

**REPRESENTASI MASALAH SOSIAL MASYARAKAT JEPANG DALAM  
GAME PERSONA 5**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Dipertahankan dalam Ujian Sidang Sarjana Sastra

Program Studi Sastra Jepang

**Muhamad Khaidar Subagya**

**043114006**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
OKTOBER 2018**



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang disusun oleh

Nama : Muhamad Khaidar Subagya

NPM : 043114006

Judul : Representasi Masalah Sosial Masyarakat Jepang dalam *Game*  
Persona 5

Tgl Terima :  
No. Induk Buku :  
No Class :  
Sumber Buku :

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing I : Rina Fitriana, M.Hum.  
NIK.10800035368

Pembimbing II : Paramita Winny H, S.Sos., M.Si.  
NIK.10616048755

Pembaca : Mugiyanti, M.Si.  
NIK.1211057567

Ditetapkan di : Bogor  
Tanggal : 26 Oktober 2018

Oleh

Dekan

Dr. Agnes Setyowati, M.Hum.  
NIK.50536008229

Ketua Program Studi

Helen Susanti, M.Si.  
NIK. 10107023479

## ABSTRAK

**MUHAMAD KHAIDAR SUBAGYA. 043114006. 2018. Representasi Masalah Sosial Masyarakat Jepang dalam *Game Persona 5*.** Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Pakuan Bogor. Di bawah bimbingan: **Rina Fitriana, M.Hum dan Paramita Winny H.,S.Sos., M.Si**

Dalam penelitian ini penulis akan membahas mengenai permasalahan masyarakat Jepang yang direpresentasikan oleh salah satu produk budaya populer Jepang yaitu *game Persona 5*. *Game Persona 5* merupakan seri kelima dari *game Persona* yang sebelumnya merupakan *spin-off* dari seri *game Shin Megami Tensei* yang dirilis pada tahun 2016 di Jepang. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk membuktikan bahwa *game* ini merepresentasikan problematika masyarakat yang masih terjadi di Jepang. Dalam penelitian kali ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analitis serta teori representasi dan semiotika untuk meneliti simbol dan tanda yang direpresentasikan dalam *scene* yang terdapat pada *game Persona 5*.

Kata kunci: *Game Persona 5*, Representasi, Semiotik, *Ijime*, *Hikikomori*, *Black Company/Burakku Kigyō*.