

REPRESENTASI EKSPLOITASI KORPORAT DAN *BLACK COMPANY* DI JEPANG DALAM *VIDEO GAME PERSONA 5*

SKRIPSI



**ALIDOUGLAS LADD
2018110291**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2025**

REPRESENTASI EKSPLOITASI KORPORAT DAN *BLACK COMPANY* DI JEPANG DALAM VIDEO GAME PERSONA 5

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Linguistik**



**ALIDOUGLAS LADD
2018110291**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana yang berjudul:

REPRESENTASI EKSPLOITASI KORPORAT DAN *BLACK COMPANY* DI JEPANG DALAM *VIDEO GAME PERSONA 5*

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Herlina Sunarti, SS., M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D selaku pembimbing II, bukan hasil jiplakan skripsi karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Ali Douglas Ladd
NIM : 2018110291
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan gelar akademik penulis oleh pihak Universitas Darma Persada.

Penulis

(Ali Douglas Ladd)
(2018110291)



HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Sarjana yang berjudul:

REPRESENTASI EKSPLOITASI KORPORAT DAN *BLACK COMPANY* DI JEPANG DALAM VIDEO GAME PERSONA 5

Telah diuji dan diterima baik pada:

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Bahasa dan Budaya Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Pembimbing I



(Herlina Sunarti, SS., M.Si)

Pembimbing II



(Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D)

Ketua Sidang



(Kun Mahsusy Permatasari, SS., M.Pd)

Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan
Jepang



(Hayun Nurdiniyah, SS., M.Si)

Dekan Fakultas Bahasa dan
Budaya



(Dr. C. Dewi Hartati, SS., M.Si)

ABSTRAK

Nama : Ali Douglas Ladd

Nim : 2018110291

Judul : Representasi Eksploitasi Korporat dan *Black company* dalam Video
Game Persona 5

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena *black company* serta representasinya dalam video game Persona 5. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Dalam proses pengumpulan data menggunakan teknik studi pustaka, yang melibatkan penelaahan berita dan artikel yang berkaitan dengan tema skripsi penulis melalui sumber daya online. *Black company* adalah perusahaan yang bermasalah, tidak jujur, dan tidak memberikan upah yang layak. Perusahaan ini sering melanggar undang-undang ketenagakerjaan Jepang, memaksa karyawan bekerja lembur tanpa bayaran, dengan kondisi kerja yang buruk. Game Persona 5 merepresentasikan eksploitasi korporat dan konsep *black company* melalui simbolisme dan narasi yang menggambarkan sisi gelap keserakahan perusahaan. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui lebih mengenai *black company* dan menunjukkan bahwa video game juga bisa menyampaikan kritik sosial.

Kata kunci : *Black company*, eksploitasi korporat, representasi, kritik sosial.

概要

名前 : Eli Douglas Ladd
学生番号 : 2018110291
題名 : 『ペルソナ5』における企業搾取とブラック企業の表象について

この研究は、ブラック企業現象と、ペルソナ 5 ビデオゲームにおけるその表現を分析することを目的としている。この研究では、記述的分析法を用いた定性的なアプローチを採用している。データ収集プロセスでは、オンラインリソースを通じて著者の論文テーマに関連するニュースや記事を収集および分析する図書館研究手法が使用された。ブラック企業とは、問題があり、不正行為をしており、適切な賃金を支払わない企業のことである。同社は日本の労働法を頻繁に違反し、劣悪な労働条件の下で従業員に無給の残業を強制していた。ペルソナ 5 のゲームは、企業の貪欲さの暗い側面を描写する象徴と物語を通じて、企業による搾取とブラック企業の概念を表現している。この研究の結果は、ブラック企業についてさらに詳しく知ること、そしてビデオゲームが社会批判を伝えることもできることを示すことについては明らかになった。

キーワード: ブラック企業、企業の搾取、表象、社会批判

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji serta syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa lagi Maha Bijaksana yang dengan rahmat, karunia, serta kemurahan-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Representasi Eksploitasi Korporat dan *Black company* dalam Video Game Persona 5”. Shalawat serta salam tidak lupa saya haturkan kepada Yang Dimuliakan Muhammad Rasulullah SAW serta para sahabat yang telah memberikan contoh yang baik dan bijak kepada kita semua dalam menghadapi berbagai hal.

Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak sejak masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, maka dirasa sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan baik perkuliahan maupun skripsi ini. Oleh demikian, maka saya mengucapkan terima kasih yang sangat mendalam kepada:

1. Ibu Herlina Sunarti, SS., M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
2. Bapak Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D, selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
3. Ibu Kun Makhsusy Permatasari, SS., M.Pd., selaku ketua sidang yang telah memimpin dengan penuh integritas dan dedikasi;
4. Ibu Metty Suwandany, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu perkuliahan selama ini;
5. Ibu Hayun Nurdiniyah, S.S., M.Si., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan

Kebudayaan Jepang;

6. Ibu Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si., selaku Ketua Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya;
7. Para dosen yang telah mengajar dan memberikan saya ilmu selama saya berkuliah disini;
8. Almarhumah Ibu saya, yang senantiasa merawat, membimbing, serta memberikan dukungan dan doa kepada saya dari kecil yang dengan dukungannya saya dapat menyelesaikan skripsi ini;

Akhir kata, saya berharap agar Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa lagi Maha Adil berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

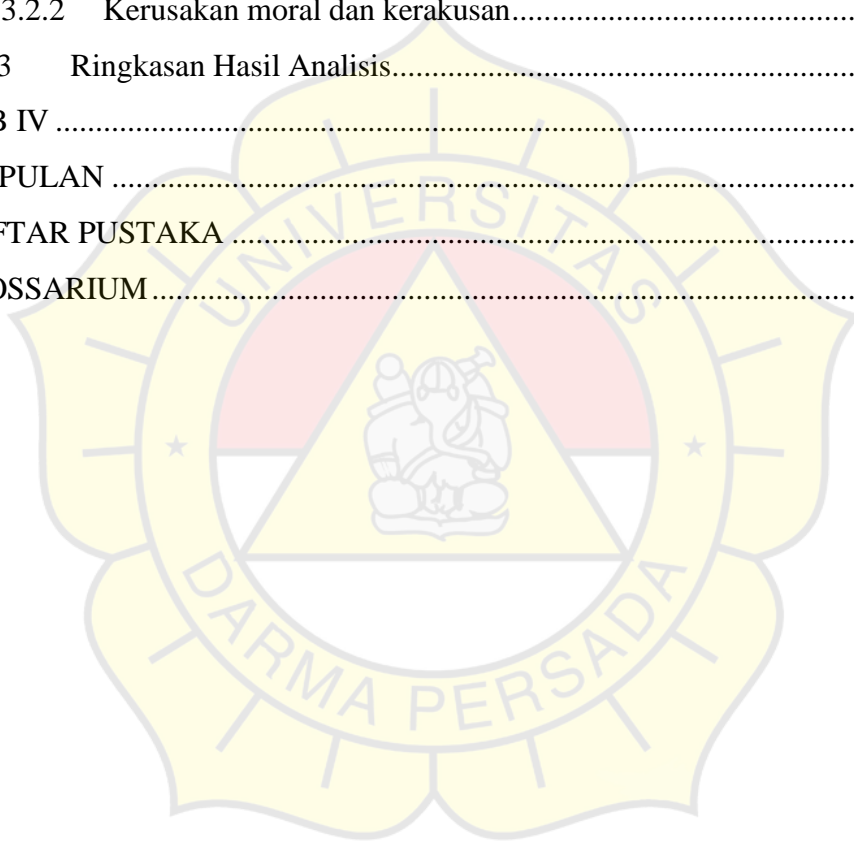
Jakarta, 12 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
ABSTRAK	v
概要	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan	6
1.3 Identifikasi Masalah	8
1.4 Pembatasan Masalah	8
1.5 Perumusan Masalah.....	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	9
1.7 Landasan Teori	9
1.9.1 Teori Representasi	9
1.9.2 Teori Eksploitasi.....	10
1.9.3 <i>Black company</i>	11
1.8 Metode Penelitian.....	12
1.9 Manfaat Penelitian.....	13
1.10 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II.....	15
2.1 Representasi.....	15
2.2 Teori Eksploitasi.....	17
2.3 Teori Budaya Populer.....	18
2.4 Definisi game	20
2.5 Sinopsis Persona 5.....	21

2.6	<i>Black company</i>	22
2.6.1	<i>Karoshi</i> dalam <i>Black Company</i>	26
BAB III.....		29
ANALISIS REPRESENTASI EKSPLOITASI KORPORAT DAN <i>BLACK COMPANY</i> DI JEPANG DALAM <i>VIDEO GAME PERSONA 5</i>		29
3.1	Persona 5	29
3.2	Analisis Representasi <i>black company</i> dalam Persona 5.....	33
3.2.1	Eksploitasi tenaga kerja.....	34
3.2.2	Kerusakan moral dan kerakusan.....	42
3.3	Ringkasan Hasil Analisis.....	46
BAB IV		47
SIMPULAN		47
DAFTAR PUSTAKA		48
GLOSSARIUM.....		51



DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 2.1 Contoh gaji minimum perdaerah di Jepang	24
Gambar 2.2 survei orang-orang yang telah berkerja di black company	25
Gambar 3.5 Poster Persona 5	32
Gambar 3.4 dialog dari seorang karyawan	35
Gambar 3.5 dua karyawan yang sedang bergosip.	36
Gambar 3.6 Pemandangan didalam istana milik Okumura	37
Gambar 3.7 Ryuuji melihat para robot yang sedang berkerja	38
Gambar 3.8 Futaba mendengar pengumuman dari robot manajer.	39
Gambar 3.9 Spekulasi Yusuke	40
Gambar 3.10 Pekerja robot tersebut yang terjatuh dan rusak.....	39
Gambar 3.11 Okumura ingin Haru menikah dengan anak politikus demi dukungan politik.	43
Gambar 3.12 Okumura menjual Haru kepada seorang anak politikus	44
Tabel 1 Pendekatan Representasi	17
Tabel 2 Tabel Ringkasan Hasil Analitis	46