

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Ari Welianto pada Kompas (2022), manusia pada prinsipnya adalah makhluk sosial yang memerlukan interaksi dengan sesama manusia. Oleh karena itu, manusia akan membentuk kelompok yang akhirnya membentuk suatu Masyarakat. Terbentuknya masyarakat ini berakar dari kebiasaan hidup bersama dalam jangka waktu tertentu, yang pada akhirnya membentuk suatu budaya dalam komunitas tersebut. Sosial merupakan sebuah istilah yang berkaitan dengan interaksi dan hubungan antara individu atau kelompok individu dalam masyarakat. Ini mencakup berbagai aspek kehidupan sosial, seperti komunikasi, norma, nilai, struktur sosial, budaya, dan dinamika sosial. Konsep sosial penting dalam ilmu sosial dan sosiologi, karena membantu memahami bagaimana manusia berinteraksi dan membentuk masyarakat.

Earl Rubington dan Martin S. Weinberg dalam buku yang berjudul *The Study of Social Problems: Seven Perspectives* (1971), mendefinisikan masalah sosial sebagai kondisi dalam masyarakat yang menyimpang dari nilai-nilai yang dianut oleh komunitas. Lebih jauh lagi, perbedaan ini tidak selalu diinginkan dan tidak memerlukan kesepakatan bulat dalam masyarakat untuk diperbaiki. Ketidaksiharian ini memicu kecemasan dan ketidaknyamanan di kalangan masyarakat karena berbeda dengan sifat dan esensi masyarakat itu sendiri. Jika dibiarkan tanpa penanganan, masalah sosial dapat memberikan dampak buruk pada kemajuan peradaban, berpotensi merugikan generasi mendatang dan merusak lingkungan.

Menurut Pappas dan McKelvie pada artikel dari *livescience*, budaya mencakup karakteristik dan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu kelompok orang tertentu, termasuk aspek-aspek seperti bahasa, agama, kuliner, kebiasaan sosial, musik, dan seni. Menurut Pusat Penelitian Lanjutan tentang Perolehan Bahasa, budaya juga dapat dianggap sebagai pola perilaku dan interaksi bersama, struktur

pemikiran, dan pemahaman yang dipelajari melalui proses sosialisasi. Dengan kata lain, budaya merupakan identitas kelompok yang tumbuh dan terjaga melalui pola-pola sosial yang unik bagi kelompok tersebut. Menurut pandangan William H. Haviland, budaya meliputi sejumlah pedoman dan standar yang secara bersama-sama dianut oleh sekelompok individu atau masyarakat secara luas. Ketika individu-individu ini mematuhi prinsip-prinsip tersebut, mereka menghasilkan perilaku yang dianggap sesuai atau disetujui oleh seluruh masyarakat.

Menurut Ashley Crossman pada artikel di thoughtco, Budaya populer, yang sering disebut sebagai "pop culture," mencakup sekumpulan praktik, kepercayaan, dan objek yang dominan atau umum dalam suatu masyarakat pada waktu tertentu. Budaya ini mencakup berbagai bentuk hiburan, seperti musik, televisi, film, dan buku, yang banyak disukai oleh masyarakat luas. Budaya populer terdiri dari jenis media yang memiliki aksesibilitas luas dan daya tarik massal. Istilah "budaya populer" pertama kali muncul pada pertengahan abad ke-19 dan awalnya merujuk pada tradisi budaya masyarakat, yang berlawanan dengan "budaya resmi" dari negara atau kelas penguasa. Dalam penggunaannya yang lebih luas saat ini, budaya populer sering didefinisikan dalam istilah kualitatif—pop culture sering dianggap sebagai bentuk ekspresi seni yang lebih dangkal atau kurang bernilai dibandingkan dengan seni tinggi. Salah satu contoh dari budaya populer adalah video game.

Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi dengan antarmuka pengguna untuk menghasilkan umpan balik visual pada perangkat video. Platform untuk bermain video game dapat berkisar dari komputer pribadi, konsol game hingga perangkat seluler. Genre video game beragam, termasuk aksi, petualangan, permainan peran (RPG), simulasi, dan masih banyak lagi.

「ビデオゲーム」とは、電子的な装置を用いて遊ぶゲームのことを指す。これには、パソコンやゲーム機、スマートフォンなど、様々なデバイスで遊べるものが含まれる。また、ジャンルも多岐にわたり、アクション、アドベンチャー、RPG（ロールプレイングゲーム）、シミュレーションなど、プレイヤーの好みや技術に応じて選ぶことができる。(https://www.weblio.jp)

*Bideo gēmu” to wa, denshiteki na sōchi o mochiite asobu gēmu no koto o sasu. Kore ni wa, pasokon ya gēmu ki, sumātofon nado, samazama na debaisu de asoberu mono ga fukumareru. Mata, janru mo takini watari, akushon, adobenchā, RPG (rōrupureingu gēmu), shimiyurēshon nado, pureiyā no konomi ya gijutsu ni ōjite erabu koto ga dekiru.*

Terjemahan :

"Video game" mengacu pada permainan yang dimainkan menggunakan perangkat elektronik. Ini termasuk game yang dapat dimainkan di berbagai perangkat seperti komputer, konsol game, dan smartphone. Ada juga berbagai macam genre, seperti aksi, petualangan, RPG (role-playing game), dan simulasi, yang dapat dipilih pemain sesuai dengan preferensi dan keterampilannya.

Berdasarkan kutipan diatas, video game memiliki beragam genre, salah satunya adalah RPG (*role-playing game*), di mana pemain mengambil peran karakter dalam narasi game dan dapat memengaruhi karakter, cerita, dan dunia dalam game. Salah satu contoh terkenal dari genre RPG adalah Persona 5, yang dirilis oleh ATLUS pada tahun 2016 di Jepang dan tahun 2017 untuk versi bahasa Inggris, eksklusif untuk PlayStation 3 dan 4. Persona 5 adalah bagian dari seri Persona, yang merupakan turunan dari seri Shin Megami Tensei, dan termasuk dalam sepuluh franchise RPG terkemuka di Jepang.

Dalam *Video Game* Persona 5, berbagai masalah sosial digambarkan, salah satunya adalah ブラック企業 (*Burakku Kigyō*) atau *black company* yang diartikan sebagai perusahaan hitam. Menurut artikel pada tokhimo.com yang ditulis oleh Arzaqia Luthfi Yani, *black company* merujuk pada perusahaan yang tidak mematuhi hukum ketenagakerjaan Jepang, seringkali menciptakan lingkungan kerja yang tidak kondusif dan budaya kerja yang toksik. Perusahaan-perusahaan ini cenderung mengeksploitasi para pekerjanya, menyebabkan ketidakseimbangan antara kehidupan sehari-hari dan pekerjaan, bahkan dalam beberapa kasus ekstrem, dapat menyebabkan kematian akibat stres kerja.

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Arzaqia Luthfi Yani pada tokhimo, *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. Istilah ini populer sekitar tahun 2001 dan sekarang

digunakan oleh pemerintah, media, serta masyarakat. *Black company* memiliki lima karakteristik utama: jam kerja panjang, hari libur sedikit, gaji rendah, tidak ada bayaran untuk lembur, dan berbagai bentuk pelecehan di tempat kerja seperti pelecehan seksual dan kekuasaan. Beberapa perusahaan besar di Jepang telah dinominasikan sebagai *black company*, berdasarkan pelanggaran seperti jam kerja yang panjang, upah rendah, dan pelecehan terhadap pekerja.

これもください 「「ブラック企業」とは、過酷な環境で労働者を働かせる企業の俗称です。労働者にとって「働きたくない企業」と言い換えることもできるでしょう。」 (<https://keiyaku-watch.jp/>)  
*'Burakku kigyō' to wa, kakoku na kankyō de rōdōsha o hatarakaseru kigyō no zokushō desu. Rōdōsha ni totte 'hatarakitakunai kigyō' to iikaeru koto mo dekiru deshō.*

Terjemahan:

Perusahaan hitam adalah istilah umum untuk bisnis yang memaksa karyawannya bekerja di bawah kondisi yang keras. Istilah ini juga dapat digambarkan sebagai 'perusahaan di mana orang tidak ingin bekerja.

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Arzaqia Luthfi Yani pada tokhimo.com, *black company* di Jepang memiliki lima karakteristik utama yang membedakannya sebagai tempat kerja yang eksploitatif. Pertama, jam kerja yang sangat panjang. Berdasarkan Undang-Undang Standar Ketenagakerjaan Jepang, jam kerja maksimum adalah 8 jam per hari dan 40 jam per minggu dengan batas waktu lembur yang ketat. Namun, *black company* sering kali memaksa karyawan bekerja lebih dari 80 jam lembur dalam jangka waktu dua hingga enam bulan, yang meningkatkan risiko *karoshi* (kematian akibat kerja berlebihan). Kedua, hari libur yang sangat sedikit. Hukum ketenagakerjaan menyatakan karyawan harus mendapatkan minimal satu hari libur per minggu, tetapi *black company* biasanya memberikan kurang dari 100 hari libur per tahun, bahkan beberapa di antaranya memberikan kurang dari 80 hari, tanpa cuti berbayar. Ketiga, gaji rendah meskipun ada upah minimum yang ditetapkan oleh pemerintah. Banyak *black company* yang membayar karyawan di bawah standar ini, melanggar hukum ketenagakerjaan. Keempat, tidak adanya gaji lembur. Karyawan sering dipaksa bekerja lembur tanpa dibayar tambahan yang diwajibkan oleh undang-undang, dan perusahaan sering

memberikan laporan jam kerja yang tidak akurat. Terakhir, *black company* kerap melakukan berbagai bentuk pelecehan di tempat kerja, termasuk pelecehan seksual (*sekuhara*), pelecehan kekuasaan (*pawahara*), pelecehan alkohol (*aruhara*), pelecehan moral (*morahara*), dan pelecehan terhadap wanita hamil (*matahara*). Selain melanggar hukum, perusahaan-perusahaan ini menciptakan lingkungan kerja yang berbahaya dan tidak sehat bagi karyawan.

Game *Persona 5* merepresentasikan *black company* eksploitasi korporat, gambaran dan simbolisme eksploitasi korporat dan sisi gelap keserakahan perusahaan, mencerminkan konsep *black company*. Istana Okumura menggunakan simbolisme untuk mengkritik isu-isu ini, seperti stasiun luar angkasa yang melambangkan isolasi pekerja dan pekerja robot yang meledak setelah bekerja berlebihan sebagai simbol dari karyawan yang diperlakukan tidak manusiawi dan dianggap sekali pakai. Karakter Okumura dalam *game* *Persona 5* sendiri mengeksplorasi tema keserakahan korporat, di mana ia memprioritaskan keuntungan di atas kesejahteraan karyawan, menciptakan lingkungan kerja yang beracun. Hubungannya dengan putrinya, Haru, menunjukkan sifat utilitarian, memandangnya hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan bisnis. Selain itu, kerusakan moral terlihat dalam cara Okumura mengorbankan etika demi kesuksesan perusahaan. Perlawanan protagonis melawan Okumura merefleksikan perlawanan generasi muda terhadap praktik bisnis yang tidak etis, menyoroti potensi perubahan menuju praktik yang lebih etis dan manusiawi. Secara keseluruhan, "*Persona 5*" menggunakan simbolisme untuk merepresentasikan dan mengkritik eksploitasi korporat dan memberikan komentar tentang dampak keserakahan perusahaan terhadap individu dan masyarakat.

Fenomena *black company* yang terjadi di Jepang tidak hanya menjadi isu di dunia nyata, tetapi juga mendapat sorotan dalam budaya populer, termasuk dalam dunia video game. *Persona 5*, misalnya, secara jelas merepresentasikan eksploitasi korporat melalui karakter Kunikazu Okumura dan perusahaannya, Okumura Foods. Praktik-praktik yang dilakukan dalam *black company*, seperti jam kerja berlebihan, pelecehan di tempat kerja, serta pengabaian terhadap kesejahteraan karyawan, tercermin dalam simbolisme Istana Okumura. Stasiun luar angkasa yang digunakan

sebagai setting menunjukkan keterasingan dan ketidakberdayaan pekerja, sementara pekerja robot yang meledak setelah bekerja tanpa henti melambangkan realitas tragis dari *karoshi*. Dengan menggambarkan Okumura sebagai sosok pengusaha yang mengutamakan keuntungan di atas kesejahteraan karyawan bahkan sampai mengorbankan putrinya demi ambisi bisnisnya. Persona 5 memberikan kritik tajam terhadap keserakahan korporat dan dampak buruknya terhadap individu serta masyarakat. Melalui perlawanan protagonis terhadap Okumura, game ini tidak hanya mengangkat kesadaran tentang praktik bisnis yang tidak etis tetapi juga menyoroti pentingnya perubahan menuju lingkungan kerja yang lebih manusiawi.

Penulis tertarik untuk membahas representasi kerakusan korporat dan *black company* dalam video game Persona 5 karena tema ini secara jelas mencerminkan isu-isu sosial yang relevan di dunia nyata, khususnya di Jepang. Dalam Persona 5, perusahaan hitam digambarkan melalui karakter Kunikazu Okumura dan istana miliknya, yang menunjukkan eksploitasi tenaga kerja serta ketidakpedulian terhadap kesejahteraan karyawan. Simbolisme ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen naratif, tetapi juga sebagai kritik terhadap praktik korporasi yang tidak etis. Penulis merasa tertarik untuk mengeksplorasi bagaimana video game dapat menjadi media yang kuat untuk menyampaikan kritik sosial, serta bagaimana representasi tersebut dapat meningkatkan kesadaran pemain tentang isu-isu penting seperti eksploitasi tenaga kerja dan keadilan sosial. Selain itu, Persona 5 menawarkan platform unik untuk menganalisis hubungan antara dunia fiksi dan realitas sosial, serta bagaimana karya budaya populer dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap masalah yang ada.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian – penelitian terdahulu yang berkaitan dan menjadi acuan dalam penulisan skripsi selanjutnya. Berikut adalah penelitian terdahulu yang menjadi sumber inspirasi penulis dalam menulis skripsi ini :

1. Skripsi yang berjudul “**Representasi masalah sosial masyarakat Jepang dalam game Persona 5**” oleh Muhamad Khaidar Subagya, skripsi di

Universitas Pakuan tahun : 2018 Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan masalah-masalah sosial dalam kehidupan masyarakat Jepang yang telah direpresentasikan dalam *game* Persona 5 yaitu *ijime*, *hikkikomori*, dan *burakku kigyō*. Skripsi ini memiliki metode penelitian deskriptif analisis. Muhamad Khaidar Subagya membahas tiga masalah sosial yang direpresentasikan oleh *game* Persona 5 yaitu *ijime*, *hikkikomori*, dan *burakku kigyō* dan membahas masing-masing topik secara dasar. Sedangkan pada penelitian ini, penulis lebih menfokuskan pada representasi eksploitasi korporat dan *black company* dan representasinya dalam *Video Game* Persona 5.

**2. Discourse Analysis of Japanese “Black Companies” (M. Takahashia , A. Kimatab, N. Teramotoc, S. Itod, T. Nakamura Universitas Nasional) Tahun 2018**

Penelitian ini secara mendalam membahas isu-isu terkait "*Black Companies*" di Jepang dan berfokus pada pemahaman bagaimana wacana mengenai perusahaan-perusahaan ini dibangun dan dimodifikasi dalam konteks sosial Jepang. Penelitian ini menggunakan analisis wacana, dengan studi kasus khusus tentang Dentsu Inc., dengan penekanan pada multi-levels of discourse dan hubungan kekuasaan.

Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah pada penelitian ini membahas asal usul istilah “Perusahaan Hitam” dan apa yang dimaksud dari istilah tersebut. Sedangkan penulis lebih menfokuskan kepada representasi eksploitasi korporat dan *black company* dalam *game* persona 5.

**3. *Black company* as Social Problem in Japanese Film: A SocioLiterary and Reader Response Analysis (W. Rahwati , B. Angela , B. Mulyadi) Tahun 2024**

Artikel ini membahas masalah perusahaan hitam (*burakku gaisha*) dalam dua film Jepang: *Burakku Gaisha ni Tsutometerundaga*, *Mou Ore wa Genkai Kamoshirenai* (2009) dan *Chotto Ima Kara Shigoto wo Yamete Kuru* (2017). Perusahaan hitam merupakan masalah sosial di Jepang, di

mana banyak perusahaan memaksa karyawannya bekerja berlebihan dengan upah rendah, yang berujung pada fenomena *karoshi* (kematian akibat kerja berlebihan). Artikel ini menganalisis bagaimana kedua film tersebut menggambarkan masalah tersebut dan bagaimana karakter dalam film meresponsnya. Artikel ini menggunakan pendekatan gabungan dari perspektif sastra sosiologis dan tanggapan pembaca, menyoroti isu sosial yang dihadapi masyarakat Jepang saat ini. Penelitian ini sama-sama membahas masalah eksploitasi korporat dan *black company* melalui representasinya dalam media yang dimana para penulis memilih film sebagai medianya.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat identifikasi masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini :

1. Maraknya isu eksploitasi korporat dan *black company* di Jepang.
2. Dampak yang ditimbulkan oleh eksploitasi perkerja oleh *black company* dalam masyarakat Jepang.
3. Adanya pelanggaran-pelanggaran oleh *black company* terhadap undang-undang.
4. Adanya eksploitasi korporat dan *black company* yang digambarkan dalam video game Persona 5.
5. Representasi eksploitasi korporat dan *black company* dalam media-media populer.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan supaya penyimpangan pokok pembahasan dapat dihindari, penulis memberikan batasan masalah pada ruang lingkup eksploitasi korporat dan *black company* serta dampak-dampaknya dan representasinya dalam *video game* Persona 5 yang dirilis oleh ATLUS.

## 1.5 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah :

1. Apa pengaruh *black company* dalam masyarakat Jepang ?
2. Bagaimana konsep eksploitasi korporat dan *black company* direpresentasikan melalui cerita dalam game persona 5?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis dampak *black company* dalam masyarakat Jepang.
2. Menganalisis dan memahami bagaimana eksploitasi korporat dan *black company* direpresentasikan melalui cerita dalam game persona 5.

## 1.7 Landasan Teori

### 1.9.1 Teori Representasi

Stuart Hall adalah tokoh utama dalam teori representasi yang menekankan bahwa representasi tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga membentuk realitas itu sendiri. Menurut Hall, makna dibentuk melalui bahasa dan gambar yang disampaikan oleh media, dan kemudian diinterpretasikan oleh audiens. Ia membagi pendekatan representasi menjadi tiga kategori: pendekatan reflektif, di mana media hanya mencerminkan makna yang sudah ada; pendekatan intentional, di mana makna bergantung pada maksud pembuat media; dan pendekatan konstruksionis, yang melihat makna sebagai hasil dari interpretasi sosial dan konstruksi bahasa. Hall juga menekankan bahwa representasi selalu melibatkan proses seleksi, konstruksi, dan ideologi, yang pada akhirnya memengaruhi cara kita memandang identitas, budaya, dan kekuasaan dalam masyarakat. (Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, chapter 1).

Foucault melihat representasi dalam konteks wacana dan kekuasaan. Menurutnya, representasi tidak hanya tentang penyampaian makna, tetapi juga berfungsi sebagai alat kekuasaan yang membentuk apa yang dianggap sebagai "kebenaran" dalam masyarakat. Melalui wacana, kekuasaan menentukan cara individu berbicara tentang realitas tertentu, seperti gender, seksualitas, atau politik, yang kemudian membentuk pemahaman kita tentang dunia. Secara keseluruhan, teori representasi membantu kita memahami bagaimana makna disusun dan dikelola oleh berbagai kekuatan sosial dan media, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi persepsi kita tentang dunia.

### **1.9.2 Teori Eksploitasi**

Karl Marx, dalam karyanya *Das Kapital*, volume I memperkenalkan konsep "surplus value" (nilai lebih), yang menjelaskan bahwa pekerja menciptakan nilai yang lebih besar dari yang mereka terima dalam bentuk upah. Perbedaan ini adalah keuntungan yang dinikmati oleh pemilik modal (kapitalis). Marx melihat bahwa kapitalis terus mencari cara untuk memperluas keuntungan mereka, sering kali dengan memaksa pekerja untuk bekerja lebih lama, dengan upah yang stagnan, atau melalui praktik-praktik lainnya yang memperdalam ketimpangan.

Dalam teori eksploitasi modern, penekanan diberikan pada bagaimana eksploitasi ini terjadi dalam konteks global, di mana perusahaan multinasional sering kali memindahkan produksi ke negara-negara berkembang untuk memanfaatkan tenaga kerja murah, menghindari regulasi ketenagakerjaan, dan mendapatkan keuntungan lebih besar. Eksploitasi modern juga mencakup "perusahaan hitam" atau *black companies* yang memperlakukan pekerja sebagai alat produksi semata, dengan mengabaikan kesejahteraan fisik dan mental mereka.

Karl Marx, dalam *Das Kapital*, memperkenalkan konsep "surplus value" (nilai lebih), yang menjelaskan bahwa pekerja menghasilkan nilai yang lebih besar daripada yang mereka terima sebagai upah. Keuntungan ini diambil oleh pemilik modal (kapitalis). Marx berpendapat bahwa

kapitalis terus berusaha memperbesar keuntungan mereka, sering kali dengan memaksa pekerja bekerja lebih lama tanpa peningkatan upah, memperparah ketidak setaraan.

Kesimpulan yang didapat dari penjelasan di atas adalah teori eksploitasi modern menekankan bagaimana eksploitasi ini terjadi di tingkat global. Perusahaan multinasional sering memindahkan produksi ke negara-negara berkembang untuk memanfaatkan tenaga kerja murah dan menghindari peraturan ketenagakerjaan. Praktik ini juga tercermin dalam konsep "perusahaan hitam" (*black companies*), yang mengeksploitasi pekerja dengan mengabaikan kesejahteraan fisik dan mental mereka. Eksploitasi ini menimbulkan ketidakadilan dan merugikan pekerja, baik dalam konteks lokal maupun global.

### 1.9.3 *Black company*

Kementerian Kesehatan, Tenaga Kerja, dan Kesejahteraan Jepang tidak secara resmi mendefinisikan "perusahaan hitam," tetapi karakteristik umum yang dikenal adalah sebagai berikut.

厚生労働省においては『ブラック企業』について定義していませんが、一般的な特徴として、ブラック企業(ぶらっくきぎょう)とは、極端な長時間労働や過剰なノルマ、残業代・給与等の賃金不払、ハラスメント行為が横行するなどコンプライアンス意識が著しく低く、離職率が高い、若者の「使い捨て」が疑われる企業の総称とされています。  
(<https://jsite.mhlw.go.jp/>)

*Kousei Roudou-shou ni oite wa 'Burakku Kigyō' ni tsuite teigi shiteimasen ga, ippantekina tokuchō to shite. Burakku kigyō to wa, kyōkutanna chōjikan rōdō ya kajō na norma, zangyōdai-kyūyo-tō no chingin miharai, harasumento kōi ga ōkō suru nado, konpuraiansu ishiki ga ichijirushiku hikuku, rishokuritsu ga takai, wakamono no 'tsukaisute' ga utagawareru kigyō no sōshō to sareteimasu.*

Terjemahan:

Kementerian Kesehatan, Perburuhan dan Kesejahteraan tidak mendefinisikan "black kigyō (perusahaan hitam)", namun ciri-ciri umum perusahaan hitam adalah jam kerja yang sangat panjang, kuota yang berlebihan, upah lembur, gaji, dll. Ini adalah istilah umum untuk perusahaan yang mempunyai pendapatan sangat rendah. kesadaran kepatuhan, seperti upah yang tidak dibayar dan pelecehan yang merajalela, memiliki tingkat keluar masuk yang tinggi, dan dicurigai "sekali pakai" di kalangan generasi muda.

Berdasarkan kutipan diatas, istilah "perusahaan hitam" digunakan untuk merujuk pada perusahaan-perusahaan yang memiliki jam kerja yang sangat panjang, kuota kerja yang berlebihan, tidak membayar upah lembur dan gaji yang seharusnya, tingkat kesadaran kepatuhan yang sangat rendah seperti pelecehan yang merajalela, tingkat pergantian karyawan yang tinggi, dan diduga "membuang" pekerja muda.

Menurut Kementerian Kesehatan, Tenaga Kerja, dan Kesejahteraan Jepang, *black company* diidentifikasi melalui tiga karakter umum yaitu :

- a) Jam berkerja yang sangat lama dan kuota yang tidak realistis yang diminta dari pekerja perusahaan.
- b) Tidak mengikuti Standar Undang-Undang Tenaga kerja Jepang.
- c) Pekerja harus selalu mengalah dengan keputusan perusahaan meskipun keputusan itu memberat kan pekerja.

Secara simpel dan jelas, *black company* merupakan sebuah perusahaan yang tidak mengikuti Undang-Undang Tenaga Kerja. Ini berarti kondisi bekerja di perusahaan tersebut sangatlah tidak baik dan budaya kerja yang tidak sehat dan secara umum harus dihindari. Perusahaan-perusahaan ini terkenal akan pemanfaatannya kepada pekerja yang bekerja di perusahaan tersebut, terkadang sampai pekerja tersebut tidak memili keseimbangan kehidupan kerja dan kehidupan sehari-hari yang buruk dan dalam beberapa kasus ekstrim hingga menyebabkan kematian karena stress pekerjaan.

## 1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mengadopsi metode deskriptif-analitis. "Metode deskriptif" dapat didefinisikan sebagai cara untuk menjelaskan atau memberikan gambaran tentang objek studi melalui pengumpulan data atau sampel, yang kemudian digunakan untuk merumuskan kesimpulan umum (Sugiyono, 2005: 21). Pendekatan penelitian deskriptif-analitis berfokus pada masalah sebagaimana adanya, kemudian melakukan pemrosesan dan analisis ulang untuk mengambil kesimpulan. Dalam proses pengumpulan data, penulis akan menggunakan teknik

studi pustaka, yang melibatkan penelaahan berita dan artikel yang berkaitan dengan tema tesis penulis melalui sumber daya online. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup teori representasi. Penelitian ini dimulai dari tahun 2024.

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan *reflective view* dari teori representasi dari Stuart Hall. Pandangan *reflective view* mencerminkan realitas sebagaimana adanya. Alasan penulis menggunakan *reflective view* karena Persona 5 merepresentasikan *black company* dengan mencerminkan bagaimana budaya kerja masyarakat Jepang di kehidupan nyata.

### 1.9 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Harapannya, penelitian ini akan memberikan pemahaman lebih dalam mengenai ブラック企業 (Burakku Kigyou) atau Perusahaan Hitam dan peran *Game* sebagai bagian dari budaya populer, serta dapat meningkatkan pengetahuan terkait konsep dan teori dalam aspek budaya, sosial, dan inovasi melalui penggunaan *Game* Persona 5.

#### 2. Manfaat Praktis

Dapat bermanfaat bagi masyarakat dan mahasiswa, khususnya untuk mahasiswa sastra Jepang, agar meningkatkan kesadaran dan perlindungan hak pekerja.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Sistematik dalam penulisan skripsi ini adalah :

#### Bab I Pendahuluan

Bagian ini terdiri dari bagian pengantar yang terbagi menjadi tujuh subbagian, mencakup informasi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, tahapan penelitian, dan struktur konten tertulis.

#### Bab II Tinjauan Pustaka

Bagian ini yang berisi tentang definisi teori representasi, *black company*, teori eksploitas, budaya populer, *game*, dan *game* persona 5.

BAB III Analisis Representasi Eksploitasi Korporat dan *Black company* dalam Video Game Persona 5

Bagian ini tentang pembahasan analisis *black company* dan jenis-jenis eksploitasi korporat yang ada dalam *black company* serta representasinya dalam *game* persona 5 menggunakan teori dan metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB IV Simpulan

Bagian ini berisi penutup dan simpulan dari permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.

