

REPRESENTASI MAFIA PADA GAME YAKUZA 4 DAN MAFIA II



SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Sastra (S.S)**

Oleh:

FAJRY ARIFIAN

NIM 183112200650070

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS NASIONAL

2023

MAFIA REPRESENTATION IN YAKUZA 4 AND MAFIA II GAMES



A THESIS

**Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement for the Degree of
Bachelor of Literature (S.S)**

By:

FAJRY ARIFIAN

NIM 183112200650070

JAPANESE LITERATURES STUDY PROGRAM

FACULTY OF LANGUAGE AND LITERATURE

NASIONAL UNIVERSITY

2023

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 14 Februari 2023 untuk diujikan.

Meizar Abdullah, S.S., M.A

Pembimbing I / Pembimbing

Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si

Pembimbing II / Pembaca

Mengetahui,

Wawat Rahwati, S.S., M.Hum
Ketua Program Studi Sastra Jepang



PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 1 Maret 2023

Dr. Fairuz, M. Hum
Ketua / Penguji



Dr. Suyanti Natalia, M. Hum
Sekertaris / Penguji



Meizar Abdullah S.S., M.A
Pembimbing / Penguji



Dr. Tetet Sulastri S.S., M.Si
Pembaca / Penguji



Disahkan pada tanggal 1 Maret 2023



Wawat Rahwati, S.S., M.Hum
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Dr. Somadi Sosrohadi, M.Pd
Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fajry Arifian

Nomor Induk Mahasiswa : 183112200650070

Program Studi / Jurusan : Sastra Jepang

Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 14 Agustus 2000

Alamat : Jl. Kayumanis Utara No.3 Rt.07/Rw.01,
Kel.Kayumanis, Kec.Matraman, Jakarta Timur,
DKI Jakarta, 13130

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

“REPRESENTASI MAFIA PADA GAME YAKUZA 4 DAN MAFIA II” adalah asli (bukan jiplakan) dan belum pernah digarap oleh penulis / peneliti lain. Semua pendapat atau ide yang diambil dalam skripsi ini dilakukan melalui langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan di dalam daftar pustaka.

Jakarta, 14 Februari 2023
Yang membuat pernyataan,



Fajry Arifian

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat rahmat dan karunia serta mukzizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra (S.S) Program Studi Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional. Dengan selesainya skripsi ini, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan suatu awal yang baru untuk memulai petualangan hidup yang baru.

Skripsi ini dapat diselesaikan karena penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Meizar Abdullah, M.A, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu dan memberikan saran dan arahan kepada penulis dalam proses penelitian skripsi.
2. Dr. Tetet Sulastri, M.Si, selaku dosen pembaca yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu dan memberikan saran dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Wawat Rahwati, M.Hum, selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Universitas Nasional.
4. Dosen-dosen Jurusan Sastra Jepang Universitas Nasional yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat untuk penulis.

5. Kedua orang tua Ayah dan Ibu, Terima kasih banyak atas dukungan dan cinta yang diberikan kepada penulis, baik dukungan dalam bentuk perhatian, kasih sayang, materi, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Kepada teman seperjuangan skripsi terima kasih karena sudah berjuang bersama dan tidak pernah lelah untuk saling mendukung dan membantu selama proses menyusun skripsi.
7. Kepada seluruh teman-teman Sastra Jepang angkatan 2018 terima kasih telah berjuang bersama dan sudah saling mendukung satu sama lain selama kegiatan kuliah berlangsung hingga sekarang.
8. Kepada Rafif, Febri, dan Maulana selaku sahabat sejak Sekolah Dasar terima kasih untuk dukungan, semangat, motivasi, mendengarkan keluhan, menghibur penulis dan selalu menyemangati penulis, serta doa hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Kepada teman saya Mochamad Azmi yang sudah meminjamkan perangkat *Playstation 3* kepada penulis agar penulis dapat memainkan game yang berhubungan dengan skripsi yang dibuat.
10. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang yang tidak bisa peneliti sebutkan satupersatu

Jakarta, 14 Februari 2023,



Fajry Arifian



ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Representasi Mafia Pada Game Yakuza 4 Dan Mafia II”. Penelitian ini dianalisis dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dan Teori Representasi Stuart Hall guna menemukan Representasi Mafia dari game Yakuza 4 dan Mafia II. Pada game Yakuza 4 dan Mafia II ditemukan representasi mafia berupa mencuri kendaraan demi mendapatkan uang yang besar, merampok toko perhiasan karena sang pemilik tidak mengembalikan uang yang dipinjam, melakukan perdagangan narkoba untuk mendapatkan uang dengan jumlah besar dalam waktu cepat, melakukan pembunuhan terhadap rekan bisnis, melakukan pembunuhan demi membalaskan dendam kematian, membunuh pimpinan dari Klan Yakuza, dan melakukan rekayasa pembunuhan agar dirinya dapat naik jabatan secara cepat. Persamaan yang dimiliki kedua game ini adalah pembunuhan dengan senjata api dan memiliki kelompok mafia besar. Perbedaan kedua game ini adalah budaya yang ditunjukkan. Mafia II dengan budaya *Oso, Mastrosso e Carcagnosso*. Yakuza 4 dengan budaya *Oyabun-Kobun* dan tradisi *Yubitsume* (指詰め). Dapat disimpulkan bahwa seorang mafia adalah seorang yang kejam dan bengis.

Kata Kunci: *Budaya, Representasi, Amerika Serikat, Jepang, Mafia, Yakuza, Game, Stuart Hall*



ABSTRACT

This study is entitled "Mafia Representation in Yakuza 4 and Mafia II Games". This study was analyzed using descriptive qualitative research methods and Stuart Hall's Representation Theory to find the Mafia Representation from the game Yakuza 4 and Mafia II. In Yakuza 4 and Mafia II games, mafia representations were found in the form of stealing vehicles to get big money, robbing jewelry stores because the owner did not return the money borrowed, selling drugs to get large amounts of money in a short time, committing murders against business partners, commit murder in order to avenge death, kill the leader of the Yakuza Clan, and engineer a murder so that he can get promoted quickly. What these two games have in common is gun killing and having a big mafia group. The difference between these two games is the culture shown. Mafia II with the culture of *Oso, Mastrosso e Carcagnosso*. Yakuza 4 with *Oyabun-Kobun* culture and *Yubitsume tradition* (指詰め). It can be concluded that a mafia is a cruel and ruthless person.

Keyword: *Culture, Representasion, United States, Japan, Mafia, Yakuza, Game, Stuart Hall*



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	3
PENGESAHAN	4
PERNYATAAN	5
UCAPAN TERIMA KASIH	6
ABSTRAK	9
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Metode Penelitian	8
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 TEORI DAN KONSEP	10
2.1 Nilai Kebudayaan	10
2.2 Representasi	13
2.3 Game	16
2.3.1 Yakuza 4	18
2.3.2 Mafia II	19
2.4 Mafia	20
2.5.1 Yakuza	23
BAB 3 PEMBAHASAN	27
3.1 Representasi Mafia pada Game Mafia II	27
3.2 Representasi Mafia pada game Yakuza 4	38
3.3 Persamaan	43
3.4 Perbedaan	45

BAB 4 KESIMPULAN.....	49
LAMPIRAN	51
DAFTAR PUSTAKA	53
RIWAYAT HIDUP	56

