

BAB 2

TEORI DAN KONSEP

2.1 Nilai Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (1998:10) kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia yang diperoleh dengan cara belajar. Kebudayaan dapat tercipta dengan adanya komunikasi dan perasaan ingin tahu manusia, dalam hal ini masyarakat, sehingga mereka memiliki gagasan dan ide untuk melakukan suatu tindakan dan akhirnya mampu menciptakan hasil karya yang kemudian disepakati bersama di dalam masyarakat.

Kebudayaan memiliki tiga buah wujud. Pertama wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai atau norma. Yang dimaksud dengan wujud yang pertama ini adalah cikal bakal pikiran manusia. Kedua, wujud kebudayaan sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat, sebagai contoh dalam masyarakat Jepang ada tindakan berupa *ojigi* atau membungkuk sebagai bentuk penghormatan kepada lawan bicara. Di Indonesia juga misalnya mencium telapak tangan orang tua atau guru sebagai bentuk penghormatan. Wujud ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Misalnya, berbagai macam alat musik tradisional seperti kecapi, bonang, gong, merupakan salah satu wujud dari kebudayaan Indonesia. Koentjaraningrat (1979: 186-187).

Koentjaraningrat juga menambahkan bahwa ada 7 unsur yang dapat disebutkan di dalam kebudayaan (Koentjaraningrat, 1979: 203-204), yaitu :

1. Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Dengan berinteraksi maka manusia dapat memenuhi kebutuhan sosialnya. Bahasa menduduki posisi yang penting dalam analisis kebudayaan manusia, karena dengan berbahasa manusia dapat membangun tradisi budaya, dan dapat mewariskannya kepada generasi penerus yang sangat bergantung pada bahasa yang digunakan.

2. Kesenian

Deskripsi yang dikumpulkan para ahli antropologi dalam penelitian mengenai seni berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan. Penulisan etnografi awal tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik- teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

3. Sistem Religi

Permasalahan sistem religi dalam masyarakat berawal dari adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya kekuatan supranatural yang dianggap memiliki kedudukan yang lebih tinggi daripada manusia itu sendiri dan mengapa manusia melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dengan mereka. Dalam usaha untuk memecahkan pertanyaan mendasar yang menjadi penyebab lahirnya asal mula religi tersebut, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa religi suku-suku bangsa diluar Eropa adalah sisa dari bentuk-bentuk religi kuno yang dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif.

4. Sistem Teknologi

Setiap manusia pasti akan selalu tetap berusaha untuk bertahan hidup sehingga mereka akan selalu membuat peralatan yang dibutuhkan. Kebudayaan manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa benda-benda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk yang masih sangat sederhana. Dengan demikian, bahasan tentang unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup dan teknologi merupakan bahasan kebudayaan.

5. Sistem Mata Pencaharian

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok

masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

6. Sistem Sosial

Menurut Koentjaraningrat tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari.

7. Sistem Ilmu Pengetahuan

Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup hampir seluruh pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Banyak dari suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup jika tidak memiliki pengetahuan dalam memanfaatkan alam sekitarnya. Selain itu, manusia juga tidak bisa membuat alat dan peralatan apabila tidak mengetahui bahan-bahan mentah yang digunakan untuk membuat alat tersebut.

2.2 Representasi

Representasi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu "*Representation*" yang memiliki arti "Mewakili". Representasi berarti suatu cara untuk menggambarkan suatu konsep tertentu. Menurut Stuart Hall (1997:15) representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau bahkan peristiwa yang nyata ke dalam objek, orang, maupun peristiwa fiksi. Sistem representasi terdiri tidak hanya dari

konsep individual, tapi juga dari cara-cara pengorganisasian, penyisipan, dan pengelompokan ide atau konsep serta berbagai kerumitan hubungan. Representasi sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti bagaimana cara kita memahami lingkungan dan antar individu. Pemahaman dihasilkan melalui latar belakang, kekhawatiranm kecenderungan, selera, dan pengalaman pada kehidupan nyata bagi kita melalui prinsip-prinsip dan proses representasi yang berarti dalam kehidupan. Sistem representasi terdiri tidak hanya dari konsep individual, tapi juga dari cara-cara pengorganisasian, penyisipan, dan pengelompokan ide atau konsep serta berbagai kerumitan hubungan (Hall, 1997:15).

Untuk merepresentasikan sesuatu dilakukan dalam dua proses. Pertama, terbentuknya suatu representasi ketika kita mencoba untuk memaknai sesuatu dengan ide dan konsep yang ada di kepala kita. Kedua, terbentuknya representasi tergantung dari cara kita untuk menerjemahkan suatu konsep dan ide ke dalam bahasa yang mudah dimengerti, selain itu juga bisa diterjemahkan kedalam simbol-simbol tertentu yang bertujuan untuk merepresentasikan konsep dan ide. Kamus *Oxford* mengartikan kata representasi ke dalam dua makna, yaitu (Hall, 1997:15-16)

1. “*to represent*” memiliki arti mendeskripsikan atau menjelaskan suatu hal dengan gambaran atau imajinasi.
2. “*to represent*” selain itu juga memiliki arti melambangkan, mewakili, atau menjadi pengganti untuk sesuatu.

Stuart Hall juga menjelaskan bahwa ada tiga pendekatan dalam merepresentasikan sesuatu, yaitu:

1. Pendekatan Reflektif.

Pendekatan reflektif ialah cara penyampaian yang mencerminkan suatu ide. Dalam pendekatan ini, sebuah makna bergantung terhadap sebuah objek, orang, gagasan, dan peristiwa yang terjadi di dunia nyata. Selain itu bahasa juga berfungsi sebagai cermin, yaitu untuk memantulkan arti sebenarnya seperti yang sudah ada di dunia nyata.

2. Pendekatan Kontruksi

Pendekatan Kontruksi adalah cara dimana ide dan gagasan dikonstruksi kembali melalui bahasa. Melalui pendekatan ini kita untuk mengenali publik, karakter sosial, dan bahasa. Pendekatan konstruksi ini meliputi suara, gambar, coret-coretan namun demikian makna tidak tergantung pada kualitas material tanda, tetapi kepada fungsi simbolik. Pendekatan ini tidak berarti bahwa kita mengkonstruksi arti dengan menggunakan sistem representasi, namun lebih pada pendekatan yang bertujuan mengartikan suatu bahasa.

3. Pendekatan Intensional

Pendekatan Intensional adalah penggunaan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu. Bahasa digunakan mengekspresikan arti personal dari seorang penulis, pelukis, dll. Pendekatan ini menunjukkan bahwa seorang pembicara, penulis yang mengungkapkan pengertiannya ke dalam dunia nyata melalui sebuah bahasa.

2.3 Game

Menurut pernyataan Wahyuni (2009), permainan merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Pada awalnya *game* memiliki kualitas grafik yang sangat sederhana, seiring dengan berkembangnya teknologi kualitas grafik yang disajikan oleh masing-masing perangkat pun juga ikut berkembang dan semakin bagus. Sama seperti permainan tradisional yang dapat dimainkan dengan teman-teman, *game* juga dapat dimainkan secara bersama dengan sistem daring. Dengan menggunakan Internet yang terhubung dengan perangkat yang kita gunakan, kita dapat terhubung dengan teman yang memainkan *game* yang sama. Kendati demikian, beberapa *game* juga dapat dimainkan tanpa harus daring sehingga memudahkan pengguna yang tidak mempunyai perangkat tersebut. *Game* dimainkan secara virtual dengan menggunakan perangkat yang modern, seperti Komputer, *Playstation*, *Xbox*, dan *Nintendo*.

Karena kepopuleran *game* yang terus berkembang pesat, banyak pihak yang berlomba-lomba untuk membuat *game*. Bahkan pada tahun 2014 hingga sekarang telah terselenggara *event* besar yang bernama *The Game Awards*. Di *event* ini memiliki tujuan utama untuk memilih *game-game* terbaik yang di luncurkan setiap tahun nya. Acara yang berjalan secara tahunan ini dimulai oleh presenter dan jurnalis video game yang bernama Geoff Keighley di tahun 2014, dengan acara perdananya dimulai pada tanggal 5 Desember 2014. Kali pertama Keighley melibatkan diri dalam acara penghargaan game adalah pada 1994, yaitu dengan Cybermania '94: The Ultimate Gamer Awards. Walau acara tersebut dianggap kurang sukses, namun berhasil membuat Keighley tertarik untuk membuat acara game awards-nya sendiri. Walau The Game Awards sering disebut sebagai "Oscars untuk game", TGA punya beberapa perbedaan dengan awards show di industri film itu. Salah satunya, TGA tidak hanya fokus untuk mengumumkan game-game yang berhasil memenangkan berbagai kategori, awards show itu juga menjadi ajang bagi perusahaan game untuk memberikan pengumuman penting akan rencana mereka di tahun berikutnya.

Game memiliki beberapa jenis tipe permainan yang bisa dimainkan, ini disebut dengan *Genre Game*. Pada penelitian ini, peneliti berfokus kepada 2 *genre* pada *game* yaitu *Adventure*, dan *Action-Adventure*.

1. *Genre Adventure* adalah *Genre* pada *game* yang memiliki alur cerita sehingga dalam sebuah permainan harus melanjutkan event berikutnya, artinya permainan tidak bisa mengulang *event* yang telah dilaluinya. Ada sistem

Butterfly Effect yaitu apa yang telah dipilih akan berpengaruh pada *event* berikutnya. Pada genre ini lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir para pemain dalam menganalisa jalan cerita pada game tersebut, memecahkan teka-teki yang diberikan, dan menyimpulkan berbagai peristiwa maupun percakapan dari setiap karakter.

2. *Genre Action-Adventure* adalah *Genre* yang memiliki ciri dalam permainannya, ciri tersebut bisa dilihat dari permainnya yang mengandalkan kelincahan dan ketangkasan. Dengan memiliki ketangkasan dan kelincahan maka pemain akan dengan mudah memenangkan permainan tersebut.

2.3.1 Yakuza 4

Game ini dipublikasikan pada tahun 2010. Diterbitkan oleh perusahaan game asal Jepang yang bernama Sega. *Yakuza 4* adalah game action adventure besutan SEGA yang dirilis pada tanggal 18 Maret 2010 untuk Xbox One X, Playstation 3, Playstation 4, dan PC (Personal Computer). Dalam segi makna, *Yakuza* memiliki makna yang sama dengan *Mafia*, namun yang membedakan hanya penyebutan dalam bahasa yang digunakan. Hampir sama seperti seri game *Yakuza* sebelumnya yang menghadirkan banyak karakter yang dapat dimainkan, namun kali ini Karakter utama yang dapat dimainkan adalah 4 orang, yaitu Shun Akiyama, Taiga Saejima, Masayoshi Tanimura, dan Kazuma Kiryu. *Yakuza 4* mengambil latar tempat di Jepang pada tahun 2005, dimana pada saat itu terjadi sebuah ledakan diatas Millenium Tower

yang berada di di distrik Kamurocho Jepang. Ledakan yang besar mengakibatkan tersebarnya uang-uang pecahan 1000 yen di distrik Kamurocho dengan total uang yang tersebar mencapai 10 Milyar Yen.

Pada game ini dijelaskan bahwa ada 2 organisasi klan Yakuza yang sangat berpengaruh di dalam game Yakuza 4 ini. Pertama adalah klan Yakuza Tojo 東城会, yang merupakan organisasi Yakuza inti yang berada di series game Yakuza. Klan Yakuza Tojo ini memiliki banyak anak perusahaan, yaitu Shibata, dan juga Shibata memiliki anak perusahaan yang bernama Kanemura Enterprise. Selanjutnya adalah Klan Yakuza pesaing dari Klan Yakuza Tojo yang bernama Klan Yakuza Ueno Seiwa 上野誠和会.

2.3.2 Mafia II

Sumber data selanjutnya adalah Mafia II yang merupakan game dengan genre action-adventure dan adventure yang dipublikasikan pada tahun 2010 oleh 2K games, Sebuah perusahaan penerbit video game Amerika yang bertempat di Novato, California. Mafia II memiliki tema yang bercerita tentang kehidupan dunia Mafia pada tahun 1940-an dikota Empire Bay atau sebuah kota virtual yang dirancang dari bentuk kota New York, Amerika Serikat. Awal cerita, pemain akan disuguhkan sebuah video tentang bagaimana Vito bisa menjadi seorang tentara. Mulai dari ia kecil, kemudian beranjak dewasa dengan segudang kenakalannya, hingga ia dijebloskan untuk ikut wajib militer. Usai menyelesaikan tugasnya sebagai seorang tentara, Vito kembali ke rumah dengan

harapan dapat melanjutkan hidup bersama keluarganya. Namun apa daya, sesampainya di rumah ia mendapati keluarganya yang sedang terlilit hutang dan ayahnya yang telah tiada.

Ingin segera menyelesaikan masalah di keluarga Vito pun menemui teman semasa kecilnya, Joe Barbaro, untuk mendapatkan pekerjaan. Dimulai dari sini sudah terlihat beberapa aksi kriminal yang dilakukan oleh kedua orang tersebut. Game Mafia II dapat dimainkan di platform Playstation 3, Xbox 360, dan PC (Personal Computer).

2.4 Mafia

Mafia dalam sejarah awalnya merupakan istilah yang merujuk pada sebuah organisasi rahasia yang muncul dan berkembang di Italia bagian selatan ratusan tahun yang lalu. Organisasi tersebut lahir dari persekongkolan kekerabatan adat dan politik kekuasaan (clan) di daerah Sicilia. Organisasi politik rahasia di Sicilia itu kemudian memiliki pengaruh kekuasaan yang sangat besar di Italia sampai abad ke-19. Pengaruh kekuasaannya mengontrol hampir semua perilaku politik, hukum, dan perdagangan negeri itu. Hingga kini tetap dikenal sebagai sebuah organisasi kejahatan yang menjadi momok dunia.

Italia merupakan negara dimana tempat mafia lahir, tepatnya di kota Palermo, pulau Sisilia, Italia bagian selatan. Di Amerika Serikat mafia mulai muncul pada sekitar awal abad ke-20 melalui para imigran dari Italia yang datang ke Amerika, dan mereka

menjadikan mafia sebagai salah satu organisasi yang besar pada saat itu di Amerika Serikat. Melalui jaringan yang dibangunnya, mafia menguasai hampir semua elemen di dalam masyarakat seperti politikus, polisi, dan para petinggi yang berkuasa di tempat mereka menjalankan bisnis.

Kegiatan para mafia ini pada tingkatan tertentu juga digandrungi oleh para kalangan tertentu. Kegiatan ekonomi gelap (*Dark Economy*) seperti perjudian gelap. Pelacuran terselubung atau ilegal, dan perdagangan barang-barang *branded* yang tidak resmi; semua memiliki penggemar bahkan mereka berusaha untuk tetap dipertahankan. Seperti contohnya di Indonesia, aktivitas judi ilegal, konon, sudah berlangsung lama. Karena berlangsung secara tertutup, maka publik luas tentu saja tak mengetahuinya. Hanya kalangan tertentu yang mengetahuinya, termasuk di dalamnya pihak aparat yang terkait. Para mafia tersebut melakukan berbagai usaha bisnis dan kriminalitas yang merugikan negara dan masyarakat bangsanya, seperti perdagangan narkoba dan senjata api, perjudian, pemerasan, pembajakan, pengeboman, terorisme, pencurian dan penculikan, kontrak pembunuhan, penyelundupan manusia, dan pornografi dan prostitusi

Para mafia menggunakan nama keluarga untuk menjadi nama organisasi mafia di tempat tersebut. Dalam organisasi mafia pemimpin dijuluki sebagai *Don*, yaitu seorang pemimpin yang merupakan orang yang sangat berkuasa dan selalu menjadi panutan bagi para pengikutnya,. Julukan *Don* berasal dari gelar kebangsawanan di Italia, atau di Inggris biasa disebut dengan *Sir*. Seorang *Don* atau pemimpin para mafia

haruslah memiliki kewibawaan dalam memimpin organisasi tersebut. Pergantian kepemimpinan dilakukan oleh keluarga sendiri, atau kepada orang yang masih memiliki keuturunan darah asli, sebagaimana yang biasa terjadi dalam sistem monarki layaknya kerajaan. Para mafia juga sering digambarkan dengan sifat nya yang kejam dan bengis. Karena sifat itu para mafia ditakuti oleh kalangan banyak sehingga mereka dengan mudah untuk bersekongkol dengan pemerintahan bahkan dengan para penegak hukum.

Kini istilah mafia yang semula merujuk pada jaringan organisasi kejahatan itu, sudah berkembang menjadi istilah populer dan digunakan dalam pengertian luas terhadap berbagai aksi dan tindakan kejahatan yang merugikan negara seperti mafia politik, mafia tanah, mafia minyak dan sebagainya. Selain dalam arti tindakan kejahatan (kriminal), pengertian lainnya mafia juga merujuk pada persekongkolan diantara para penegak hukum atau pejabat negara dan pemerintah dalam pembuatan keputusan atau kebijakan publik, yang bertujuan untuk memberikan keuntungan bagi kelompoknya atau dirinya sendiri. Tidak hanya itu para mafia juga memiliki koneksi dalam persekongkolan nya dengan para pedagang gelap dalam penjualan barang-barang ilegal.

Selain di Italia dan Amerika Serikat, Mafia juga sudah menyebar ke beberapa negara. Di Amerika Selatan khususnya Kolombia memiliki jaringan mafia yang sangat besar dan terkenal yaitu Pablo Escobar. Dia menguasai jaringan obat bius yang ada di seluruh dunia. Benua Asia juga memiliki jaringan mafia yang sangat terkenal. Mulai dari negara China yang bernama Triad dengan jaringan organisasinya yang terkenal

rapih. Sementara itu di Jepang, sebagai negara asal jaringan penjahat yang serupa, namun dengan jaringan transnasional yang lebih luas dengan identitas pada anggota yang pada umumnya bertato yang terkenal dengan sebutan Yakuza.

2.5.1 Yakuza

Dalam permainan *hanafuda*, salah satu kombinasi terburuk adalah angka 8-9-3, bisa dibaca sebagai ya-ku-sa, merupakan asal nama yakuza yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang tidak berguna bagi masyarakat (Fadli dan Nabila: 2019). Yakuza dapat diidentifikasi sebagai suatu bentuk kejahatan terorganisir yang khas dari Negara Jepang. Akarnya dapat dilihat lebih jauh lagi dari para *ronin* yang hidup di Zaman Edo, tepatnya pada legenda *Machi Yakko*. Machi Yakko adalah sebutan yang diberikan kepada orang-orang dari kalangan menengah di abad pertengahan yang bersatu melawan kabukimono, sekelompok samurai jahat yang menguasai suatu daerah dan merampok rakyat kecil sampai membuat keonaran (Adrian Hendara: 2017). Sehingga mereka mengimplementasikan sistem nilai *Bushido* atau kode etik samurai kedalam organisasinya.

Dalam sebuah organisasi, *oyabun* bertindak sebagai mentor bagi kobun atau bawahannya. Pola hubungan ini hampir dapat disamakan dengan hubungan senior dan junior, tetapi penerapannya lebih kompleks. Hubungan antara seorang mentor dan bawahannya terikat pada upacara *sakazuki*, sebuah ritual pertukaran cangkir yang diisi

dengan sake, menandakan ikatan persaudaraan antara calon anggota baru dan senior dalam kelompok yang bersangkutan. Sesuaikan jumlah sake yang dituangkan ke levelnya, *oyabun* memiliki lebih banyak sake di gelas dari pada *kobun*. Oyabun yang berarti Ayah/boss, sedangkan Kobun yang berarti anak buah. Jadi pada sistem ini seorang *kobun* harus memiliki kepatuhan terhadap *oyabun* di dalam organisasi ini.

Sebagian besar latar belakang pekerjaan mereka tidak berbeda dengan organisasi- organisasi kejahatan lainnya. Namun, perlu diketahui hal-hal yang membuat yakuza berbeda.

Pertama, ketika organisasi kejahatan lainnya merahasiakan aktivitasnya agar luput dari pengamatan pemerintah, Yakuza justru memamerkan diri dengan memasang papan nama di depan gedung kantor mereka yang secara terang-terangan menyebutkan nama kelompok mereka— menyerupai kantor bisnis legal. Masing- masing kelompok juga menyematkan pin bergambar simbol yang mengidentifikasi kelompok asal pada kerah baju mereka.

Kedua, mereka juga dapat dikenali dengan mudah melalui tato yang digambar pada hampir sekujur tubuh dan jari kelingking yang buntung akibat ritual *yubitsume* atau potong jari.

Dalam sejarahnya, momen yang paling menjadi kunci kemajuan yakuza adalah fenomena Bubble Economy yang terjadi pada 1985 hingga awal 1990-an, dimana ekonomi Jepang melesat akibat meroketnya nilai real estate dan bursa saham. *Bubble*

Economy adalah sebuah istilah dimana harga-harga *real estate* dan pasar saham meningkat pesat, yang ditandai dengan jumlah uang beredar yang tidak terkendali. Fenomena ini juga melahirkan *yakuza* ekonomi atau *keizai yakuza* sebagai istilah untuk menyebut para *yakuza* yang terjun ke bidang ekonomi untuk memanfaatkan momen tersebut. Selama periode inilah perusahaan para *yakuza* yang bisa dibilang berbeda seperti *jiage* dan *soukaiya* mencapai puncaknya. Selain bidang ekonomi, para *yakuza* juga banyak terlibat dalam urusan politik. Sebagian besar *yakuza* adalah ultra-nasionalis dan karena itu sangat dekat dengan partai sayap kanan Jepang, sehingga mudah untuk menyusup masuk kedalam dunia politik. Selain menyelenggarakan pemilu, *yakuza* juga turut andil dalam menyebarluaskan korupsi di kalangan politisi dan menyerang media karena menyebarkan berita buruk tentang organisasi mereka. Seiring berjalannya waktu, politik Jepang telah mencoba untuk menghilangkan keterlibatan *yakuza*, sedemikian rupa sehingga pengaruh *yakuza* tampaknya menurun setiap tahun.

Namun titik balik organisasi *yakuza* dimulai saat terjadinya dua perang terbuka antar geng *yakuza*, yaitu perang *Yama-ichi* pada tahun 1984 dan Perang *Hachioji* pada tahun 1990 yang menjadikan nya citra para *Yakuza* buruk di mata masyarakat Jepang sehingga mendorong kepada para pihak kepolisian untuk mencari solusinya. Dengan berlandaskan *RICO (The Racketeer Influenced and Corrupt Organizations)*, undang-undang anti-mafia yang telah diterbitkan terlebih dahulu di Amerika Serikat, maka

diterbitkanlah undang-undang anti-yakuza yang disebut dengan *Boutaihou* pada tahun 1992 (Fadli dan Nabila: 2019).

Boutaihou memberikan dasar hukum bagi polisi Jepang untuk melakukan langkah-langkah preventif dalam menanggulangi aksi-aksi kekerasan oleh member yakuza, diantaranya yaitu melakukan kontrol administratif terhadap aktivitas geng, membatasi penggunaan kantor geng, dan mendirikan pusat regional untuk membantu para korban kejahatan dalam memberantas kelompok yakuza terkait. Meskipun tidak seganas RICO, namun *Boutaihou* terbukti memberi dampak positif yang cukup signifikan. Para godfather yakuza pun mulai merasakan tekanan dalam melakukan aktivitas-aktivitas ilegalnya. Melihat tingginya angka penetapan sementara sejak dirilisnya *Boutaihou* menunjukkan bahwa undang-undang ini adalah alat yang efektif dalam menangkap anggota-anggota yakuza. Lambatnya kepolisian Jepang dalam menciptakan instrumen anti-yakuza memberikan ruang bagi yakuza untuk membangun posisi yang kuat di masyarakat, membuatnya semakin sulit dibasmi pada masa mendatang.

Namun, berkat disahkannya *Boutaihou* pada 1991, para yakuza yang tadinya tak tersentuh hukum kemudian menjadi tertekan. Terbukti jumlah anggota total yakuza yang lambat laun semakin berkurang. Walaupun begitu, sama halnya dengan usaha Amerika Serikat dalam melawan mafia, nampaknya dibutuhkan waktu yang sangat panjang bagi kepolisian Jepang untuk dapat mengusir kejahatan terorganisasi di negaranya.