

ABSTRAK

Video game merupakan salah satu media hiburan dan juga komunikasi baru yang dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada pemainnya. Pesan tersebut juga bisa menjadi pesan kritik sosial yang ingin disampaikan kepada para pemainnya. Salah satu *video game* yang mengangkat isu kritik sosial terhadap penyalahgunaan kekuasaan adalah “Persona 5” yang disutradarai oleh Katsura Hashino dan diproduksi oleh P-Studio di Jepang. Secara garis besar *video game* ini menceritakan tentang pemberontakan yang dilakukan oleh sekelompok remaja yang ditindas oleh para orang dewasa yang menyalahgunakan kekuasaan mereka. Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Katsura Hashino merepresentasikan kritik sosial dan juga pesan yang disampaikan dalam *video game*-nya melalui kelompok Phantom Thieves dengan menggunakan metode analisis semiotika model Roland Barthes. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti adalah; Katsura Hashino menggunakan kejadian, isu-isu sosial, dan juga lokasi asli dalam merepresentasikan pesan kritik sosialnya terhadap penyalahgunaan kekuasaan di dalam institusi pendidikan, seni, pemerintahan dan juga pengusaha yang mengeksploitasi para pekerjanya, lalu mereka yang menjadi korban juga bisa melawan dan merebut kembali kebebasan mereka dari para penguasa yang menyalahgunakan kekuasaannya.

Kata kunci: *Video game*, Semiotika, Kritik soisal

ABSTRACT

Video games one of media to entertain their users and also a media for conveying messages and information to its players from the developer of the game. This message can also be a message of social criticism to be conveyed to the players. One video game that raises the issue of social criticism of the abuse of power is "Persona 5" directed by Katsura Hashino and produced by P-Studio in Japan. In short, this video game tells about a rebellion carried out by a group of teenagers who are oppressed by adults who abuse their power. The aim of the researcher in conducting this research was to find out how Katsura Hashino represents social criticism and the message conveyed in his video game through the Phantom Thieves group using the semiotic analysis method of Roland Barthes' model. Based on the results of the analysis conducted by researchers are; Katsura Hashino uses work, social issues, and also the original location to represent his message of social criticism against the abuse of power in educational institutions, arts, government and also businessmen who exploit their workers, then those who become victims can also fight back and reclaim freedom they are from rulers who abuse their power.

Keywords: Video game, Semiotic, Social criticism

