

INTISARI

Teknologi sepanjang era selalu mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, tak terkecuali pada teknologi perangkat hiburan interaktif atau yang disebut sebagai permainan video (*video game*). Perkembangan ide pada berbagai macam jenis permainan membawa pengalaman menarik yang secara langsung dapat menjadi refleksi terhadap kehidupan nyata. Salah satunya adalah permainan konsol Persona 5 yang mengangkat konsep permasalahan sosial yang terjadi di realita kehidupan dan direpresentasikan pada alur narasi nya. Tujuan dari penelitian ini ialah menyingkap pesan moral dan nilai keadilan yang dilakukan oleh karakter *Phantom Thieves of Hearts* terhadap perubahan dan penindasan yang mereka tentang di era modern ini. Narasi yang tertera merupakan sebuah refleksi dari berbagai kejadian di kehidupan nyata yang dijadikan tema sentral dalam permainan Persona 5, dan penelitian ini menggunakan perspektif Utilitarianisme John Stuart Mill.

Penelitian ini menggunakan bersifat deskriptif kualitatif dengan model penelitian mengenai masalah aktual diperkuat dengan studi pustaka, baik itu berupa literatur berbentuk fisik, maupun artikel dan jurnal *online*, dan juga permainan Persona 5 itu sendiri. Analisis data dilakukan dengan metode hermeneutika filosofis dengan unsur metodis: deskripsi, interpretasi, heuristika, dan refleksi kritis terhadap objek formal yaitu, teori Utilitarianisme dan objek material, yaitu pesan moral dan keadilan dari tindakan tokoh protagonis dalam permainan konsol Persona 5.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh protagonis *Phantom Thieves of Hearts* memiliki pandangan yang sejalan dengan pandangan Mill akan masyarakat yang memerlukan kebebasan berpikir dan berbicara agar dapat menjadi tolak ukur bagi kualitas masyarakat itu sendiri, sehingga nantinya dapat menciptakan pembenaran aturan yang dapat menghempaskan permasalahan sosial dan mendatangkan kesejahteraan sosial di masa akan datang. *Phantom Thieves of Hearts* sebagai wadah aspirasi masyarakat mengajarkan perlu sifat kepedulian, moralitas, dan empatik terhadap sekitar. Sebuah *video game* dapat menjadi cerminan terhadap apa yang terjadi di dunia nyata. Diibaratkan sebagai sekelompok penggerak (aktivis), peran ini menjadi krusial untuk menjaga kebijakan dan akuntabilitas pemerintah agar membawakan kemanfaatan bagi perubahan yang progresif di masyarakat. Dengan menarik kesadaran pemain akan narasi kritis di dalam Persona 5, dapat menjadi harapan baru bagi setiap individu dalam masyarakat untuk memperjuangkan kesempatan yang sama, perlakuan yang setara, dan menuntaskan permasalahan sosial yang merenggut sumber penghidupan untuk mencapai kebahagiaan.

Kata kunci: permainan konsol, Persona 5, permasalahan sosial, ketidakadilan, utilitarianisme.

ABSTRACT

Technology throughout its era has always experienced rapid growth and development, no exception for the technology of interactive entertainment device or what is known as video games. The development of ideas in various types of games brings interesting experiences that can directly be a reflection of real life. One of them is the Persona 5 console game which raises the concept of social problems that occur in the reality of life in the storyline. The purpose of this research is to uncover the moral messages and values of justice carried out by the Phantom Thieves of Hearts characters in response to the changes and oppression they observe in the modern era. The narrative presented is a reflection of various real-life events that serve as the central theme in Persona 5, and this research examines it through the perspective of John Stuart Mill's Utilitarianism.

This research employs a qualitative descriptive approach with a research model addressing actual issues reinforced by literature review, including both physical literature and online articles and journals, as well as the Persona 5 video game itself. Data analysis is conducted using the philosophical hermeneutics method with methodical elements: description, interpretation, heuristics, and critical reflection on the formal object, the theory of Utilitarianism, and the material object, the moral messages and values of justice in the point of view of the protagonist actions in the Persona 5 console game.

The results of this study indicate that the protagonist characters, the Phantom Thieves of Hearts, share Mill's view on a society that requires freedom of thought and speech as a benchmark for its own quality, thereby creating justifiable rules that can address social issues and bring about social well-being in the future. The Phantom Thieves of Hearts, as a vessel for societal aspirations, teaches the importance of empathy, morality, and concern for others. A video game can serve as a reflection of what happens in the real world. Analogous to a group of activists, this role is crucial in maintaining government policies and accountability to bring about progressive changes in society. By drawing players' awareness to the critical narrative in Persona 5, it can provide new hope for individuals in society to advocate for equal opportunities, equal treatment, and address social issues that deprive livelihoods to achieve happiness.

Keywords: video game, Persona 5, social issues, injustice, utilitarianism