REPRESENTASI UNSUR BUDAYA JEPANG DALAM *GAME* PERSONA 5

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Strata 1
Program Studi Sastra Jepang

Oleh

MAS EDO FAZRULLAH MASADJID
1621800024

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2022

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : **REPRESENTASI UNSUR BUDAYA JEPANG DALAM *GAME* PERSONA 5**
Penulis : **MAS EDO FAZRULLAH MASADJID**
NBI : **1621800024**

Program Studi Sastra Jepang Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Surabaya, 29 Juni 2022
Pembimbing

Drs. Cuk Yuana, M.Hum.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : REPRESENTASI UNSUR BUDAYA JEPANG DALAM *GAME* PERSONA 5
Penulis : MAS EDO FAZRULLAH MASADJID
NBI : 1621800024

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 06 Juli 2022

Tim Penguji

Dra. Endang Poerbowati, M.Pd. (Ketua)

Dra. Eva Amalijah, M.Pd. (Sekretaris)

Drs. Cuk Yuana, M.Hum. (Anggota)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Mateus Rudi Supsiadji, S.S., M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mas Edo Fazrullah Masadjid

NBI : 1621800024

Program Studi : Sastra Jepang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul:

REPRSENTASI UNSUR BUDAYA JEPANG DALAM *GAME PERSONA 5*

belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana atau gelar akademis lainnya di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diprosessesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 6 Juli 2022

MAS EDO FAZRULLAH MASADJID

UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: MAS EDO FAZRULLAH MASADJID
NBI/ NPM	: 162180024
Fakultas	: FAKULTAS ILMU BUDAYA
Program Studi	: SASTRA JEPANG
Jenis Karya	: Skripsi/ ~~Tesis~~/ ~~Disertasi~~/ ~~Laporan Penelitian~~/~~Praktek~~*

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya ***Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)***, atas karya saya yang berjudul:

REPRESENTASI UNSUR BUDAYA JEPANG DALAM GAME PERSONA 5

Dengan **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Nonexclusive Royalty - Free Right*)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : SURABAYA
Pada tanggal : 29 JUNI 2022

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL
ADAJX912410883

(MAS EDO FAZRULLAH MASJID)

*Coret yang tidak perlu

HALAMAN MOTTO

真の強者は、その強さをおごらず、躊躇なく弱者を守ることに使う。
私はそれを、身近な人から学んだわ。私は…そんな強さを目指す！

"Orang kuat sejati tidak akan ragu untuk menggunakan kekuatannya untuk melindungi yang lemah. Aku mempelajari itu dari seseorang yang dekat denganku. Aku… bertujuan untuk menggunakan kekuatanku untuk itu"

骸骨騎士様、只今異世界へお出掛け中

Gaikotsu kishi-sama, tadaima isekai e odekakechuu

アリアン

Ariane

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Representasi Unsur Budaya Jepang Dalam *Game* Persona 5" yang merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk mencapat gelar Sarjana.

Penulis Menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Bapak Mateus Rudi Supsiadji, S.S., M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang mengesahkan skripsi ini.
2. Ibu Endang Poebowati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Drs. Cuk Yuana, M.Hum selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penyusunan skripsi ini.
4. Semua dosen Prodi Sastra Jepang Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya atas jasa Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan arahan selama proses perkuliahan.
5. Terima kasih kepada Ayah dan Ibu saya yang telah memberikan dukungan moral maupun materi sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.
6. Terima kasih kepada seluruh anggota Itasha Community Surabaya.
7. Terima kasih kepada Hazekura Nao yang telah membimbing saya dalam belajar bahasa Jepang.
8. Terima kasih kepada Sayuka dan Airi yang selama ini telah memberikan dukungan moral kepada saya.
9. Terima kasih kepada seluruh teman-teman Sastra Jepang UNTAG

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Surabaya, 29 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ..... **iii**
HALAMAN MOTTO ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
ABSTRAK ..... **xi**
要旨 ..... **xii**
BAB I **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 5
1.3. Tujuan Penelitian 5
1.4. Batasan Masalah 5
1.5. Manfaat Penelitian 6
1.6. Sistematika Penulisan 6
BAB II **7**
2.1. Penelitian Terdahulu 7
2.2. Representasi Menurut Stuart Hall 8
2.3. Budaya dan Kebudayaan 8
2.4. Unsur-Unsur Budaya 9
2.5. Budaya Jepang 10
2.6. *Game* 12
2.7. *Role Play* 12
2.8. *Role Playing Game* (*RPG*) 13
2.9. Jenis *Role Playing Game (RPG)* 13
2.10. Persona 5 14
BAB III **16**
3.1. Metode 16
3.2. Pendekatan 16
3.3. Data dan Sumber Data 16
3.4. Teknik Penelitian 16

3.4.1. Teknik Pengumpulan Data 16
3.4.2. Teknik Analisis Data 17
BAB IV 18
4.1. Unsur-unsur budaya Jepang dalam *game* Persona 5 18
4.1.1. Unsur Bahasa 18
4.1.2. Unsur Pendidikan 24
4.1.3. Unsur Sosial 27
4.1.4. Ilmu Pengetahudan dan Teknologi (IPTEK) 32
4.1.5. Unsur Ekonomi 33
4.1.6. Unsur Religi 35
4.1.7. Unsur Seni 37
4.2. Unsur-unsur budaya dalam masyarakat Jepang 38
4.2.1. Unsur Bahasa 38
4.2.2. Unsur Pendidikan 39
4.2.3. Unsur Sosial 40
4.2.4. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) 41
4.2.5. Unsur Ekonomi 43
4.2.6. Unsur Religi 43
4.2.7. Unsur Seni 44
BAB V 46
5.1. Kesimpulan 46
5.2. Saran 46
DAFTAR PUSTAKA .....
LAMPIRAN .....

ABSTRAK

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan beberapa aturan tertentu sehingga terdapat satu pihak yang menang dan pihak lainnya kalah. Pada zaman sekarang *game* digunakan sebagai alat memperkenalkan suatu yang baru kepada masyarakat di seluruh dunia, seperti halnya budaya Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan pendekatan budaya. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur budaya Jepang yang terdapat dalam *game* Persona 5. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah mengklasifikasikan data menurut unsur budaya Jepang yang terdapat dalam *game* Persona 5 sehingga dapat diketahui bahwasanya unsur tersebut terdapat dalam masyarakat Jepang.

Dari 25 data representasi budaya Jepang yang dianalisis terdapat 7 unsur budaya Jepang berupa unsur bahasa berupa jenis bahasa yang digunakan dan *aisatsu*, unsur pendidikan berupa sebuah sekolah, unsur sosial berupa budaya 5S, unsur ilmu pengetahuan dan teknologi berupa perkembangan teknologi *smartphone* dan tv layar lebar, unsur ekonomi berupa *arubaito*, unsur religi berupa adanya kuil *shinto* dan sebuah lukisan yang menggambarkan *torii* dan unsur seni berupa lukisan dengan teknik tradisional Jepang yaitu *ukiyo-e.*

Kata kunci: *representasi, budaya jepang, game, unsur, persona 5*

要旨

ゲームは、一方が勝ち、もう一方が負けるように、特定のルールでプレイできるものである。現在、ゲームは日本文化など、世界中の人々に新たなものを紹介する道具としてゲームを利用できるようになる。

本研究の方法は記述的と質的、アプローチが文化的である。研究のデータは「ペルソナ 5」というゲームにおける日本文化的の要素表現を明らかにすると目的している。そのため、記述的と質的を使う。

分析した結果、「ペルソナ 5」というゲームに日本文化的の要素を表現するものは 25 データがあり、要素は次のようである。一つ目の日本文化的の要素は言語であり、言語には日本語文体と挨拶で表現される。二つ目の要素は教育であり、教育には学校の存在で表現される。三つ目の要素は社会であり、社会には 5S で表現される。四つ目の要素は技術であり、技術にはスマトフォンとワイドスクリーンテレビの進歩で表現される。五つ目の要素は経済であり、経済にはアルバイトができるようで表現される。六つ目の要素は宗教であり、宗教には明治神宮と鳥居画で表現される。七つ目の要素はアートであり、アートには浮世絵で表現される。

キーワード：表現、日本文化、ゲーム、要素、ペルソナ 5