncul berulang kali dalam berbagai bentuk baik sebagai latar visual, bagian dari tubuh monster, maupun elemen naratif yang menandai perubahan dalam karakter Hinako. Dalam budaya Jepang, higanbana sering dikaitkan dengan kematian, perpisahan, dan dunia roh. Kehadirannya dalam game menjadi penanda bahwa narasi yang dibangun tidak hanya tentang kehidupan, tetapi juga tentang kehilangan dan transisi identitas. Bunga ini menjadi simbol dari trauma yang tidak dapat dihindari dan transformasi yang menyakitkan. Seperti yang ditunjukkan oleh (Younis & Fedtke, 2024),

desain lingkungan dalam game horor dapat menjadi medium utama untuk menyampaikan trauma secara tidak langsung, melalui suasana dan ruang yang liminal. *Silent Hill F* memanfaatkan desain ini dengan sangat efektif, menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya menyeramkan, tetapi juga penuh resonansi emosional. (Whaley, 2016) menekankan bahwa game Jepang sering kali mengangkat trauma sosial dan budaya melalui narasi yang terfragmentasi dan simbolisme visual yang kompleks. Game ini tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menciptakan pengalaman traumatik yang liminal dan penuh ketegangan, menjadikannya sebagai teks budaya yang kaya untuk dianalisis dalam konteks horor Jepang kontemporer.

Pada game *Silent Hill F*, tubuh menjadi medan utama bagi konflik identitas, trauma, dan transisi eksistensial. Tubuh tidak hanya hadir sebagai entitas biologis, tetapi juga sebagai ruang simbolik yang merefleksikan tekanan sosial, luka psikologis, dan perubahan identitas yang menyakitkan. Representasi tubuh dalam game ini baik tubuh karakter manusia maupun monster menghadirkan citra yang menyimpang, terdistorsi, dan sering kali mengganggu, menciptakan pengalaman visual yang menggugah sekaligus menjijikkan. Konsep ini dapat dibaca melalui lensa abjection (Kristeva, 1982), yang menekankan bahwa tubuh yang menyimpang adalah tubuh yang menolak batas, mengaburkan kategori, dan mengancam identitas yang stabil. Transformasi tubuh Hinako Shimizu menjadi pusat dari representasi ini. Tubuhnya perlahan menyatu dengan bunga higanbana, menciptakan citra yang liminal antara manusia dan tumbuhan, hidup dan mati.

Proses ini tidak hanya bersifat biologis, tetapi juga spiritual dan simbolik menandai hilangnya kontrol atas diri, penyerahan terhadap kutukan, dan pergeseran identitas yang tidak dapat ditolak. Dalam momen-momen tertentu, tubuh Hinako tidak lagi menjadi miliknya, melainkan menjadi medium bagi kekuatan yang lebih besar sebuah kutukan yang diwariskan dan tidak dapat ditolak. Dalam konteks abjection, tubuh Hinako menjadi "yang lain" yang tidak dapat diterima oleh norma sosial, sekaligus menjadi cermin dari trauma yang ia alami. (Hall, 1997) menyatakan bahwa representasi tubuh selalu terkait dengan konstruksi identitas, dan dalam kasus Hinako, tubuhnya menjadi medan konflik antara identitas remaja, tekanan sosial, dan warisan budaya yang penuh luka.

Monster dalam *Silent Hill F* memperkuat representasi tubuh sebagai locus trauma dan transformasi. Monster Ara-abare, misalnya, hadir sebagai gumpalan daging besar yang dipenuhi bunga merah, menciptakan citra tubuh yang mengamuk dan tidak terkendali. Nama "Ara-abare" sendiri berarti "mengamuk," menandakan bahwa tubuh ini adalah ekspresi dari kemarahan yang terpendam dan trauma yang tidak tersampaikan. Tubuh monster ini tidak memiliki bentuk yang jelas, melainkan membengkak dan menyatu dengan elemen asing, menciptakan citra grotesk yang mengganggu. Dalam teori Kristeva, tubuh seperti ini adalah bentuk abjection yang ekstrem, menolak kategori, mengaburkan batas antara manusia dan non-manusia, dan mengancam stabilitas identitas.

Monster Hatcher dan Dark Hatcher juga menghadirkan tubuh yang menyimpang secara simbolik. Dengan banyak payudara dan rahim yang melahirkan monster lain, tubuh Hatcher menjadi distorsi dari simbol kelahiran dan keibuan. Tubuh perempuan dalam bentuk ini tidak lagi menjadi sumber kehidupan, melainkan menjadi alat produksi horor dan trauma. Representasi ini dapat dibaca sebagai kritik terhadap norma sosial yang menempatkan tubuh perempuan sebagai objek reproduksi dan pengorbanan. (Hall, 1997) menekankan bahwa representasi tubuh perempuan sering kali dibentuk oleh ideologi patriarkal, dan dalam game ini, tubuh Hatcher menjadi simbol dari tekanan tersebut diperbesar, dimonsterisasi, dan dijadikan alat kekuasaan.

Monster Corruptor, yang terdiri dari banyak wajah dan memuntahkan cairan tubuh, menghadirkan tubuh sebagai wadah trauma kolektif. Wajah-wajah yang menyatu dalam satu tubuh menunjukkan hilangnya identitas individu, digantikan oleh massa yang tidak dapat dibedakan. Cairan tubuh yang dimuntahkan menjadi simbol dari trauma yang tidak dapat ditahan, meluap dan mencemari ruang di sekitarnya. Tubuh Corruptor tidak hanya menjijikkan secara visual, tetapi juga mengganggu secara eksistensial karena ia menolak batas antara diri dan yang lain, antara tubuh dan lingkungan. Dalam konteks abjection, tubuh ini adalah bentuk penolakan terhadap kategori yang stabil, dan dalam konteks representasi, ia menjadi simbol dari trauma sosial yang tidak dapat diisolasi.

Monster Kamugara, yang terikat rantai dan memiliki wajah yang digantikan oleh mulut busuk, memperlihatkan tubuh sebagai objek penyiksaan dan kehilangan agensi. Tubuh ini tidak lagi memiliki kontrol atas dirinya, melainkan menjadi objek yang dikendalikan oleh kekuatan eksternal. Rantai yang mengikatnya dan mulut yang menggantikan wajah menunjukkan bahwa tubuh ini telah kehilangan identitas, digantikan oleh fungsi yang tidak manusiawi. Dalam konteks trauma, tubuh Kamugara menjadi representasi dari pengalaman penahanan, kekerasan, dan penghapusan identitas. Dalam konteks budaya Jepang, tubuh seperti ini juga dapat dibaca sebagai simbol dari sejarah represi dan pengorbanan, terutama dalam narasi spiritual dan ritual.

Monster Oi-omoi, yang terdiri dari boneka hina yang terdistorsi, menghadirkan tubuh sebagai simbol trauma masa kecil dan korupsi kepolosan. Boneka-boneka ini, yang biasanya digunakan dalam festival Hinamatsuri untuk merayakan pertumbuhan anak perempuan, dalam game ini menjadi bagian dari tubuh monster yang mengganggu. Tubuh Oi-omoi tidak lagi menjadi simbol kepolosan, melainkan menjadi citra dari kenangan yang rusak dan trauma yang tidak terselesaikan. Representasi ini memperlihatkan bagaimana tubuh dapat menjadi arsip dari pengalaman emosional, dan bagaimana trauma masa kecil dapat membentuk identitas yang menyimpang.

Tubuh dalam *Silent Hill F* tidak hanya menyimpang secara visual, tetapi juga secara simbolik dan emosional. Ia menjadi ruang di mana trauma, identitas, dan budaya bertemu dan saling mengganggu. Dalam tradisi horor Jepang, tubuh sering kali menjadi medium utama untuk menyampaikan ketegangan antara spiritualitas dan materialitas, antara norma sosial dan pengalaman pribadi. Game ini mengikuti tradisi tersebut dengan menghadirkan tubuh-tubuh yang tidak hanya menyeramkan, tetapi juga penuh makna simbolik. Seperti yang ditunjukkan oleh (Creed, 1993), tubuh dalam horor sering kali menjadi locus dari ketakutan eksistensial, dan dalam *Silent Hill F*, tubuh menjadi medan utama bagi konflik identitas dan trauma yang tidak dapat dihindari.

Silent Hill F tidak hanya menghadirkan horor melalui suasana dan tubuh yang menyimpang, tetapi juga melalui simbolisme budaya Jepang yang kaya dan kompleks. Simbol-simbol ini tidak sekadar menjadi ornamen visual, melainkan berfungsi sebagai medium naratif yang menyampaikan trauma, transisi identitas, dan ketegangan sosial. Dalam konteks representasi budaya, (Hall, 1997) menekankan bahwa simbol tidak pernah netral, ia selalu membawa makna yang dikonstruksi secara sosial dan historis. Game ini memanfaatkan simbol-simbol lokal seperti boneka Hinamatsuri, bunga higanbana, topeng kitsune, dan ritual pemurnian untuk membangun dunia yang liminal di mana identitas, trauma, dan spiritualitas saling bertabrakan.

Salah satu simbol paling menonjol adalah bunga higanbana, yang muncul berulang kali dalam berbagai bentuk seperti sebagai latar visual, sebagai bagian dari tubuh monster, dan sebagai elemen naratif yang menandai transisi karakter Hinako. Dalam budaya Jepang, higanbana dikaitkan dengan kematian, perpisahan, dan dunia roh. Kehadirannya dalam game menjadi penanda bahwa narasi yang dibangun tidak hanya tentang kehidupan, tetapi juga tentang kehilangan dan transformasi. Bunga ini tidak hanya memperindah visual, tetapi juga memperkuat atmosfer traumatik dan menandai batas antara dunia manusia dan dunia kutukan. Seperti yang dijelaskan oleh (Iwabuchi, 2002), simbol budaya lokal dalam media Jepang sering kali digunakan untuk menegosiasikan identitas nasional dan transnasional, dan dalam *Silent Hill F*, higanbana menjadi simbol dari trauma yang bersifat lokal sekaligus universal.

Simbol lain yang kuat adalah boneka Hinamatsuri, yang biasanya digunakan dalam festival untuk merayakan pertumbuhan anak perempuan. Dalam game ini, boneka tersebut dimonsterisasi melalui karakter Oi-omoi, yang tubuhnya terdiri dari boneka hina yang rusak dan terdistorsi. Representasi ini memperlihatkan bagaimana simbol kepolosan dan harapan dapat berubah menjadi citra trauma dan kehancuran. Boneka-boneka hina yang menyusun tubuh Oi-omoi merepresentasikan harapan yang dibebankan kepada anak perempuan untuk menjadi anggun, patuh, dan sesuai norma. Ketika boneka-boneka ini berubah menjadi bagian dari monster, mereka mengungkapkan bagaimana harapan tersebut dapat menjadi sumber luka, terutama ketika tidak diiringi dengan ruang untuk ekspresi diri. Tubuh Oi-omoi menjadi arsip dari tekanan budaya yang gagal diproses, dan boneka-boneka itu menjadi saksi bisu dari trauma yang diwariskan. Dalam konteks representasi, hal ini menunjukkan bagaimana norma sosial

terhadap perempuan dapat menjadi sumber tekanan dan luka. (Hall, 1997) menyatakan bahwa simbol budaya sering kali digunakan untuk mempertahankan ideologi dominan, dan dalam game ini, boneka Hinamatsuri menjadi simbol dari harapan yang gagal dan identitas yang terdistorsi.

Kemudian Fox Mask, yang dikenakan oleh karakter misterius Kotoyuki, juga menjadi simbol penting dalam narasi. Dalam mitologi Jepang, kitsune adalah makhluk liminal yang digambarkan sebagai makhluk manipulatif, penjaga, atau penghubung antara dunia manusia dan dunia roh. Kehadiran topeng ini memperkuat suasana spiritual dan ambiguitas identitas. Karakter yang mengenakan topeng ini tidak memiliki wajah yang jelas, menandakan hilangnya identitas dan peran sebagai mediator antara kutukan dan karakter utama. Dalam beberapa adegan, Fox Mask muncul sebagai pemandu, tetapi juga sebagai ancaman, memperlihatkan bahwa simbol spiritual dalam budaya Jepang tidak selalu membawa keselamatan, melainkan juga ketegangan dan ambivalensi. Seperti dijelaskan oleh (Foster, 2009), kitsune sering digunakan untuk merepresentasikan ambiguitas gender, identitas, dan kekuasaan spiritual, dan dalam *Silent Hill F*, topeng ini menjadi simbol dari transisi dan ketidakpastian.

Selanjutnya ritual pemurnian, yang muncul dalam bentuk boneka Harai Katashiro dan suara drum, juga menjadi bagian penting dari simbolisme budaya dalam game. Boneka Harai Katashiro, yang digunakan dalam praktik Shinto untuk menyerap dosa dan kotoran spiritual, dalam game ini dimonsterisasi menjadi entitas yang menyerang dan mengganggu. Tubuh boneka ini dilengkapi dengan kaki pisau dan wajah Okame, menciptakan citra yang menggabungkan pemurnian dan kekerasan. Wajah Okame merujuk pada figur perempuan dalam budaya Jepang yang dikenal sebagai simbol keberuntungan dan kebahagiaan domestik. Ia sering digambarkan dengan wajah bulat, senyum lebar, dan pipi merah, merepresentasikan idealisasi perempuan yang ceria dan patuh dalam konteks tradisional (Sugoi Japan, 2025). Representasi ini memperlihatkan bagaimana ritual yang seharusnya membawa keselamatan justru menjadi sumber ketakutan dan trauma. Dalam konteks budaya Jepang, ritual pemurnian sering kali digunakan untuk menegosiasikan batas antara yang suci dan yang profan, dan dalam game ini, batas tersebut menjadi kabur dan penuh ancaman. (Foster, 2009) menekankan bahwa dalam media horor Jepang, ritual sering digunakan untuk mengungkap ketegangan antara tradisi dan modernitas, dan *Silent Hill F* memperlihatkan hal ini dengan sangat kuat.

Simbolisme budaya juga hadir dalam desain karakter manusia, terutama dalam pakaian dan relasi sosial. Karakter seperti Junko Kinuta dan Kimie Shimizu mengenakan kimono dalam beberapa adegan pakaian tradisional Jepang yang sering diasosiasikan dengan kesopanan, kehormatan keluarga, dan peran sosial yang terstruktur. Dalam konteks budaya Jepang, kimono tidak hanya berfungsi sebagai pakaian, tetapi juga sebagai simbol dari norma dan harapan terhadap perempuan, terutama dalam lingkungan yang menekankan keselarasan dan pengorbanan (Foster, 2009). Dalam beberapa adegan, pakaian tradisional digunakan untuk menandai karakter yang tunduk pada norma sosial, sementara karakter seperti Hinako yang mengalami transformasi tubuh justru kehilangan pakaian tersebut, menandakan pelepasan dari identitas yang dikonstruksi secara budaya. (Hall, 1997) menyatakan bahwa pakaian dan penampilan adalah bagian dari sistem representasi yang membentuk identitas, dan dalam game ini, pakaian menjadi simbol dari konflik antara identitas pribadi dan harapan sosial.

Secara keseluruhan, simbolisme budaya Jepang dalam *Silent Hill F* tidak hanya memperkaya visual dan suasana, tetapi juga memperkuat narasi tentang trauma dan transformasi identitas. Simbol-simbol seperti bunga higanbana, boneka Hinamatsuri, topeng kitsune, dan ritual pemurnian digunakan untuk membangun dunia yang liminal dan penuh ketegangan. Representasi ini memperlihatkan bahwa trauma tidak hanya bersifat psikologis, tetapi juga budaya yang terkait dengan norma, harapan, dan sejarah kolektif. Dengan mengacu pada teori representasi dan budaya, pembacaan terhadap simbolisme dalam game ini menunjukkan bahwa horor tidak hanya berasal dari tubuh dan suasana, tetapi juga dari makna yang terkandung dalam simbol-simbol lokal yang dikacaukan dan dimonsterisasi.

Karakter manusia dalam *Silent Hill F* tidak hanya berfungsi sebagai penggerak narasi, tetapi juga sebagai representasi dari ketegangan sosial, trauma interpersonal, dan konflik identitas yang kompleks. Relasi antar karakter memperlihatkan bagaimana tekanan budaya, kekerasan domestik, dan norma sosial membentuk pengalaman traumatik yang tidak hanya bersifat pribadi, tetapi juga kolektif. (Hall, 1997)

menekankan bahwa identitas tidak pernah bersifat tetap, melainkan selalu dikonstruksi melalui relasi sosial dan representasi budaya. Dalam game ini, karakter seperti Hinako, Junko, Shu, dan keluarga Shimizu menjadi cermin dari proses konstruksi dan dekonstruksi identitas dalam konteks masyarakat Jepang kontemporer.

Karakter utama, Hinako Shimizu, mengalami tekanan sosial yang intens sebagai remaja perempuan yang terisolasi dan tidak sesuai dengan norma. Ia digambarkan sebagai pribadi yang pendiam, tidak populer, dan sering menjadi sasaran ejekan. Pengalaman ini menciptakan luka psikologis yang mendalam dan menjadi latar bagi transformasi tubuhnya yang ekstrem. Trauma yang dialami Hinako tidak hanya berasal dari lingkungan luar, tetapi juga dari keluarga. Ayahnya, Kanta Shimizu, digambarkan sebagai sosok abusive, sementara ibunya, Kimie Shimizu, pasif dan tunduk pada norma sosial. Relasi ini memperlihatkan bagaimana kekerasan domestik dan ketidakmampuan untuk melawan menjadi sumber trauma yang membentuk identitas Hinako. (Caruth, 1996) menyatakan bahwa trauma sering kali muncul dari pengalaman yang tidak dapat diproses secara langsung, dan dalam kasus Hinako, kekerasan yang ia alami menjadi bagian dari tubuh dan narasi yang terfragmentasi.

Karakter Junko Kinuta, kakak Hinako, merepresentasikan perempuan "ideal" dalam masyarakat Jepang yang patuh, cantik, dan berprestasi. Ia menjadi kontras yang tajam dengan Hinako, memperlihatkan bagaimana norma sosial membentuk harapan terhadap perempuan. Junko tidak hanya menjadi simbol dari tekanan budaya, tetapi juga dari pengabaian terhadap trauma. Dalam beberapa adegan, Junko terlihat tidak memahami atau bahkan mengabaikan penderitaan Hinako, memperkuat isolasi yang dialami adiknya. Representasi ini memperlihatkan bahwa trauma tidak hanya berasal dari kekerasan langsung, tetapi juga dari ketidakpedulian dan ekspektasi yang tidak realistis. (Hall, 1997) menekankan bahwa identitas perempuan sering kali dikonstruksi melalui citra yang ideal dan normatif, dan dalam game ini, Junko menjadi simbol dari konstruksi tersebut.

Karakter Shu Iwai, sahabat masa kecil Hinako, menghadirkan dinamika yang lebih ambivalen. Ia digambarkan sebagai sosok yang peduli, tetapi juga terjebak dalam norma gender dan tekanan sosial. Relasinya dengan Hinako tidak bersifat romantis, melainkan penuh ketegangan dan ambiguitas. Dalam beberapa adegan, Shu mencoba membantu Hinako, tetapi juga menunjukkan ketidakmampuan untuk memahami sepenuhnya trauma yang dialami sahabatnya. Representasi ini memperlihatkan bahwa relasi sosial dalam game ini tidak bersifat utuh atau menyelamatkan, melainkan penuh celah dan ketegangan. Dalam konteks representasi, Shu menjadi simbol dari harapan yang tidak terpenuhi dan identitas maskulin yang juga mengalami tekanan.

Karakter Rinko dan Sakuko, teman sekolah Hinako, memperlihatkan dinamika sosial yang lebih luas. Mereka mewakili norma kolektif yang menekan individu untuk menyesuaikan diri. Dalam beberapa adegan, mereka terlihat mengikuti arus sosial, mengabaikan Hinako, dan memperkuat isolasi yang ia alami. Representasi ini memperlihatkan bagaimana tekanan sosial tidak hanya berasal dari keluarga, tetapi juga dari komunitas yang menuntut keseragaman. Dalam konteks budaya Jepang, norma kolektif sering kali menjadi sumber tekanan yang tidak terlihat, dan dalam game ini, karakter seperti Rinko dan Sakuko menjadi simbol dari kekuatan tersebut. (Foster, 2009) menyatakan bahwa dalam media Jepang, karakter remaja sering kali digunakan untuk merepresentasikan konflik antara individualitas dan kolektivitas, dan *Silent Hill F* memperlihatkan hal ini dengan sangat kuat.

Relasi antar karakter juga memperlihatkan bagaimana trauma dapat diwariskan dan menyebar secara sosial. Keluarga Shimizu misalnya, tidak hanya menjadi sumber trauma bagi Hinako, tetapi juga memperlihatkan bagaimana kekerasan dan ketidakpedulian dapat menjadi pola yang berulang. Ketegangan dalam keluarga ini tidak hanya bersumber dari kekerasan fisik, tetapi juga dari ketidakmampuan untuk berkomunikasi dan memahami. Ayah yang menuntut, ibu yang diam, dan kakak yang terlalu sempurna menciptakan lingkungan yang tidak memberi ruang bagi Hinako untuk menjadi dirinya sendiri. Dalam konteks ini, trauma bukan hanya akibat dari tindakan, tetapi juga dari ketidakhadiran empati. Identitas Hinako dibentuk dalam ruang yang penuh tuntutan tetapi minim kasih sayang, menjadikannya rentan terhadap transformasi yang ekstrem. Dalam konteks trauma, pengalaman ini memperlihatkan bahwa luka tidak hanya bersifat individual, tetapi juga sistemik dan struktural (Caruth, 1996). Trauma dapat melampaui

individu dan menjadi bagian dari ingatan sosial, dan dalam game ini, keluarga menjadi ruang di mana trauma tersebut diwariskan dan diperkuat.

Dinamika karakter dalam *Silent Hill F* juga memperlihatkan bagaimana identitas dibentuk melalui konflik dan ketegangan. Hinako tidak hanya mengalami transformasi tubuh, tetapi juga transformasi relasi sosial. Ia bergerak dari posisi sebagai korban menjadi entitas yang liminal tidak sepenuhnya manusia, tetapi juga tidak sepenuhnya monster. Transformasi ini tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga sosial dan eksistensial. Dalam beberapa adegan, Hinako terlihat melepaskan relasi-relasi yang membentuk identitas lamanya, menandakan bahwa trauma telah mengubah cara ia berinteraksi dengan dunia. (Hall, 1997) menyatakan bahwa identitas selalu dalam proses, dan dalam game ini, proses tersebut ditandai oleh kehilangan, transisi, dan ketegangan.

Secara keseluruhan, dinamika karakter dalam *Silent Hill F* memperlihatkan bahwa trauma dan transformasi identitas tidak dapat dipisahkan dari relasi sosial dan tekanan budaya. Karakter-karakter dalam game ini tidak hanya menjadi penggerak cerita, tetapi juga menjadi simbol dari konflik yang lebih luas antara norma dan pengalaman, antara harapan dan kenyataan, antara individu dan komunitas. Dengan mengacu pada teori representasi dan trauma, pembacaan terhadap dinamika karakter dalam game ini menunjukkan bahwa horor tidak hanya berasal dari tubuh dan suasana, tetapi juga dari relasi yang rusak, harapan yang gagal, dan identitas yang terus berubah.

PENUTUP

Silent Hill F bukan hanya sekadar produk hiburan, melainkan teks budaya yang kompleks dan penuh resonansi. Melalui narasi yang terfragmentasi, tubuh yang menyimpang, simbolisme budaya yang dimonsterisasi, dan dinamika karakter yang penuh ketegangan, game ini membangun pengalaman horor yang tidak hanya menyeramkan secara estetis, tetapi juga menggugah secara emosional dan reflektif secara sosial. Dengan mengacu pada teori trauma (Caruth), abjection (Kristeva), dan representasi budaya (Hall), analisis ini memperlihatkan bahwa horor dalam konteks Jepang kontemporer adalah ruang negosiasi makna di mana luka, spiritualitas, dan identitas saling berkelindan dalam bentuk yang liminal dan ambigu. Tubuh karakter dan monster dalam game menjadi arsip dari pengalaman emosional yang tidak terucapkan, merepresentasikan konflik antara kehendak pribadi dan tekanan budaya yang diwariskan. Simbol-simbol lokal seperti bunga higanbana, boneka Hinamatsuri, dan topeng kitsune tidak hanya memperkaya estetika visual, tetapi juga memperdalam makna trauma sebagai fenomena kolektif dan historis. Interaktivitas dalam gameplay memperkuat keterlibatan afektif pemain, menjadikan pengalaman bermain sebagai proses embodied yang menyerupai kondisi traumatis itu sendiri penuh gangguan, pengulangan, dan ketidakpastian.

Dengan demikian, game *Silent Hill F* dapat dibaca sebagai narasi budaya yang mengungkap bagaimana trauma dan transformasi identitas direpresentasikan melalui tubuh, simbol, dan relasi sosial dalam media interaktif Jepang. Game ini tidak hanya membuka ruang bagi pemahaman yang lebih dalam tentang horor sebagai genre, tetapi juga tentang bagaimana media dapat menjadi cermin dari ketegangan antara individu dan struktur budaya yang membentuknya. Keseluruhan analisis ini memperlihatkan bahwa horor Jepang kontemporer, khususnya dalam bentuk video game, memiliki potensi besar sebagai medium reflektif untuk mengeksplorasi luka yang belum sembuh dan identitas yang terus berubah.

DAFTAR PUSTAKA

- Beyond Horror Gaming. (2025). *Silent Hill F: Monsters Themes & Theories Explained*. In *Themes & Theories Explained*. Beyond Horror Gaming. YouTube. <https://youtu.be/ell6GGqmvw4>
- Caruth, C. (1996). *Unclaimed experience: Trauma, narrative, and history*. Johns Hopkins University Press.
- Creed, B. (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Routledge.
- Foster, M. D. (2009). *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. University of California Press.
- Gaming Harry. (2025). *Silent Hill F – Story Explained*. In *Youtube*. Youtube. https://youtu.be/DDj_Sf0OCCs
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage.

- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Columbia University Press.
- Sugoi Japan. (2025). 10 Amazing Traditional Japanese Masks and Their Meanings. In *SugoiJapan.com*.
SugoiJapan.com. <https://sugoi-japan.com/traditional-japanese-masks-meanings>
- Whaley, B. (2016). *Beyond 8-Bit: Trauma and Social Relevance in Japanese Video Games*. University of Michigan Press.
- Younis, A., & Fedtke, J. (2024). "You've Been Living Here For as Long as You Can Remember": Trauma in "OMORI's Environmental Design. *Games and Culture*, 19(3), 309–336.
<https://doi.org/10.1177/15554120231162982>