

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara yang memiliki beragam kebudayaan, baik kebudayaan tradisional maupun kebudayaan modern. Kebudayaan tradisional sendiri merupakan sebuah identitas atau jati diri suatu negara yang terbentuk dari sejarah, kebiasaan, serta adat masa lalu dan kebudayaan tradisional Jepang terdiri atas *chanoyu* atau upacara minum teh, *matsuri* atau festival kebudayaan, *shodou* atau kaligrafi Jepang, dan lain sebagainya. Sedangkan budaya modern adalah budaya yang muncul saat era globalisasi dan banyak dipengaruhi oleh perkembangan zaman, salah satu budaya modern Jepang ialah *pop culture* seperti *anime* yang merupakan animasi Jepang, *cosplay* yang artinya kegiatan di mana seseorang berpenampilan seperti karakter dua dimesi dengan riasan dan kostum, *manga* atau komik Jepang, dan lainnya. Budaya Jepang tersebut diakui, disebarluaskan, dan dinikmati oleh masyarakat Jepang maupun di luar Jepang. Perlahan-lahan, mulai banyak orang menonton *anime*, membaca *manga*, hingga meniru *fashion* khas Jepang di kalangan anak muda di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Salah satu budaya Jepang yang banyak dinikmati serta digemari adalah *butai*. *Butai* (舞台) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan panggung teater. Teater sendiri merupakan sebuah media komunikasi antara karya seni drama dan penontonnya yang dibangun dengan seni pertunjukkan. Menurut Budianta, dkk (2002), teater atau drama merupakan sebuah *genre* sastra yang memperlihatkan tampilan fisik serta verbal dengan adanya percakapan atau dialog antar tokoh di dalam sebuah pertunjukan. Teater Jepang dapat dikategorikan dalam dua kategori, yaitu teater tradisional yang di dalamnya terdiri atas tarian, drama, serta iringan musik dan teater modern yang muncul setelah perang serta adanya pencampuran atau pengaruh dari Barat. Teater tradisional Jepang terdiri dari berbagai jenis, seperti *Noh* (能) dan *Kyogen* (狂言) yang sudah ada sejak abad ke-

15. Tidak hanya *Noh* dan *Kyogen* saja, *Kabuki* (歌舞伎) juga merupakan salah satu jenis dari teater tradisional di Jepang.

Lalu, pada abad ke-20, teater di Jepang mulai berkembang dengan adanya percampuran atau pengaruh dari Barat sehingga menjadi teater modern. Pada saat itu, terdapat sebuah teater eksperimental bergaya barat serta menggunakan akting naturalistik dan tema kontemporer yang kontras dengan *Noh* maupun *Kabuki* yang dinamakan dengan *Shingeki* (新劇). Selain itu, terdapat pula *Shinpa* atau *Shinpageki* (新派), *Shougekijou* (小劇場), dan *2.5-Dimensional Theater* atau *2.5 Jigen Butai* (2.5次元舞台) yang juga masuk kedalam kategori teater modern Jepang. *Shinpa* atau *Shinpageki* merupakan sebuah bentuk teater modern yang diasosiasikan dengan Restorasi Meiji dan dimulai pada tahun 1880-an ini menampilkan drama melodramatis. Teater ini merupakan sebuah teater yang memiliki upaya untuk memodernisasikan drama Jepang (Ortoloni, 1995:219). Sedangkan *shougekijou* adalah sebuah teater amatir yang dapat dilihat oleh siapa saja dari berbagai kalangan. Teater ini tampil dengan penampilan yang lebih informal dan bertujuan untuk menghibur. Selain *shinpa* dan *Shougekijou* yang sudah disebutkan, ada pula *2.5 Jigen Butai* atau disebut dengan *2.5-Dimensional theater* (disingkat 2.5D) yang merupakan sebuah teater musikal modern Jepang yang mengadaptasi *anime*, *manga*, hingga *video game* dan telah memiliki popularitas yang besar di Jepang (Lu, 2019:15).

*2.5 Jigen Butai* yang mengadaptasi *anime*, *manga*, hingga *video game* tersebut menyajikan cerita yang dibawa dari dua dimensi ke kehidupan nyata melalui aktor yang berakting di atas panggung. Menurut Suzuki Kunio (2017:7), bagaimana sebuah karya dua dimensi dapat dibawa ke kehidupan nyata dalam sebuah prinsip model *Tenimyu* (テニミュモデル) yang merupakan sebuah prinsip mengenai *2.5 Jigen Butai* dijelaskan sebagai berikut:

- ① 次元コンテンツを  
次元で再現するため、歌や踊りを含め、演出・振付・美術などに独自の工夫がなされていること。②長大な原作のエピソードを、少しずつ順を追って上演しつつ完結に至る「連載上演」方式をとること。③オーディションなどにより、キャラのイメージが定まった若手俳優をキャスティングし、扮装と演技によりキャラの再現を実感させること。
- (1) 2-Jigen kontentsu wo 3-jigen ni saigen suru tame, uta ya odori wo fukume, enshutsu furitsuke bijutsu nado ni dokuji no kufu ga nasareteiru koto. (2) Chōdaina gensaku no episōdo wo, sukoshizutsu junwootte jōen shitsutsu kanketsu

*ni itaru rensai jōen' hōshiki wo toru koto. (3) Ōdishon nado ni yori, kyara no imēji ni kanatta wakate haiyū wo kyasutingu shi, funsō to engi ni yori kyara no saigen wo jikkan saseru koto.*

Terjemahan:

(1) Untuk memproduksi konten dua dimensi ke dalam tiga dimensi, harus ada inovasi unik dalam pementasan, seperti koreografi, unsur keindahan seni, menyanyi, dan menari. (2) Menggunakan metode 'serialisasi' di mana episode dari cerita asli yang panjang dipentaskan sedikit demi sedikit secara berurutan hingga cerita selesai. (3) Memilih aktor muda yang sesuai dengan citra karakter melalui audisi dan memberikan kesan nyata karakter melalui kostum dan akting.

Berdasarkan kutipan di atas, *2.5 Jigen Butai* menyajikan cerita dari *anime*, *manga*, atau *video game* yang diadaptasi dengan berurutan secara sedikit demi sedikit hingga selesai dengan menampilkan tarian, nyanyian, serta pementasan selama dua sampai tiga jam di atas panggung teater dengan para penonton yang menonton di bangku penonton. Melalui audisi, dipilih juga aktor yang akan berperan sebagai karakter dua dimensi yang dibawa ke dalam tiga dimensi melalui akting mereka. Tidak hanya melalui akting saja, para aktor juga akan menggunakan riasan wajah serta kostum yang sesuai dengan karakter dua dimensi yang akan diperankan. Bahkan, panggung tempat tampil juga akan diberikan efek dan properti sehingga menampilkan kesan dari 2.5D.

Karya *2.5 Jigen Butai* berbasis *manga* pertama yang sukses ialah *The Rose of Versailles* yang ditampilkan oleh Takarazuka Revue di tahun 1974 dan dari sana *2.5 Jigen Butai* mulai berkembang. Pada tahun 2003, *manga* populer karya Takeshi Konomi, *The Prince of Tennis*, mengeluarkan sebuah musikal. Musikal *Prince of Tennis* yang telah berlangsung selama 20 tahun tersebut dikatakan merupakan awal dari tren teater *2.5 Jigen Butai* karena keberhasilannya membuat banyak produksi teater yang didasarkan pada karya-karya 2 dimensi yang populer. Karena tren musikal *The Prince of Tennis* yang membuat *2.5 Jigen Butai* semakin terkenal, maka dibuatlah *2.5-Dimensional Musical Association* pada tahun 2013. Asosiasi ini, selain mempromosikan *2.5 Jigen Butai* di Jepang, mereka juga mempromosikan di luar negeri dengan memberikan informasi melalui sosial media seperti twitter dan website di internet menggunakan bahasa Inggris. Selain adanya *2.5-Dimensional Musical Association*, para aktor *2.5 Jigen Butai* juga kerap mempromosikan *2.5 Jigen Butai* melalui postingan di twitter atau blog pribadi mereka sehingga menyebabkan kepopuleran *2.5 Jigen*

*Butai* kian meningkat. Kepopuleran dari *2.5 Jigen Butai* tersebut bahkan berhasil membuat *2.5 Jigen Butai* untuk tampil langsung di Cina, Paris, dan New York (Kumiko, 2019).

Walaupun *2.5 Jigen Butai* ini menjadi semakin populer sehingga banyak dari *anime*, *manga*, hingga *video game* diangkat menjadi *2.5 Jigen Butai*, pada tahun 2020, tepatnya saat pandemi COVID-19 menyebar ke seluruh dunia termasuk Jepang, produksi *2.5 Jigen Butai* mengalami kemunduran karena tidak bisanya tampil di teater. Namun, dalam survei yang dilakukan oleh *PIA Souken* (*PIA Research Institute*), sebuah lembaga yang mengkhususkan diri pada bidang industri hiburan, pada tahun 2021, menjelaskan bahwa *2.5 Jigen Butai* berhasil kembali pulih dan mulai dapat tampil kembali di teater dengan protokol kesehatan yang cukup ketat. Hingga kini, *2.5 Jigen Butai* pun semakin populer karena mengangkat banyak *anime*, *manga*, atau *video game* populer yang ada.

Di Indonesia sendiri, *2.5 Jigen Butai* juga memiliki banyak penggemar yang tergabung dalam sebuah *group chat* di Line dan discord yang bernama ‘2.5D Butai Fans ID’ dengan jumlah sekitar 300 orang di dalamnya. Banyaknya penggemar di Indonesia ini berhasil membuat Jepang menayangkan *live viewing Touken Ranbu Musical Mihotose no Komoriuta* (April 2017), *live action Touken Ranbu the Movie* (Mei 2019), dan *live action Touken Ranbu the Movie 2* (September 2023) di bioskop Indonesia. Baik musikal serta *live action Touken Ranbu* ini disambut baik oleh penggemar Indonesia, terlebih saat penayangan perdananya, ada sekitar 200 orang yang mengantri untuk menonton bersama, bahkan yang berasal dari luar kota pun rela pergi ke Jakarta demi menonton *early screening official*-nya. Tidak hanya menonton *early screening official*, bahkan di beberapa daerah juga diadakan nonton bersama. Tentunya, dalam cerita *2.5 Jigen Butai* terdapat berbagai kebudayaan serta sejarah Jepang yang ditampilkan, baik secara langsung maupun tersirat. Banyaknya kebudayaan dan sejarah yang muncul dalam *2.5 Jigen Butai* ini pun membuat banyak penggemarnya mulai tertarik terhadap hal-hal yang berhubungan dengan Jepang seperti membeli *merchandise*-nya atau membuat sebuah baju yang terinspirasi dari pertunjukkan dan karakter tersebut.

Para penggemar yang tergabung dalam komunitas 2.5D Butai Fans ID yang dibangun sejak tahun 2017 ini sendiri sering membagikan informasi mengenai para aktor, pertunjukkan yang akan atau sedang berlangsung, mengadakan *gathering* seperti menyewa studio, dan membuka *group order* untuk pembelian *merchandise* dan DVD atau Blu-ray. Banyak dari penggemar di komunitas 2.5D Butai Fans ID ini awalnya hanya suka menonton *2.5 Jigen Butai*, namun semakin lama mereka pun juga menyukai aktor-aktor yang tampil dalam *2.5 Jigen Butai* tersebut. Hal tersebut membuat para penggemar ini rela mengeluarkan uang mereka untuk aktor-aktor yang mereka suka, seperti mengikuti *fanclub*, datang langsung ke pertunjukan *2.5 Jigen Butai*, mengikuti *event* yang ada, bahkan hingga membeli *merchandise*-nya. Tidak hanya itu, ada juga di antara mereka yang ingin memiliki hubungan yang lebih dari sekedar penggemar kepada idolanya. Hal itu juga didukung dengan adanya interaksi dengan aktor yang mereka suka melalui *live streaming* di instagram atau postingan di twitter. Interaksi tersebut membuat para penggemarnya merasa dekat dengan aktor yang mereka suka sehingga menimbulkan interaksi parasosial.

Interaksi parasosial sendiri merupakan interaksi yang terjadi antara penggemar dengan idolanya. Interaksi parasosial ini pertama kali dikenalkan oleh Horton dan Wohl di tahun 1956 dan didefinisikan sebagai hubungan psikologis yang dialami oleh penonton dalam pertemuan dengan aktris di media massa. Selain itu, interaksi parasosial juga dikatakan sebagai sebuah ilusi di mana penonton berinteraksi dengan persona dari idola dan terlihat seolah mereka terlibat dalam hubungan timbal balik. Penonton tersebut memercayai bahwa interaksi yang mereka lakukan dengan idola mereka merupakan interaksi asli sehingga penonton merasakan adanya suatu kedekatan dengan idolanya dan menganggap idola mereka lebih dari sekedar figur di media massa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, penulis ingin mengkaji lebih jauh mengenai interaksi parasosial komunitas 2.5D Butai Fans ID dengan aktor *2.5 jigen butai*.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai interaksi parasosial antara idola dan penggemarnya sudah banyak dilakukan di Indonesia. Penelitian yang membahas mengenai interaksi parasosial antara idola dan penggemarnya yang telah ditelusuri penulis untuk membantu penelitian ini adalah sebagai berikut:

Wa Ode Sumirna, Harri Fajar Maulan, dan Muh. Rizal Ardiansah Putra (2023) dengan jurnal berjudul *Hubungan Parasosial Antara Fangirl dan Selebriti K-Pop* dari Universitas Muhammadiyah Buton Baubau. Penelitian ini meneliti mengenai bagaimana hubungan parasosial antara *fangirl* dan selebritis K-Pop yang ada di kota Bau-bau, Sulawesi Tenggara dengan menggunakan teori parasosial Stever. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggemar menyukai idola mereka karena karya, bakat, dan prestasi. Para penggemar ini juga menjadikan idola mereka sebagai panutan dalam hidupnya, bahkan ada yang menganggap idolanya tidak hanya sebatas figur media saja, namun juga menganggap sosok idolanya sebagai seorang teman. Persamaan penelitian dan penelitian penulis adalah membahas tentang penggemar dengan selebritis sedangkan perbedaannya terletak respondennya, di mana responden jurnal ini merupakan *fangirl* K-Pop dan responden penulis adalah penggemar 2.5 *Jigen Butai*.

Dimas Aldi Saifuddin dan Achmad Mujah Masykur (2014) dengan jurnal *Interaksi Parasosial (Sebuah Studi Kualitatif Deskriptif pada Penggemar JKT48)* dari Universitas Diponegoro. Penelitian ini meneliti mengenai hadirnya JKT48 sebagai idol yang dapat ditemui dan membuat para penggemarnya berinteraksi secara langsung sehingga membentuk kedekatan dengan anggota JKT48 kesukaannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi parasosial penggemar JKT48 berada ditingkat *entertainment social value*, di mana ini merupakan interaksi parasosial yang dilakukan karena konformitas kelompok, dan *intense-personal feeling*, di mana interaksi parasosial ini telah sampai pada tahap menganggap idolanya sebagai seseorang yang dekat dan mengembangkan hubungan parasosial dengan idola tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama

membahas interaksi parasosial yang terjadi di kalangan penggemar dengan idolanya sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian di mana penelitian ini berfokus pada penggemar JKT48 dan penelitian penulis berfokus pada penggemar *2.5 Jigen Butai*.

Mehrunnisa Salma Hanan (2021) dengan skripsi berjudul *Interaksi Parasosial Antara Idola dengan Penggemarnya (Studi Penggemar Boygroup K-Pop Seventeen)* dari Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini membahas tentang idola K-Pop yang memiliki banyak penggemar, Seventeen, dan menjelaskan adanya jarak antara idol dengan penggemar yang membuat terciptanya interaksi parasosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teknik sampling berupa *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggemar memiliki ikatan emosional dengan idolanya dan memaknai idolanya sebagai seseorang yang berharga. Tidak hanya itu, para penggemar juga memandang idola mereka sebagai teman dan tempat untuk menghibur diri. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas interaksi parasosial yang tercipta antara idola dengan penggemarnya di Indonesia, namun terdapat perbedaannya yaitu adanya perbedaan responden serta teknik pengambilan data di mana peneliti menggunakan pengambilan data dengan *purposive sampling* dan *snowball sampling* sedangkan penulis mengambil data melalui angket.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis mengidentifikasi:

- 1) *2.5 Jigen Butai* sebagai sebuah teater modern Jepang tidak hanya digemari di Jepang saja, namun juga di Indonesia.

- 2) Adanya aktor-aktor *2.5 Jigen Butai* yang membuat kepopuleran *2.5 Jigen Butai* meningkat.
- 3) Aktor *2.5 Jigen Butai* memiliki twitter, instagram, atau blog pribadi yang berisikan kegiatan sehari-hari sehingga memudahkan penggemarnya untuk mengenal mereka lebih jauh.
- 4) Media sosial membuat para penggemar dapat berinteraksi dengan aktor *2.5 Jigen Butai* sehingga memunculkan interaksi yang disebut dengan interaksi parasosial.
- 5) Munculnya komunitas *2.5D Butai Fans ID* dikarenakan kepopuleran *2.5 Jigen Butai* di luar Jepang.

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis memutuskan untuk membatasi masalah penelitian pada interaksi parasosial di komunitas *2.5D Butai Fans ID* yang ada di Indonesia.

#### **1.5 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana sejarah dan perkembangan *2.5 Jigen Butai* di Jepang dan Indonesia?
- 2) Apa saja hal yang memengaruhi adanya interaksi parasosial di komunitas *2.5D Butai Fans ID*?
- 3) Apa saja dampak yang terjadi akibat dari adanya interaksi parasosial di komunitas *2.5D Butai Fans ID*?

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Menjelaskan sejarah dan perkembangan 2.5 *Jigen Butai* yang ada di Jepang serta di Indonesia.
- 2) Mengetahui hal apa saja yang memengaruhi adanya interaksi parasosial di komunitas 2.5D Butai Fans ID.
- 3) Menganalisis dampak apa saja yang terjadi akibat adanya interaksi parasosial di komunitas 2.5D Butai Fans ID.

## 1.7 Landasan Teori

### 1.7.1 Pengertian Interaksi Parasosial

Interaksi parasosial (PSI) merupakan sebuah interaksi yang tercipta antara seorang penggemar dengan idola, seperti selebritis, atris, atau bahkan karakter dalam sebuah *anime* dan *game*. Horton dan Wohl dalam *Mass Communication and Para-social Interaction: Observation on Intimacy at a Distance* (1956) mendefinisikan interaksi parasosial sebagai sebuah hubungan psikologis yang dialami oleh penonton dalam pertemuan dengan artis di media massa, khususnya televisi. Tidak hanya itu, interaksi parasosial juga dideskripsikan sebagai sebuah ilusi, di mana penonton tersebut berinteraksi dengan persona dari selebritis atau aktris dan terlihat seolah-olah mereka terlibat dalam hubungan timbal balik dari persona tersebut. Adanya interaksi parasosial ini memunculkan sebuah hubungan yang disebut dengan hubungan parasosial yang dijelaskan sebagai hubungan yang terjadi ketika hubungan penggemar dengan pesona media memiliki karakteristik adanya sebuah perasaan kedekatan antara penggemar dengan pesona media yang terlihat ramah serta seperti kebanyakan orang pada umumnya (Cohen dalam Lou dan Kim, 2019). Dalam hubungan parasosial, Giles & Maltby (2006) menyatakan bahwa hubungan parasosial seseorang dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu *entertainment-social*, *intense-personal*, dan *borderline-panthological*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa interaksi parasosial merupakan hubungan yang tercipta antara penggemar dengan

idola mereka dan dapat memunculkan sebuah hubungan yang disebut hubungan parasosial karena adanya perasaan kedekatan penggemar dengan sang idola.

#### 1.7.1.1 Pengertian 2.5 *Jigen Butai*

*2.5 Jigen Butai* atau *2.5-dimensional theater* dapat dikatakan sebagai sebuah teater modern Jepang yang mengadaptasi *anime*, *manga*, atau *video game*. Istilah *2.5 Jigen Butai* atau yang disingkat menjadi 2.5D ini awalnya berasal dari penggemar yang merasa keluar dari dunia dua dimensi (*anime*) ke tiga dimensi (realita). Istilah ini lalu menjadi populer dan *2.5-Dimensional Musical Association* mendefinisikan *2.5 Jigen* adalah istilah umum untuk konten tiga dimensi yang diadaptasi dari *anime*, *manga*, dan *video game* (Sugawa, 2021). Dalam *2.5 Jigen Butai*, seorang aktor akan mengikuti audisi sebelum akhirnya terpilih untuk berperan sebagai karakter dua dimensi dalam adaptasi panggung tersebut. Aktor tersebut akan tampil di atas panggung dengan riasan, kostum, dan akting mereka. Tidak hanya itu, akan ada efek dan aksi seperti tarian dan nyanyian yang ditampilkan di layar serta panggung untuk menampilkan kesan 2.5D-nya.

Selain itu, dalam *2.5 Jigen Butai*, produksi teater ini akan memakan waktu lebih dari satu bulan. Dalam masa produksinya, para aktor serta *staff* akan bekerjasama dalam mempersiapkan pertunjukkan *2.5 Jigen Butai* mulai dari pembuatan naskah yang diadaptasi dari cerita *anime*, *manga*, atau *video game* yang ada dengan beberapa perubahan agar sesuai dengan waktu pertunjukan, membuat properti, latihan teater, hingga melakukan gladi di atas panggung teater tempat tampil. Setelahnya, para aktor tersebut akan tampil di teater dengan penonton yang mengisi bangku penonton.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa *2.5 Jigen Butai* merupakan sebuah teater modern Jepang yang mengadaptasi budaya modern Jepang yang populer seperti *anime*, *manga*, atau *video game* dan memiliki aktor yang akan berakting di atas panggung. Aktor tersebut akan

memakai riasan juga kostum agar mirip dengan karakter dua dimensi yang diperankan.

### 1.7.2 Pengertian Budaya

Menurut Koentjaraningrat (2010), budaya adalah keseluruhan sistem gagasan kebudayaan, tindakan dan hasil karya manusia dengan cara belajar. Menurut Edward Burnett Tylor (1832-1917), budaya merupakan keseluruhan yang bersifat kompleks dan meliputi kepercayaan, ilmu pengetahuan, kesenian, adat istiadat, hukum, perilaku, dan kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Dalam budaya terdapat juga budaya populer yang dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI sebagai budaya yang diproduksi secara komersial, massal, dan menjadi budaya massa. Adapun budaya populer merupakan sebuah produk masyarakat industrial di mana kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan ditampilkan dalam jumlah besar, kerap dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, dan pengadaan massal sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat (Heryanto, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, budaya memiliki pengertian sebagai suatu kebiasaan serta adat istiadat yang merupakan hasil karya manusia dan sudah ada di masyarakat sejak dahulu serta diwariskan secara turun temurun. Tidak hanya itu, budaya juga dapat diproduksi secara massal dan mudah dijangkau pada semua kalangan sehingga menjadi sebuah budaya yang populer dan dinikmati oleh banyak orang.

### 1.7.3 Pengertian Komunitas

Menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas merupakan sekelompok orang yang saling peduli pada satu sama lain lebih dari seharusnya, di mana dalam sebuah komunitas terdapat relasi pribadi yang erat antar anggota karena adanya kesamaan minat atau *values*. Menurut

Iriantara (2004:22), komunitas adalah sekumpulan individu yang mendiami lokasi tertentu dan terkait dengan kepentingan yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, komunitas memiliki pengertian sebagai suatu kumpulan individu yang memiliki relasi erat karena adanya kesamaan minat, tujuan, dan kepentingan yang sama.

## **1.8 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif di mana penelitian ini menekankan pengamatan pada fenomena yang sedang terjadi. Menurut I Made Winartha (2006), metode analisis deskriptif merupakan metode yang menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi serta situasi dari berbagai data yang dikumpulkan. Data-data tersebut berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.

Dalam penelitian ini, penulis akan mengambil data melalui angket yang disebar kepada komunitas 2.5D Butai Fans ID di Indonesia dengan jumlah responden sebanyak 105 responden. Hasil dari survei yang dilakukan nantinya dianalisis kemudian dideskripsikan. Tidak hanya itu, penulis juga akan mengambil data melalui jurnal ilmiah, *e-book*, dan lain sebagainya.

## **1.9 Manfaat Penelitian**

Diharapkan, dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut merupakan manfaat yang diharapkan pada penelitian ini:

- 1.9.1 Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai kebudayaan teater yang ada di Jepang dan memberikan gambaran mengenai interaksi parasosial yang ada di antara penggemar dan aktor.

1.9.2 Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai teater yang ada di Jepang, terutama *2.5 Jigen Butai*, dan juga menambah wawasan mengenai interaksi parasosial yang terdapat pada komunitas 2.5D Butai Fans ID.

## 1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

### Bab I Pendahuluan

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### Bab II Tinjauan Pustaka

Bab II merupakan pembahasan umum mengenai teori parasosial, sejarah teater di Jepang, jenis dan perkembangan teater di Jepang, serta komunitas 2.5D Butai Fans ID.

### Bab III Interaksi Parasosial Komunitas 2.5D Butai Fans ID dengan Aktor 2.5 *Jigen Butai*

Bab III berisikan pembahasan mengenai interaksi parasosial komunitas 2.5D Butai Fans ID dengan aktor 2.5 *Jigen Butai*. Pembahasan ditulis berdasarkan data-data yang diperoleh, dianalisis, dan dideskripsikan. Pada bab ini dijelaskan juga metode yang digunakan serta langkah-langkah penelitian dengan rinci.

### Bab IV Simpulan

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari semua penjelasan di bab-bab sebelumnya.