MEZURASHII
Volume 4 Edisi 1 April 2022
JOURNAL OF JAPANESE STUDIES
e-issn 2722-0567

Representasi Unsur Budaya Jepang Dalam *Game Persona 5*

Mas Edo Fazrullah Masadjid[a], Cuk Yuana[b]
[a)] Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
[b)] Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Corresponding Author:
masedofm@gmail.com

DOI: .....

ABSTRAK

Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan yang terdiri atas beberapa aturan sehingga terdapat pihak yang menang dan kalah. Pada zaman sekarang, *game* dapat 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*

ABSTRACT

Game is something that can be played with certain rules so that one side wins and the other side loses. Nowadays, games can be used as a tool to introduce something new to people around the world, just like Japanese culture. This study uses a qualitative descriptive method and uses a cultural approach. The data used in this study are elements of Japanese culture contained in the Persona 5 game. The technique used to analyze the data is to classify the data according to the elements of Japanese culture contained in the Persona 5 game so that it can be seen that these elements exist in Japanese. The data presented are 25 data. There are 7 elements of Japanese culture in the form of language elements that represented by the type of language used and aisatsu, elements of education that represented by a school, social elements that represented by 5S culture, elements of science and technologythat represented by smartphone technology developments and widescreen TVs, economic elements that represented by arubaito, religious elements that represented by a shinto shrine and a painting depicting torii and arts elements that represented by paintings using traditional Japanese techniques, namely ukiyo-e.
Keywords: *representation, japanese culture, game, elements, persona 5*

Submitted:	Accepted:	Published:
XX July 2022	XX July 2022	XX July 2022

Copyright © 2022 MEZURASHII

1. PENDAHULUAN

Budaya ialah suatu cara hidup sekelompok masyarakat yang terwariskan dari generasi sebelumnya.. Budaya terdiri dari banyak elemen kompleks, termasuk sistem kepercayaan serta ekonomi, adat, bahasa, teknologi, serta karya seni. Bahasa dan budaya adalah bagian tak terpisahkan dari manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya turun-temurun.

Tylor (2010) dalam bukunya yang berjudul Primitive Culture menjelaskan budaya adalah "sebuah sistem kompleks di mana orang-orang merupakan anggota pengetahuan yang terdiri atas pengetahuan, kepercayaan, kebiasaan, seni, moralitas, aturan, keterampilan, serta kebiasaan". *Game* merupakan salah satu karya komunitas, yang *online* dari waktu ke waktu, terus tumbuh dengan cepat dan menjadi salah satu media penting pengembangan masyarakat melalui interaksi virtual.

Dengan adanya perkembangan teknologi, pada saat ini segala sesuatu tidak dapat dipandang selalu berdampak negatif atau positif bagi masyarakat. Ketika teknologi membawa manfaat yang sangat besar dan berkontribusi pada aktivitas manusia, maka hal itu dapat dipandang secara positif. Namun, jika teknologi berdampak negatif bagi masyarakat, misalnya perubahan nilai akan berdampak negatif, dan sebagainya, maka teknologi juga bisa dipandang negatif. Pesatnya perkembangan atau kemajuan teknologi berdampak pada berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya bidang sosial budaya, termasuk salah satunya melalui *game*.

Dahulu *game* hanya disebut sebagai media hiburan di waktu senggang, namun saat ini *game* telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan masyarakat. Di antara berbagai aktivitas, *game* selalu memajukan masyarakat, terutama kehidupan sosial budaya anak muda. Akibatnya, kata-kata negatif muncul sebagai budaya baru yang merusak, seperti membuat ketagihan dan memberi dampak emosional yang negatif kepada pemain.

Permainan adalah "sesuatu yang terdiri dari peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi" (Putra, 2012).

Game merupakan "suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas". (Henry, 2013).

Role Playing Game (RPG), adalah salah satu *genre* game yang mana kita seolah-olah bermain suatu peran, *game* dengan genre ini memiliki fokus pada tokoh di dalam *game*, pada umunya merupakan tokoh utama. Dengan seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah maupun berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai parameter yang umunya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan, kekuatan karakter maupun senjata yang semakin kuat.

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

Saat ini, *game* dapat disebut sebagai simbol masyarakat modern yang selalu ditunggu-tunggu perkembangannya sebagai kebutuhan bersosialisasi yang baru. Banyak *game* saat ini yang membawa pemainnya untuk mengenal jauh akan sebuah budaya maupun kehidupan suatu masyarakat di suatu negara yang berdasarkan yang terjadi pada masyarakat tersebut, sehingga banyak khalayak muda yang selain bisa mengisi waktu luangnya dengan bermain game, tapi juga memahami apa yang terjadi pada masyarakat suatu negara tertentu.

Persona 5 merupakan salah satu contoh game RPG yang merupakan seri kelima dari series Persona yang dikembangkan oleh Atlus. *Game Persona 5* menjadikan kehidupan sehari-hari seorang pelajar SMA di Tokyo sebagai latar belakang permainan. Tentunya kehidupan sehari-hari berhubungan dengan budaya seperti pergaulan maupun kegiatan dalam lingkup masyarakat. Selain dibuat senyata mungkin, *Persona 5* memiliki unsur-unsur budaya Jepang untuk memberikan dan memperkuat kesan dalam lingkungan masyarakat Jepang dalam game tersebut.

Menurut Atlus (2017), sinopsis dari Persona 5 ialah

> "Sebuah cerita di kota besar, "Tokyo". Terdapat seorang laki-laki yang berperan sebagai karakter utama yang terbangun sebagai orang yang memiliki "Persona" setelah suatu peristiwa, mencuri "keinginan yang terdistorsi" dari hati siswa menengah di siang hari dan orang dewasa yang jahat sepulang sekolah. Menjadi "Phantom Thieves" dan memulai rehabilitas yang seru".

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini meneliti tentang unsur budaya Jepang apa saja yang terdapat di dalam *game Persona 5* dan unsur budaya apa saja yang terepresentasikan dari masyarakat Jepang di dalam *game Persona 5.* Peneliti ingin membuktikan unsur budaya Jepang apa saja yang terdapat di dalam *game Persona 5* dan menganalisis unsur budaya apa saja yang terepresentasikan dari masyarakat Jepang di dalam *game Persona 5.*

2. METHOD (METODE PENELITIAN)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan memperoleh data dari observasi langsung tentang budaya dalam *game Persona 5.* Metode penelitian deskriptif kualitatif ialah "sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu Mukhtar" (2013). Penggunaan metode deskriptif kualitatif bertujuan agar memperoleh jawaban dari unsur budaya Jepang dalam *game Persona 5* untuk nantinya disajikan dan dianalisis secara mendalam.

Pendekatan yang akan dipakai adalah pendekatan budaya dengan cara menyelidiki fakta-fakta budaya yang terdapat dalam masyarakat Jepang melalui pembuktian dan penjelasan dengan bukti-bukti tertulis. Pendekatan budaya dapat diartikan sebagai cara pandang dari sudut pandang budaya. Kemudian mendefinisikan konsep budaya yang digunakan sebagai sudut pandang ini.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *role play* dan dokumentasi, yakni memainkan *game Persona 5* dan mengamati kegiatan keseharian dalam *game* tersebut yang mempunyai hubungan dengan budaya yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. *Role play* yakni "memainkan peran dari peran-peran yang sudah pasti didasarkan pada kejadian terdahulu, yang mana dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi peristiwa atau sejarah pada masa lalu" (Bahri Djamarah, 2010). Dokumentasi meliputi pengambilan gambar di dalam *game Persona 5.* Kemudian gambar-gambar yang telah diperoleh tersebut akan dianalisis. Jika memang diperlukan, gambar tersebut ditranskripsikan menjadi data tekstual dalam bahasa Jepang lalu ditranslasikan ke dalam bahasa Indonesia.

Teknik analisis yang akan digunakan yakni mengklasifikasikan data tersebut menurut unsur-unsur budaya Jepang yang ada dalam game Persona 5.

3. RESULT AND DISCUSSION (HASIL DAN PEMBAHASAN)

Berdasarkan data yang diperoleh, unsur budaya Jepang yang terepresentasikan di dalam *game Persona 5* terdapat 7 unsur, yaitu: bahasa, pendidikan, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi, ekonomi, religi dan seni.

a. Bahasa

Bahasa merupakan sistem tanda yang dapat menggambarkam ide-ide, gagasan, perasaan, pemikiran. Sebagai sebuah sistem tanda, bahasa merupakan alat komunikasi manusia yang digunakan untuk berinteraksi satu sama lain agar dapat menyampaikan pemikiran, gagasan dan sebagainya. Bahasa digunakan manusia sebagai alat penyampai gagasan melalui kegiatan komunikasi. Bahasa juga menyertai "proses berpikir manusia dalam memahami dunia luar baik secara efektif maupun imajinatif" (Aminuddin, 2016).

a) Jenis Bahasa

Jenis bahasa yang digunakan dalam game Persona 5 yaitu *teineigo, keigo, futsuugo,* dan *bungo*.

Teineigo adalah bentuk bahasa halus yang digunakan oleh seseorang yang belum mengenak atau akrab antar satu sama lain. Bahasa ini pada umumnya dipakai oleh orang asing dan diajarkan di sekolah. *Teineigo* adalah "bentuk untuk mengungkapkan perasaan hormat kepada lawan bicara" (Hirabayashi & Hama, 1992). Ciri dari Teineigo adalah pada akhir kalimat selalu diakhiri dengan -masu atau -desu.

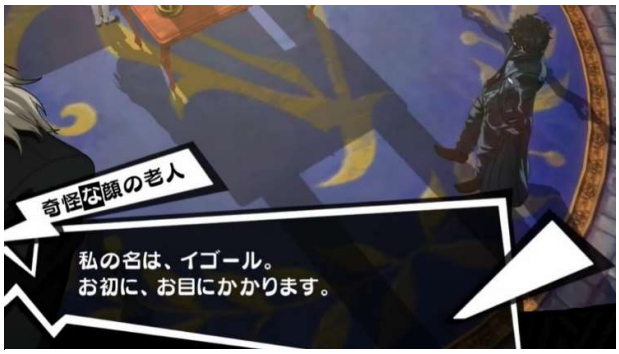
Gambar 1. Bahasa teineigo

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

Pada gambar 1 tertulis サユリの真実…話してくれませんか ‘sayuri no. shinjitsu... hanashite kuremasenka’ yang berarti “Bolehkah membicarakan kebenaran Sayuri?”. Dialog tersebut muncul saat Kitagawa Yuusuke menemukan lukisan kebenaran tentang lukisan Sayuri dan menanyakan tentang kebenaran lukisan Sayuri kepada guru melukisnya. くれませんか adalah bentuk teineigo yang sama dengan kudasai yang menunjukkan permintaan dari pembicara kepada orang yang posisinya setara atau berhubungan dekat dengan sang pembicara.

Keigo adalah bahasa sopan dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menunjukkan dan mengungkapkan rasa hormat kepada pendengar maupun pembaca. Keigo adalah “ungkapan kebahasaan yang menaikkan derajat pendengar atau orang yang menjadi pokok pembicara” (Nomura & Koike, 1992). *Keigo* yang digunakan dalam game ini adalah *kenjougo*.

Kenjougo adalah “ekspresi yang digunakan dan ditujukan oleh penutur atas perbuatan, keadaan, dan segala hal yang disampaikan kepada petutur atau orang ketiga yang dihadapi” (Bunka Shingikai Toushin, 2007).



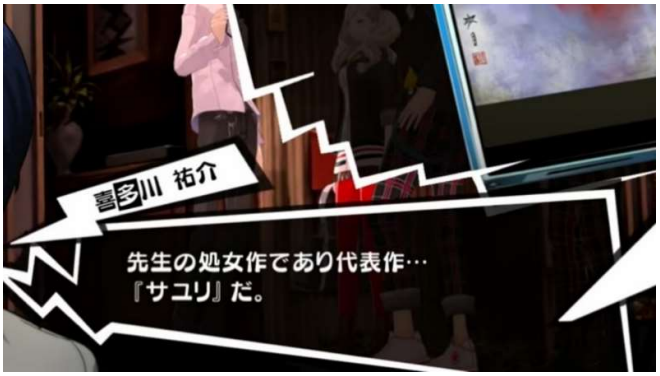
Gambar 2. Bahasa Kenjougo

Pada gambar 2 terdapat dialog 私の名は、イゴール。お初に、お目にかかります ‘*watashi no na wa igooru. O-hatsu ni, o-me ni kakarimasu*’ yang berarti “Nama saya Igor. Senang bertemu denganmu”. Kata tersebut adalah jenis bahasa kenjougo yang sama maknanya dengan kata はじめまして ‘hajimemashite’ yang dalam bahasa Indonesia berarti “senang bertemu denganmu”.

Futsuugo adalah bentuk bahasa informal yang digunakan oleh seseorang yang sangat akrab maupun dalam lingkungan keluarga. Futsuugo digunakan pada waktu berbicara dengan orang yang akrab (keluarga, teman, dll) dan merupakan bentuk yang tidak menunjukkan perasaan hormat.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

(Hirabayashi & Hama, 1992). Ciri dari Futsuugo adalah pada akhir kalimat selalu diakhiri dengan -da atau -de aru dan jika kata kerja selalu menggunakan bentuk futsuukei, seperti bentuk -ru.



Gambar 3. Bahasa futsuugo

Pada gambar 3 terdapat dialog 先生の処女作であり代表作「サユリ」だ 'sensei no shojo-saku de ari daihyou-saku... "sayuri" da" yang berarti hasil karya dan karya perdana dari guru, yakni Sayuri. Bentuk akhiran "da" adalah salah satu bentuk futsuugo.

Bungo adalah bahasa yang terdapat pada karya sastra klasik Jepang, atau juga dapat disebut bahasa sastra. Bungo adalah sebuah bahasa Jepang klasik yang digunakan pada saat era Shōwa, yakni pada tahun 1926 hingga 1989 yang berbasis pada bahasa Jepang yang digunakan saat era Heian (794 hingga 1185). Penggunaan bahasa klasik tersebut mulai menurun pada saat era Meiji akhir (1868 hingga 1912) ketika penulis novel mulai menulis novel mereka menggunakan bahasa lisan, saat itu juga bahasa lisan mulai tersebar dan digunakan secara luas, termasuk dalam surat kabar. Setelah Perang Dunia Kedua berakhir, banyak dokumen resmi yang penulisannya beralih ke bahasa lisan, meskipun bahasa klasik masih digunakan dalam sastra tradisional seperti haiku dan waka.

Gambar 4. Bahasa klasik Jepang

Pada gambar tersebut tertulis 我が名は・・・「ラヴェンツァ」'wa ga na wa... "raventsa" yang dalam bahasa Indonesia berarti "namaku adalah Lavenza". 我が '*waga*' adalah salah satu *bungo* yang memiliki makna sama dengan 私の 'watashi no'. Dialog tersebut muncul pada saat protagonis bertemu dengan Lavenza.

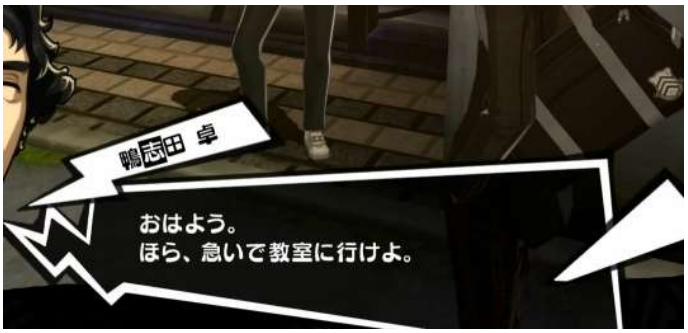
Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

Gaya bahasa yang digunakan oleh masyarakat di Jepang saat ini adalah *futsuugo, teineigo* dan *keigo*. Penggunaan *bungo* atau bahasa sastra saat ini terbatas dan masyarakat Jepang saat ini menggunakan *futsuugo* dan *teineigo* dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbincang dengan keluarga ataupun teman. Namun, terdapat beberapa kondisi penggunaan keigo atau bahasa hormat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

b) Aisatsu

Menurut Bunkacho (1988), "*aisatsu* dalam artian luas, tidak hanya berupa kata-kata *ohayou*, *sayounara*, dan sebagainya, tetapi adalah kata yang diucapkan ketika bertemu dengan anggota keluarga atau kenalan, perkenalan diri ketika pertama kali bertemu dengan seseorang, dan tidak hanya kata-kata yang diucapkan pada acara-acara resmi, seperti acara pemberian doa, dan sebagainya". Singkatnya, *aisatsu* dapat juga diartikan norma-norma yang berlaku di dalam kehidupan bermasyarakat.

Aisatsu yaitu "gerakan seperti membungkuk, mengangguk, bersalam, berpelukan, dan semacamnya, meskipun tidak disertai dengan kata-kata. Yang disebut dengan tindakan aisatsu adalah seluruh tindakan yang berhubungan dengan cara mengekspresikan suara, gerakan tangan, gerakan tubuh, ekspresi, dan sikap" (Bunkacho, 1988).



Gambar 5. Kata ohayou

Pada gambar 5, terdapat teks おはよう。ほら、急いで教室に行けよ。*'ohayou. hora, isode kyoushitsu ni ikeyo*' yang berarti "Selamat pagi. Hayo, cepat pergi ke kelas". Dialog tersebut muncul saat sang protagonis terlambat masuk sekolah dan bertemu salah satu guru di pintu gerbang sekolah.

Selain kata "ohayou gozaimasu", terdapat juga aisatsu lainnya yaitu "gochisousama deshita". Gochisousama deshita digunakan ketika setelah menikmati sebuah sajian maupun digunakan untuk mengungkapkan rasa terima kasih kepada lawan bicara atas kebaikannya pada pertemuan sebelumnya.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

Gambar 6. Gochisou-san merupakan kependekan dari gochisousama deshita

Gambar 6 muncul pada saat salah satu pelanggan yang ingin pergi dan membayar kepada sang pemilik kedai kopi. Dialog tersebut tertulis ごちそうさん。お代置いとくよ？'*gochisousan. o-dai, oitoku yo?*' yang berarti "terima kasih atas minumannya, uangnya aku taruh sini ya".

Di dalam game ini juga terdapat *aisatsu* permintaan maaf seperti 'gomen' dan aisatsu menyatakan terima kasih, yaitu '*arigatou*'.

Gambar 7. Gomen merupakan salah satu aisatsu

Pada gambar 7 terdapat dialog yang bertuliskan 高巻さん...ごめん '*takamaki-san... gomen*' yang berarti "maaf ya, Takamaki".

Gambar 8. Arigatou aisatsu terima kasih

Pada gambar 8, terdapat sebuah pesan yang masuk yang bertuliskan ありがと '*arigato*' yang berarti "terima kasih.

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

Masyarakat di Jepang sering melakukan aisatsu ketika berpapasan dengan orang maupun menghubungi seseorang via telepon. Aisatsu telah menjadi budaya yang melekeat pada orang Jepang hingga saat ini. Aisatsu atau yang dapat disebut dengan salam juga dapat menjaga kelancaran dalam pergaulan dengan seseorang. Salam adalah sebuah kunci keterbukaan seseorang berkomunikasi dengan orang lain dan merupakan sarana komunikasi verbal dalam menjalin hubungan antar manusia.

b. Pendidikan

Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membina, membimbing dan memberikan berbagai macam pengetahuan umum maupun pendidikan karakter. Jenjang pendidikan yang ada di Jepang sama dengan jenjang pendidikan yang ada di Indonesia, dimulai dari 幼稚園 *youchien* (taman kanak-kanak), 小学校 *shougakkou* (sekolah dasar), 中学校 *chuugakkou* (sekolah menengah pertama), dan 高校 *koukou* (sekolah menengah atas) hingga 大学 *daigaku* (universitas).

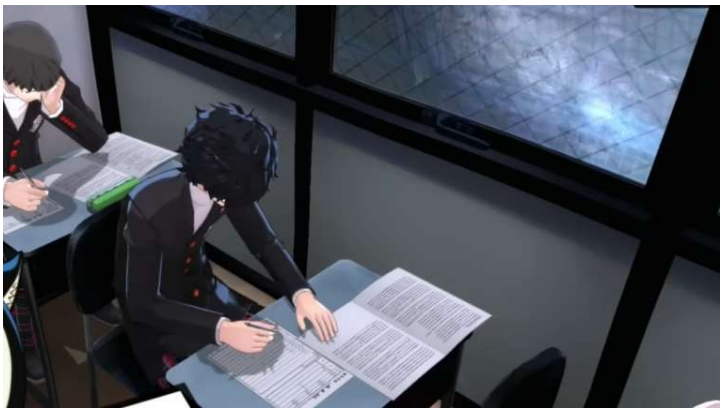
Gambar 10. Suasana ruang kelas

Gambar 9. Suasana di aula

Dalam game Persona 5, para pemain tidak hanya dapat menjelajah lingkungan sekolah, akan tetapi pemain juga akan dipaksa untuk merasakan menjadi murid dalam sekolah tersebut dengan menjawab pertanyaan yang dilontarkan para guru dan menjawab soal-soal ujian dengan benar. Jawaban tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan karakter di dalam *game Persona 5.*

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

Gambar 12. Soal dan beberapa jawaban



Gambar 11. Terdapat sebuah ujian

Unsur pendidikan dalam Persona 5 yaitu adanya sebuah sekolah yang bernama *shujin gakuen koukou* atau sekolah menengah atas shujin. Dalam sekolah itu terdapat berbagai aktivitas seperti belajar mengajar di ruang kelas. Dalam masyarakat Jepang, kegiatan aktivitas di sekolah tidak hanya berupa belajar mengajar, akan tetapi terdapat kegiatan ekstrakuliker atau yang dalam bahasa Jepang disebut dengan *saakuru* yang berupa kata serapan dari bahasa Inggris circle. Terdapat banyak ekstrakuliker yang terdapat di sekolah di Jepang, seperti halnya olahraga, seni dan kebudayaan, hingga terdapat klub beberapa mata pelajaran tertentu.

c. Sosial

Sistem sosial di Jepang, tidak lepas dari prinsip 5S. Menurut Imai (1998), "5S adalah sebuah usaha penyempurnaan yang berkesinambungan baik dalam kehidupan pribadi, keluarga, lingkungan sosial maupun tempat kerja". Konsep 5S merupakan budaya tentang bagaimana seseorang melakukan tempat kerjanya dengan benar. Akan tetapi, konsep ini juga digunakan masyarakat di Jepang tidak hanya dalam lingkup tempat kerja saja, melainkan sudah melekat pada diri masyarakat Jepang.

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

a) Seiri

Seiri adalah ringkas yang dalam pengertiannya yakni membuang barang yang tidak dipakai dan menyimpan bahan yang masih dapat digunakan. Unsur *seiri* yang terepresentasikan dalam *Persona 5* adalah sang Protagonis merapikan beberapa barang yang tergeletak di lantai kamarnya.

b) Seiton

Seiton adalah rapi yang dalam pengertiannya menaruh kembali barang pada lokasi semestinya barang tersebut diletakkan. Tujuannya adalah mempermudah pencarian barang jika dibutuhkan. Unsur *seiton* yang terepresentasikan dalam *Persona 5* adalah sang Protagonis menaruh kembali kardus pada sebuah rak yang terdapat dalam kamarnya.

c) Seiso

Seiso adalah resik yang dalam pengertiannya membersihkan barang agar kondisinya selalu bersih sebelum dan sesudah dipakai. Tujuannya agar barang tersebut terpelihara kondisinya.

d) Seiketsu

Seiketsu adalah tawat yang dalam pengertiannya merawat dan memastikan semua kondisi barang sesuai dengan aturan. Tujuannya adalah konsistensi dalam penerapan *seiri, seiton* dan *seiso.*

e) Shitsuke

Shitsuke adalah disiplin yang dalam pengertiannya seluruh proses penerapan 5S dilaksanakan secara konsisten agar mencapai suatu hasil yang baik. Budaya displin masyarakat Jepang telah turun temurun dilakukan dari leluhur mereka yang sudah mempengaruhi pola pikir dan juga pandangan sosial masyarakat Jepang dari dulu hingga sekarang. Budaya disiplin adalah salah satu bukti keberhasilan Jepang menjadi negara maju yang dapat menyaingi negara-negara seperti Amerika dan negara-negara di Eropa.

Dapat dikatakan bahwasanya sang pencipta game tersebut memasukkan unsur 5S ke dalam Persona 5 dikarenakan budaya tersebut adalah sebuah penggambaran dari masyarakat di Jepang.

d. Ilmu Pengetahun dan Teknologi

Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan, dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai. Dalam ini, teknologi merujuk pada alat dan mesin yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata.

Jepang merupakan salah satu negara dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kemajuan teknologi Jepang didukung oleh beberapa faktor dalam bidan sains dan teknologi. Jepang telah lama bergiat dalam bidang mesin dan berbagai teknologi canggih. Mulai dari produk TV hingga Smartphone, Jepang dapat menghasilkan produk mereka sendiri.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

Gambar 13. Protagonis sedang memegang smartphone

e. Ekonomi

Ekonomi merupakan salah satu aktivitas produksi serta konsumsi yang saling berkaitan yang membantu dalam penentuan bagaimana sumber daya dialokasikan. Perekonomian Jepang ialah salah satu perekonomian terbesar ketiga di dunia setelah Amerika Serikat dan Tiongkok. Perekonomian Jepang pula sangat bersaing dalam perdagangan internasional, terutama pada sektor industri. Jepang pula dikenal dengan SDM yang terbaik, akibatnya mereka mampu bangkit dari keterpurukan setelah era Perang Dunia Kedua berakhir. Dengan Sumber Daya Alam yang rendah, Jepang belajar untuk mengandalkan kemampuan SDM-nya, terutama dalam sektor industri dan perdangangan.

Arubaito adalah istilah yang digunakan untuk orang yang bekerja paruh waktu. Kata *arubaito* berasal dari bahasa Jerman yaitu "*Arbeit*" yang memiliki arti pekerjaan yang dilakukan di luar pekerjaan yang sebenarnya. *Arubaito* berarti "pekerjaan paruh waktu". Istilah arubaito awalnya digunakan sebagai kata rahasia di kalangan mahasiswa di era Meiji untuk menyembunyikan pekerjaan sampingan mereka.

Gambar 14. Arubaito di swalayan

Dalam Persona 5, para pemain dipaksa untuk melakukan segala sesuatu dan meningkatkan kemajuan dalam game tersebut dengan menggunakan uang yang terdapat dalam game tersebut. Terdapat berbagai

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

pilihan yang dapat pemain pilih untuk mendapatkan uang tersebut, seperti halnya melakukan pekerjaan sampingan atau *arubaito*.

Arubaito di Jepang adalah sebuah sarana bagi mahasiswa atau pun pekerja yang ingin mendapatkan penghasilan lebih di kala mereka senggang. Sama halnya dengan *arubaito* dalam Persona 5, siswa dapat melakukan *arubaito* di saat senggang, dan mereka bekerja tidak seperti pekerja pada umunya yang bekerja hingga 8 jam setiap harinya. *Arubaito* dapat dilakukan kapan pun saat senggang dan tidak diharuskan bekerja 8 jam.

f. Religi

Menurut Harun Nasution (1984), "agama berasal dari kata al-Din, religi (relegere, religare) dan agama. Dalam bahasa Arab, al-Din berarti menguasai, menundukkan, patuh, utang, balasan, kebiasaan. Kata religi atau relegere berarti mengumpulkan dan membaca. Kemudia kata religare berarti mengikat. Adapun kata agama terdiri dari (a=tidak dan gam=pergi) yang mengandung pengertian tidak pergi, tetap di tempat atau diwarisi secara turun menurun".

Pada umumnya, terdapat beberapa agama yang dianut oleh masyarakat Jepang, yaitu *Shinto* dan Budha. *Shinto* berasal dari kata 神 '*shin*' yang berarti dewa dan 道 '*tou*' yang berarti jalan, yang dapat dikatakan sebagai jalan dewa atau jalan *kami*. Agama *shinto* diperkirakan terbentuk pada tahun 200 SM, tapi belum jelas kapan waktu tepatnya. Hori Ichiro (1975) mengatakan bahwasanya "*shinto* adalah dasar utama dari kebudayaan Jepang". Sebuah otonami dasar yang berubah dan bersaimilasi dengan unsur variasi budaya yang diambil dari luar. Menurut Tsuda (1965) "*shinto* berarti kepercayaan yang ditemukan dalam adat setempat di Jepang".

Untuk menghormati kami atau dewa, masyarakat di Jepang akan membangun sebuah kuil yang akan menjadi rumah bagi kami tersebut yang disebut *jinja* 神社 yang secara harfiah diterjemahkan menjadi tempat dari dewa dan juga 神宮 *jinguu* adalah kuil yang memiliki hubungan dengan keluarga kekaisaran. Ciri khas kuil shinto adalah terdapat sebuah gerbang yang membatasi antara kawasan tempat tinggal manusia dengan kawasan-kawasan tempat tinggal kami yang disebut *torii*.

Gambar 15. Kuil Shinto

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

Gambar 16. Lukisan torii

Torii terbuat dari kayu maupun batu, akan tetapi masyarakat Jepang sekarang membuat *torii* dari beton, tembaga, dan bahan lainnya. Pada kuil *Shinto*, umunya *torii* berwarna merah dengan bagian palang atas berwarna hitam.

g. Seni

Menurut *KBBI*, "seni adalah suatu karya yang membutuhkan keahlian yang luar biasa untuk membuatnya". Seni adalah sebuah aktivitas manusia yang direpresentasikan ke dalam bentuk karya yang bernilai estetika.

Gambar 17. Ukiyo-e

Ukiyo-e dapat diartikan sebagai sebuah dunia dan kehidupan yang selalu bergerak dan berubah. Setelah mengalami perkembangan pada abad ke-18, gaya *ukiyo-e* mendapatkan pamornya dikarenakan hal-hal yang ingin digambarkannya.

4. CONCLUSION (SIMPULAN)

Dari hasil penelitian representasi budaya Jepang dalam game Persona 5 yang telah dibahas, Game merupakan alat penarik perhatian masyarakat pada era sekarang. Pada zaman dahulu game hanya dianggap sebagai media hiburan di waktu senggang, namun sekarang game dapat digunakan sebagai alat memperkenalkan suatu yang baru kepada masyarakat di seluruh dunia, seperti halnya budaya Jepang.

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

Persona 5 adalah salah satu contoh role-playing game atau yang disebut permainan bermainan peran yang merepresentasikan sebuah budaya Jepang ke dalam sebuah game. Dalam game tersebut banyak unsur budaya yang terdapat pada masyarakat di Jepang yang direpresentasikan dalam Persona 5.

Unsur budaya yang terdapat dalam game Persona 5 adalah unsur bahasa, pendidikan, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi, ekonomi, religi, dan seni.

1. Unsur bahasa yang terdapat dalam game Persona 5 adalah jenis bahasa (kenjougo, teineigo, futsuugo dan bungo) dan bentuk aisatsu atau salam.
2. Unsur pendidikan yaitu terdapat sebuah sekolah. Unsur sosial yang digambarkan dalam game Persona 5 adalah terdapat budaya 5S, yakni seiri, seiton, seiso, seiketsu dan shitsuke.
3. Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terdapat dalam game Persona 5 adalah perkembangan teknologi smartphone dan tv layar lebar.
4. Unsur ekonomi yakni terdapat sebuah pekerjaan sampingan yang dapat diambil oleh pemain, atau di dalam bahasa Jepang disebut arubaito.
5. Penggambaran unsur religi di dalam game Persona 5 adalah terdapat sebuah kuil Meiji dan lukisan yang menggambarkan torii.
6. Unsur seni yakni terdapat lukisan tradisional Jepang, yaitu ukiyo-e.

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022

REFERENCES

Aminuddin. (2016). *Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna*. Sinar Baru Algesindo.

Atlus. (2017). ペルソナ５ー公式サイト. https://persona5.jp/gad3.html

Bahri Djamarah, S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Diektorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Bunka Shingikai Toushin. (2007). *Keigo no Shishin*.

Bunkacho. (1988). *Aisatsu kotoba siriizu 14: Aisatsu to kotoba* (Okurasho (ed.)). Insatsu Kyoku.

Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Games*. PT. Gramedia Pustaka Utama. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=J5NnDwAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PP1%5C&dq=pengenalan+anak+usia+dini+terhadap+bela+diri%5C&ots=qtDZLbwam9%5C&sig=9LAe85G99FegcOJZFA2zHrVcOF8

Hirabayashi, Y., & Hama, Y. (1992). Gaikokujin no tame no nihongo reibun-mondai shiriizu 10 keigo. In *Aratake Shuppan*.

Hori, I. (1975). Shamanism in Japan. In *Folklore Studies* (Vol. 21). Miraisha.

Imai, M. (1998). *Genba Kaizen : Pendekatan Akal Sehat, Berbiaya Rendah Pada Manajemen*. Pustaka Brinaman Pressindo.

Mukhtar. (2013). Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif. In *Jakarta: Referensi (GP Press Group: Vol. 1st ed*. GP Press Group.

Nasution, H. (1984). *Islam, ditinjau dari berbagai aspeknya, Jilid 1*. Penerbit UI-Press.

Nomura, M., & Koike, S. (1992). *日本語事典 (Nihongo Jiten)*. Seiji Koike.

Putra, F. P., Husni Tamrin, S.T., M.T., P. D., & Dedi Ary Prasetya, S. T. (2012). Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D Dan Bahasa Pemrograman C #. In *Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

"seni". KBBI Daring. (n.d.). Retrieved July 10, 2022, from https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/seni

Tsuda, S. (1965). *Study the second Tsuda Sokicho Complete Works Confucianism*. Iwanami Shoten.

Tylor, E. B. (2010). Primitive culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom. In *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom* (Vol. 2). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511705960

zAminuddin. (2016). *Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna*. Sinar Baru Algesindo.

Atlus. (2017). ペルソナ５ー公式サイト. https://persona5.jp/gad3.html

Bahri Djamarah, S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Diektorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Bunka Shingikai Toushin. (2007). *Keigo no Shishin*.

Bunkacho. (1988). *Aisatsu kotoba siriizu 14: Aisatsu to kotoba* (Okurasho (ed.)). Insatsu Kyoku.

Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Games*. PT. Gramedia Pustaka Utama. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=J5NnDwAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PP1%5C&dq=pengenalan+anak+usia+dini+terhadap+bela+diri%5C&ots=qtDZLbwam9%5C&sig=9LAe85G99FegcOJZFA2zHrVcOF8

Hirabayashi, Y., & Hama, Y. (1992). Gaikokujin no tame no nihongo reibun-mondai shiriizu 10 keigo. In *Aratake Shuppan*.

Hori, I. (1975). Shamanism in Japan. In *Folklore Studies* (Vol. 21). Miraisha.

Imai, M. (1998). *Genba Kaizen : Pendekatan Akal Sehat, Berbiaya Rendah Pada Manajemen*. Pustaka Brinaman Pressindo.

Mukhtar. (2013). Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif. In *Jakarta: Referensi (GP Press Group: Vol. 1st ed*. GP Press Group.

Nasution, H. (1984). *Islam, ditinjau dari berbagai aspeknya, Jilid 1*. Penerbit UI-Press.

Nomura, M., & Koike, S. (1992). *日本語事典 (Nihongo Jiten)*. Seiji Koike.

Putra, F. P., Husni Tamrin, S.T., M.T., P. D., & Dedi Ary Prasetya, S. T. (2012). Pembuatan Game Animasi

Copyright © 2022 MEZURASHII
Vol. 4 No. 1 April 2022 DOI: .....

3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D Dan Bahasa Pemrograman C #. In *Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

"seni". KBBI Daring. (n.d.). Retrieved July 10, 2022, from https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/seni

Tsuda, S. (1965). *Study the second Tsuda Sokicho Complete Works Confucianism*. Iwanami Shoten.

Tylor, E. B. (2010). Primitive culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom. In *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom* (Vol. 2). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511705960

Copyright © 2022 MEZURASHII
DOI: .....
Vol. 4 No. 1 April 2022