

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab dua ini, penulis akan menjelaskan mengenai interaksi parasosial dan teater Jepang yang berisi teater tradisional serta teater modern. Penjelasan ini menjelaskan tentang perkembangan teater di Jepang, terutama perkembangan dari *2.5 Jigen Butai*. Tidak hanya itu, penulis juga akan menjelaskan mengenai komunitas *2.5 Jigen Butai* Indonesia yang bernama *2.5D Butai Fans ID* yang didalamnya akan menyakupi alasan dibuatnya komunitas *2.5D Butai Fans ID* serta kegiatan apa saja yang dilakukan oleh komunitas tersebut.

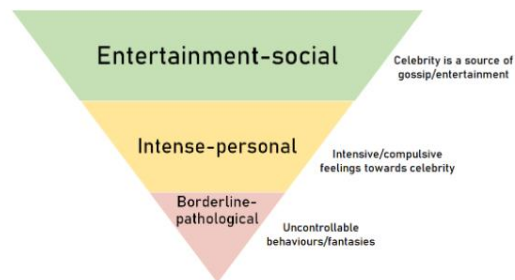
#### **2.1 Interaksi Parasosial**

Perkembangan teknologi di zaman ini memperkenalkan sebuah media bernama internet yang membuat semua orang dapat saling berinteraksi satu sama lain dari mana saja. Tidak hanya dapat berinteraksi dengan teman, tetapi internet juga memudahkan adanya interaksi antara penggemar dengan idolanya. Dengan adanya internet, para penggemar yang biasanya hanya dapat melihat idola mereka melalui televisi, sekarang juga dapat berinteraksi lebih jauh dengan idolanya, bahkan sampai memberikan komentar ataupun saling membalas pesan dengan sang idola. Selain itu, berkat adanya internet dan media lainnya seperti twitter, instagram, atau blog, banyak dari idola tersebut yang kerap memposting kegiatan sehari-hari serta hal yang mereka sukai di media sosial sehingga membuat para penggemar mengenal lebih jauh idola mereka dan membuat adanya suatu kedekatan dengannya. Hal tersebut membuat para penggemar tidak lagi menganggap idolanya sebagai figur di media massa, melainkan sebagai motivator, teman, keluarga, atau bahkan ada yang menganggap idola mereka sebagai pasangan.

Interaksi-interaksi yang terjalin antara penggemar dengan idolanya ini lalu menimbulkan adanya interaksi parasosial atau PSI. Interaksi parasosial sendiri merupakan sebuah interaksi yang terjalin antara penggemar dengan idolanya, seperti aktrits, selebritis, bahkan karakter dari *anime* atau *game*. Istilah interaksi parasosial pertama kali dicetuskan oleh Horton dan Wohl (1956) yang mendefinisikan interaksi parasosial sebagai hubungan psikologis yang dialami oleh penonton dalam pertemuan dengan aktris di media massa, seperti di televisi. Dari definisi yang dikemukakan oleh Horton dan Wohl, dikatakan bahwa para penonton menjadi mengetahui tingkah laku, perilaku, selera humor, dan detail pribadi lainnya melalui media televisi dan merasa terhubung secara pribadi figur tersebut.

Stever (2009) menjelaskan juga mengenai intensitas ketertarikan seorang penggemar terhadap idolanya, yaitu 1) *task attraction* yang menunjukkan adanya ketertarikan seorang penggemar karena talenta serta kemampuan yang dimiliki oleh sang idola, 2) *identification/social attraction* di mana penggemar merasa adanya kemiripan dengan sang idola serta ingin menjadi seperti idolanya, 3) *romantic attraction* yang merupakan adanya ketertarikan berdasarkan penampilan fisik atau potensi menjadi pasangan, seperti menjadi pacar atau pasangan suami-istri. Adanya interaksi parasosial ini mengakibatkan munculnya sebuah hubungan yang disebut dengan hubungan parasosial. Hubungan parasosial 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:

Gambar 2.1 Tingkatan Hubungan Parasosial (Giles & Maltby, 2006)  
 Sumber: Getting Real with Parasocial Relationships (simplyneuroscience.org)  
 Levels of parasocial relationships (Giles & Maltby, 2006)



A) *Entertainment-social*

Pada tingkatan ini, para penggemar tertarik dengan idola mereka karena merasa terhibur. Di sini, para penggemar hanya sekedar mengagumi dan membicarakan idolanya. Tingkatan hubungan parasosial ini dapat dianggap impersonal, seperti seorang penggemar biasa.

B) *Intense-Personal*

Di tingkatan ini, penggemar akan mulai tertarik dengan kehidupan idolanya serta ingin tahu mengenai hal-hal yang berhubungan dengan sang idola. Hubungan ini mencerminkan perasaan yang intensif serta komplusif tentang idolanya, bahkan hampir menjadi obsesi.

C) *Borderline-pathological*

Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling tinggi serta intens dalam hubungan parasosial. Di tingkatan ini, para penggemar menjadi terobsesi dengan idola mereka hingga adanya perilaku serta fantasi yang tidak terkendali tentang idolanya, seperti mengikuti kebiasaan sang idola dan menganggap idolnya sebagai pendamping hidup bahkan sampai rela mati demi idola tersebut.

## 2.2 Teater Jepang

### 2.2.1 Pengertian Teater

Secara umum, teater dapat diartikan sebagai sebuah pementasan drama sebagai suatu seni atau profesi. Selain itu, teater juga diartikan sebagai suatu media komunikasi antara karya seni dan penonton yang dibangun dengan seni petunjukkan. Menurut Budianta, dkk (2002), teater atau drama adalah sebuah *genre* sastra yang memperlihatkan tampilan fisik serta verbal dengan adanya percakapan antar tokoh disebuah pertunjukan. Sedangkan Eka D. Sitorus dalam buku *The Art of Acting: Seni Peran Untuk Teater, Film, dan TV* (2002) mengatakan bahwa teater merupakan sebuah seni kerjasama di mana semua unsur seni yang terdapat mencakup penyutradaraan, akting, desain, bahkan penonton di dalamnya bekerjasama dan mempunyai posisi setara dalam menciptakan sebuah karya seni teater di atas panggung.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa teater merupakan sebuah seni pementasan yang memiliki percakapan antar tokoh dan adanya komunikasi baik dari penonton dan orang-orang terlibat dalam pembuatan teater sehingga dapat menciptakan seni teater di atas panggung.

### 2.2.2 Teater Jepang

Teater di Jepang merupakan sebuah budaya yang sudah ada sejak dahulu. Dalam teater Jepang, teater Jepang dikategorikan dengan dua kategori, yaitu teater tradisional dan teater modern. Teater tradisional Jepang sendiri memiliki berbagai jenis, seperti *Noh*, *Kyogen*, dan lain sebagainya yang sudah ada sejak abad ke-15. Dalam catatan Sejarah Jepang, salah satu legenda berawalnya teater Jepang bermula dari Dewa Matahari Jepang, Amaterasu O-mikami, yang mengurung dirinya di sebuah gua sehingga membuat dunia menjadi gelap gulita. Untuk membuat Amaterasu O-mikami keluar, para dewa melakukan berbagai cara hingga Amano-Uzume-no-Mikoto melakukan tarian *strip-teaso* yang membuat dewa lain tertawa dan Amaterasu O-mikami penasaran sehingga Amaterasu O-mikami

keluar dari gua dan kembali menerangi dunia. Dari sanalah, mulai berkembang sebuah ritual pertunjukan berupa tarian *kagura*, sebuah tarian dengan topeng dan menari menurut musik, yang semakin lama berkembang menjadi awal mulanya seni teater Jepang yang juga dipengaruhi oleh budaya Cina (Brazell, 1998).

### 2.2.3 Teater Tradisional Jepang

#### A. *Noh* dan *Kyogen*

Pada saat ini teater tradisional Jepang masihlah terkenal baik di Jepang maupun di luar Jepang. Salah satu teater pertama yang terkenal di Jepang hingga kini ialah *Noh*. *Noh* sendiri merupakan sebuah teater klasik Jepang sejak abad ke-14 yang menggabungkan musik, tarian, serta aktor yang menggunakan topeng. Teater *Noh* ini dikembangkan oleh Kan'ami dan Zaemi yang merupakan ayah-anak hingga terkenal dan dihormati di Barat (Bowers, 2013). Dalam teater *Noh*, drama-drama awal mengisahkan tentang pertobatan yang tragis dari pahlawan yang sudah mati yang kemudian hidup kembali dalam bentuk hantu untuk mencari suatu pengampunan dan kedamaian. Dalam teater *Noh* terdapat lakon-lakon pendek dan lucu dengan dua atau tiga karakter yang disebut dengan *Kyogen*. *Kyogen* sendiri merupakan sebuah pertunjukan teater *interval Noh*.

#### B. *Kabuki*

*Kabuki* merupakan sebuah teater yang dikembangkan sekitar abad ke-17. Awalnya, *Kabuki* dibawakan oleh perempuan bernama Okuni yang mengklaim dirinya berasal dari Kuil Izumo, tarian yang diiringi lagu yang dibawakan oleh Okuni ini menjadi populer hingga memunculkan sekelompok kelompok *Kabuki* imitasi. Pertunjukan *Kabuki* yang digelar oleh perempuan disebut dengan *Onna Kabuki* dan untuk remaja laki-laki adalah *Wakashu Kabuki*. *Kabuki* sendiri meminjam ide dari *Noh* dan elemen-elemen lainnya, seperti wanita

yang memerankan peran laki-laki dan sebaliknya. Namun, pemerintah melarang pertunjukan *Kabuki* oleh wanita dikarenakan adanya kerisauan pribadi. Pada tahun 1650-an, bermunculan sebuah persatuan aktor muda yang kemudian diambil alih oleh aktor dewasa (Iswantara, 2020).

Karena adanya peraturan pemerintah mengenai kerisauan akan pertunjukan *Kabuki* serta untuk memastikan *Kabuki* bukanlah protistusi melaikan sebuah pertunjukan bakat, *Kabuki* lalu hanya dibawakan oleh aktor laki-laki sehingga terdapat aktor laki-laki yang berspesialis dalam memaikan peran perempuan dan disebut dengan sebutan *onnagata*. Bahkan beberapa aktor terkenal di *Kabuki* merupakan *onnagata* dan masih berlaku hingga saat ini (Powell, 2013).

#### 2.2.4 Teater Modern Jepang

Selain teater tradisional, di teater Jepang juga terdapat teater modern yang mulai ditampilkan pada abad ke-20. Pada saat itu, terdapat sebuah teater eksperimental bergaya barat bernama *Shingeki*. Selain *Shingeki*, terdapat pula *Shinpa* atau *Shinpageki*, *Shougekijou*, dan *2.5-Dimensional Theater* atau biasa disebut dengan *2.5 Jigen Butai* yang juga termasuk kedalam kategori teater modern Jepang.

##### A. *Shinpa* atau *Shinpageki*

Setelah keshogunan berakhir dan shogun terakhir memberikan kembali kekuasaan pada Kaisar di tahun 1868, tidak dapat dipungkiri bahwa ide barat memainkan peran penting dalam kehidupan Jepang, salah satunya ialah dalam teater Jepang. *Shinpa* atau *Shinpageki* memiliki arti 'New School' yang didesain secara spesifik untuk teater yang berkembang diluar *Kabuki* setelah Restorasi Meiji. *Shinpa* atau *Shinpageki* sendiri merupakan salah satu teater modern Jepang yang hadir setelah Restorasi Meiji dan

merupakan teater yang memiliki upaya untuk memodernisasikan drama Jepang (Ortolani, 1995).

### B. *Shougekijou*

Teater modern Jepang lainnya ialah *Shougekijou*. *Shougekijou* memiliki arti sebagai ‘teater kecil’ dan di awal dekadanya disebut dengan *angura (underground)*. Dari namanya dapat dilihat bahwa *Shougekijou* atau *angura* bukanlah bagian dari teater *mainstream* (Lu, 2019). *Shougekijou* ini sendiri mulai muncul pada tahun 1960-an dikareanakan para aktor muda yang tidak puas dengan *Shingeki* dan meninggalkan kelompok teater besar lalu mendirikan kelompok teater kecil sendiri sebagai tempat untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Pada dasarnya, teater ini merupakan sebuah kegiatan amatir dengan penulis naskah, sutradara, dan aktor yang sering kali merangkap sebagai pemimpin.

### C. 2.5 *Jigen Butai*

2.5 *Jigen Butai* atau disebut juga dengan *2.5-Dimensional Theater* (disingkat 2.5D) merupakan sebuah teater modern Jepang yang mengadaptasi cerita dari *anime*, *manga*, hingga *video game* yang memiliki popularitas besar di Jepang (Lu, 2019). 2.5 *Jigen Butai* yang mengadaptasi *anime*, *manga*, hingga *video game* ini membawakan cerita dua dimensi yang dibawa ke kehidupan nyata melalui aktor-aktor yang berakting di atas panggung menggunakan riasan serta kostum yang mirip dengan karakter dua dimensi.

## 2.3 2.5 *Jigen Butai*

### 2.3.1 Pengertian 2.5 *Jigen Butai*

2.5 *Jigen Butai* atau *2.5-Dimensional Theater* merupakan salah satu teater musikal modern Jepang. 2.5 *Jigen Butai* (disingkat 2.5D) ini mengadaptasi *anime*, *manga*, atau *video game* yang memiliki popularitas

besar di Jepang. Dalam situs resmi *2.5-Dimensional Musical Association*, dijelaskan juga *2.5 Jigen Butai* sebagai berikut:

日本の2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元の舞台コンテンツの総称。早くからこのジャンルに注目し、育ててくれたファンの間で使われている言葉です。音楽・歌を伴わない作品であっても、当協会では2.5次元ミュージカルとして扱っています。

*Nihon no 2 jigen no manga, anime, geemu wo gensaku to suru 3 jigen no butai kontentsu no soushou. Hayaku kara kono jyanru ni chuumoku shi, sodatete kureta fan no aida de tsukawareteiru kotoba desu. Ongaku, uta wo tomonawanai sakuhin de atte mo, tou kyoukai de wa 2.5 jigen myuujikaru to shite atsukatte imasu.*

Terjemahan :

Istilah umum untuk konten panggung tiga dimensi yang didasari dari *manga*, *anime*, dan *video game* dua dimensi Jepang. Istilah ini digunakan oleh para penggemar yang telah memperhatikan *genre* ini sejak awal. Walaupun ada yang tidak menggunakan musik atau lagu pada produksinya, asosiasi tetap memperlakukannya sebagai musikal 2.5D.

Berdasarkan kutipan di atas, dalam teater ini mengadaptasi *anime*, *manga*, atau *video game* yang dibawakan oleh aktor-aktor yang berpenampilan dan berperan sebagai karakter dua dimensi di atas panggung sehingga membuat adanya kesan dua dimensi yang dibawa ke kehidupan nyata. Aktor-aktor tersebut juga mengikuti audisi sebelum akhirnya terpilih untuk berperan sebagai karakter dua dimensi diadaptasi teater. Bahkan Suzuki Kunio (2017:7) menjelaskan dalam prinsip model *Tenimyu* bahwa untuk memproduksi konten dua dimensi ke tiga dimensi, selain memilih aktor yang sesuai, harus ada inovasi unik dalam pementasan berupa tarian dan nyanyian, lalu ada juga metode serialisasi di mana episode dari cerita adaptasi dibawakan secara sedikit demi sedikit dengan berurutan.

Salah satu produser *2.5 Jigen Butai*, Makoto Matsuda, dalam wawancara dengan *The Japan Foundation* di tahun 2015 mengatakan:

ちなみに2.5次元ミュージカルという名前も、ファンから自然発生的に生まれたものです。ファンの間では昔前からそう呼ばれていたようなのですが、私たちが気づいたのは3年ほど前です。それまではアニメミュージカルと言っていましたが、原作が漫画なのこちよつと変だなど。「2.5次元」というのは良い言葉だと思って、そこから2.5次元ミュージカルと呼ぶようになりました。

*Chinamini 2.5 Jigen Myuujikaru to iu namae mo, fan kara shizenhassei teki ni umaretamono desu. Fan no aida de wa soutou mae kara yobareteita youna no desu ga, watashitachi ga kizuuta no wa 3-nen hodo mae desu. Sore made wa anime myuujikaru to itteimashita ga, gensaku wa manga na no ni chotto*



*hen da na to. 2.5 Jigen/ to iu no wa yoi kotoba da to omotte, soko kara 2.5 Jigen Myuujikaru to yobu you ni narimashita.*

Terjemahan :

Ngomong-ngomong, nama *2.5 Jigen Musical* muncul secara spontan dari penggemar. Para penggemar telah menyebut musikal yang didasari oleh *manga* atau *anime* dengan demikian selama beberapa waktu, namun kami baru menyadarinya sekitar 3 tahun lalu. Sampai saat itu, kami masih menyebutnya dengan musikal *anime*, tapi itu terdengar agak aneh karena didasari dari *manga*. Kami pikir '2.5-D' adalah istilah yang bagus, sehingga kami mulai menyebutnya dengan '2.5-D Musicals' juga.

Dari wawancara yang dilakukan *The Japan Foundation* dengan Makoto Matsuda, dapat dikatakan bahwa istilah *2.5 Jigen Butai* atau *2.5 Jigen Myuujikaru* merupakan sebuah istilah yang berasal dari para penggemar untuk menyebutkan musikal yang didasari oleh *anime* atau *manga*. Para penggemar ini sendiri merasa seperti keluar dari dunia dua dimensi (*anime*) ke tiga dimensi (realita). Istilah ini lalu menjadi populer dan *2.5-Dimensional Musical Association*, sebuah asosiasi *2.5 Jigen Butai*, mendefinisikan *2.5 Jigen Butai* sebagai istilah umum untuk konten tiga dimensi yang diadaptasi dari *anime*, *manga*, dan *video game* (Sugawa, 2021). Istilah ini menyiratkan bahwa pertunjukan teater tersebut berada di antara dunia dua dimensi (*manga*, *anime*, dan *video game*) dan dunia tiga dimensi teater. Istilah *2.5 Jigen Butai* sendiri tidak hanya mengacu pada musikal, tapi mengacu juga pada drama, komedi, dan *straight plays*.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa *2.5 Jigen Butai* merupakan teater yang mengadaptasi *anime*, *manga*, hingga *video game* di mana para aktornya akan berpenampilan dan berperilaku seperti karakter dua dimensi dan para penonton akan berada di bawah menonton para aktor tersebut dari bangku penonton.

### 2.3.2 Sejarah dan Perkembangan *2.5 Jigen Butai*

Sejarah serta perkembangan dari *2.5 Jigen Butai* tidak dapat dipisahkan dari grup teater bernama Takarazuka Revue. Hal ini dikarenakan pertunjukan adaptasi *manga* pertama di Jepang, *The Adventures of Shouchan*, dipentaskan oleh Takarazuka Revue pada tahun 1924. Tidak hanya

itu, pada tahun 1974, Takarazuka Revue menampilkan pertunjukan adaptasi manga lainnya yang berjudul *The Rose of Versailles*, sebuah manga karya Riyoko Ikeda yang mengambil latar cerita saat Revolusi Prancis.

Gambar 2.2 Penampilan *The Rose of Versailles* oleh Takarazuka Revue di Tahun 1974.

Sumber: <https://kageki.hankyu.co.jp/english/history/index.html>



*The Rose of Versailles* yang ditampilkan oleh Takarazuka Reveu sukses dan berhasil membuat kelompok teater lain mulai menampilkan teater yang diadaptasi dari *manga*, salah satunya ialah kelompok teater Shouchiku Revue yang membuat adaptasi musikal dari *manga Galaxy Express 999* di tahun 1980 (Lu, 2019:22). Dalam tiga bulan, *Galaxy Express 999* berhasil menarik lebih dari 200 ribu penonton sehingga membuat pertunjukan ini ditayangkan lagi pada tahun 1982. Pada tahun 1991, di mana ekonomi Jepang sedang menurun, teater yang mengadaptasi *manga* mengalami suatu perkembangan pesat. Hal ini dimulai dari teater musikal adaptasi *manga* berjudul *Saint Seiya* yang diperankan oleh SMAP dan sukses besar menarik 370 ribu penonton untuk 31 pertunjukan dalam 18 hari. Mengikuti jejak dari musikal *Saint Seiya*, *manga* terkenal lainnya yang berjudul *Sailor Moon* dibuat adaptasi musikalnya oleh Bandai Co., Ltd. di tahun 1993. Adaptasi *Sailor Moon* ke dalam teater musikal ini merupakan adaptasi berseri pertama yang dipentaskan secara rutin selama 10 tahun, bahkan teater musikal ini juga memengaruhi seri lainnya dari gaya produksi, *fansclub*, dan lainnya.

Selain *Saint Seiya* dan *Sailor Moon*, teater musikal lainnya yang berperan penting di tahun 1990-an ialah *Sakura Wars*. *Sakura Wars* sendiri

merupakan sebuah teater musikal yang diadaptasi dari *video game* yang menceritakan tentang pertualangan *Flower Group (Hanagumi)* pada era Taisho di tahun 1923. Demi menghidupkan fantasi yang ada di dalam *Sakura Wars*, produksi dari teater ini menggunakan pengisi suara dalam *game*-nya untuk tampil di panggung. Di tahun 2003, *manga* populer karya Takeshi Konomi, *The Prince of Tennis*, yang menceritakan tentang kehidupan para pemain tenis SMA mengeluarkan sebuah musikal dengan nama *Musical: Prince of Tennis* atau *Tenimyu*. Produksi dari *Tenimyu* ini telah berlangsung selama lebih dari 15 tahun dan telah menjadi repretasi sukses dari *2.5 Jigen Butai* yang diadaptasi dari *manga* di Jepang sehingga mendorong perkembangan *2.5 Jigen Butai* sebagai sebuah industri. Dikarenakan *Prince of Tennis* sendiri menceritakan tentang tenis dan berfokus pada pertandingan atau permainan tenis, *Tenimyu* pun harus menampilkan adegan bermain tenis di atas panggung. Namun, hal tersebut tidaklah realitis sehingga alih-alih menggunakan bola tenis yang sesungguhnya, para aktor mengayunkan raket dan menirukan gerakan kaki seakan-akan mereka tengah bermain tenis. Bahkan lampu sorot juga digunakan untuk memvisualisasikan lintasan bola serta adanya efek suara yang dimainkan setiap kali bola mengenai raket.

Selain *Tenimyu*, teater adaptasi *manga* lainnya yang mengalami dilema untuk memvisualisasikan elemen dan efek visual yang ada di *manga* dan *anime* ke dalam panggung adalah *Yowamushi Pedal*. Sutradara *Yowamushi Pedal*, Nishita Shatona, mengalami dilema bagaimana harus memvisualisasikan mengendarai sepeda di atas panggung dan akhirnya memutuskan untuk menggunakan gagang sepeda sebagai repretasi sepeda. Platform yang dapat diangkat juga diatur di tengah panggung sebagai repretasi jalan setapak atau membedakan peristiwa yang terjadi secara bersamaan di dua lokasi yang berbeda. Tidak hanya *Tenimyu* dan *Yowamushi Pedal*, banyak *2.5 Jigen Butai* lainnya yang mengalami dilema yang sama untuk memvisualisasikan hal-hal yang ada di *manga*, *anime*, serta *video game*. Tentunya, *2.5 Jigen Butai* berkembang dan menjadi

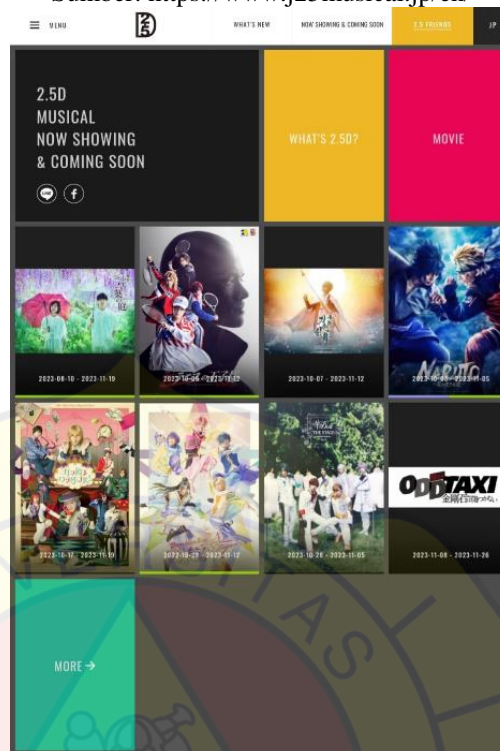
kreatif dalam memvisualisasikan hal tersebut seperti menggunakan teknologi, terutama gambar dan video yang diproyeksikan, di dalam pertunjukannya (Lu, 2019).

Gambar 2.3 Perunjukkan *Butai Yowamushi Pedal*  
Sumber: <https://asm.asahi.com/article/14911102>



Awalnya, penonton yang menonton *Tenimyu* sendiri merupakan penggemar *manga* atau *anime*. Namun, seiring berkembangnya industri 2.5 *Jigen Butai*, semakin banyak pula yang tertarik akan 2.5 *Jigen Butai*. Tidak hanya karena penggemar *manga*, *anime*, atau *video game* aslinya, banyak dari penonton yang datang menonton 2.5 *Jigen Butai* karena aktor favorit, sutradara, series 2.5D, atau bahkan hanya karena mereka telah jatuh hati pada 2.5 *Jigen Butai* sebagai sebuah *genre* sehingga pada tahun 2013, karena kepopuleran dan berkembangnya 2.5 *Jigen Butai* sebagai sebuah industri, didirikanlah *2.5-Dimensional Musical Association* untuk memungkinkan kolaborasi dalam bisnis yang berhubungan dengan 2.5 *Jigen Butai* dan mempromosikan budaya 2.5 *Jigen Butai*. Asosiasi ini merupakan asosiasi 2.5 *Jigen Butai* terbesar di Jepang yang terdiri dari tiga pihak, yaitu perusahaan produksi, agensi, serta teater. Asosiasi ini sendiri berfungsi sebagai platform komunikasi dan kolaborasi. Selain itu, *2.5-Dimensional Musical Association* juga bertujuan untuk meningkatkan reputasi 2.5 *Jigen Butai* di Jepang maupun luar Jepang. Salah satu upaya *2.5-Dimensional Musical Association* dalam meningkatkan reputasi 2.5 *Jigen Butai* adalah dengan membuat sebuah situs website resmi.

Gambar 2.4 Situs Website Resmi *2.5-Dimensional Musical Association*  
 Sumber: <https://www.j25musical.jp/en/>



Situs website resmi yang dibuat oleh *2.5-Dimensional Musical Association*, tidak hanya menggunakan bahasa Jepang, namun juga mengembangkan versi bahasa Inggris yang menyediakan jadwal dari pertunjukan yang akan datang atau yang telah lalu agar dapat menaikkan reputasi serta mengenalkan *2.5 Jigen Butai* ke luar Jepang. Dalam website resminya, *2.5-Dimensional Musical Association* juga menyajikan informasi lengkap seperti kapan, di mana, dan berapa harga tiket untuk suatu pertunjukan. Bahkan beberapa *2.5 Jigen Butai* juga mulai memasukkan *subtitle* berbahasa Inggris di *livestream* mereka, seperti pada contohnya ialah pertunjukan dari *Butai Fruits Basket*.

Gambar 2.5 *Butai Fruits Basket* dengan *Subtitle* Bahasa Inggris  
 Sumber: *Livestream Butai Fruits Basket* (Natsuki Takaya)



Tidak hanya dengan *2.5-Dimensional Musical Association*, hampir semua aktor *2.5 Jigen Butai* memiliki akun di berbagai media sosial seperti twitter, facebook, blog, atau *fanclub* yang digunakan untuk memposting ulang informasi promosi, mengunggah foto saat latihan atau pertunjukan, memberikan informasi mengenai kehidupan sehari-hari, dan berinteraksi secara *online* dengan para penggemar. Hal ini juga membantu dalam mempromosikan *2.5 Jigen Butai* kepada banyak orang baik di Jepang maupun di luar Jepang.

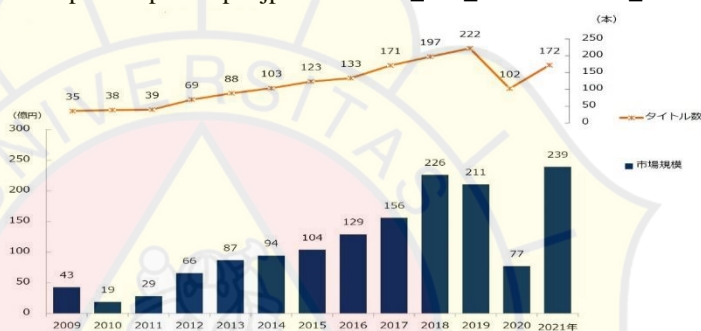
Gambar 2.6 Contoh Postingan Twitter (kiri) dan Blog (kanan) Aktor *2.5 Jigen Butai*  
Sumber: twitter.com dan ameblo.jp



Tentunya, dengan berdirinya *2.5-Dimensional Musical Association*, industri *2.5 Jigen Butai* mengalami pertumbuhan pesat sejak tahun 2013. Sejak asosiasi ini didirikan, ada lebih dari 100 pertunjukan yang diproduksi setiap tahunnya. Dalam survei yang dilakukan oleh sebuah lembaga yang

berfokus pada industri hiburan dengan menyajikan data serta analisis mengenai industri hiburan yang bernama *PIA Souken (PIA Research Institute)* di tahun 2021, dijelaskan pada grafik bahwa pasar *2.5 Jigen Butai* terus meningkat bersamaan dengan meningkatnya judul yang diadaptasi ke dalam *2.5 Jigen Butai*. Bahkan, walau pada tahun 2020 sempat mengalami penurunan dikarenakan pandemi corona, namun pada 2021, *2.5 Jigen Butai* berhasil kembali pulih dan menjadi lebih baik dibandingkan 2019.

Diagram 2.1 Pasar *2.5 Jigen Butai* dan Jumlah Judul Adaptasi Per Tahun  
Sumber: [https://corporate.pia.jp/news/detail\\_live\\_enta20221005\\_25.html](https://corporate.pia.jp/news/detail_live_enta20221005_25.html)



2021年の2.5次元ミュージカル市場規模は、前年増減率209.7%増の239億円と推計されます。新型コロナウイルス感染症の影響により、2020年で77億円まで落ち込んだ市場は、他のライブ・エンタテインメントを先導する形で回復に向かい、2021年はコロナ禍前の2019年と比較しても13.5%増と、ウィルズコロナのもとで大きく健闘しています。

2021 nen no 2.5 Jigen Myuujikaru shijoukibo wa, zennen zougenshitsu 209.7% zou no 239 oku en to suikei saremasu. Shingata koronauirusu kansenshou no eikyou ni yori, 2020 nen ni 77 oku en made ochikonda shijou wa, hoka no raibu entateinmento wo sendousuru katachi de kaifuku ni mukai, 2021 nen wa korona ka mae no 2019 nen to hikakushitemo 13.5% zou to, uiruzukorona no moto de ooi ni kentoushiteimasu.

Terjemahan :

Pada 2021, pasar 2.5-Dimensional Musical diperkirakan mencapai 23,9 miliar yen, meningkat sebesar 209.7% dari tahun-tahun sebelumnya. Pada tahun 2020 dikarenakan dampak dari new coronavirus, pasar dimensional musical turun hingga 7.7 miliar yen. Mengatasi hal tersebut, mereka mengambil langkah baru dalam hiburan entertainment dan mengalami pemulihan. Dengan usaha yang telah dikerahkan, pasar mengalami peningkatan sebesar 13.5% dibandingkan tahun 2019 sebelum corona.

Dari diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan ini memungkinkan lebih banyaknya investasi dalam setiap produksi, serta banyak lagi karya orisinal yang dapat diadaptasi. Selain itu, berkat

perkembangan dan banyaknya karya *anime*, *manga*, atau *video game* terkenal yang diadaptasi ke dalam *2.5 Jigen Butai* serta semakin mudahnya akses menontonnya, hal ini membuat *2.5 Jigen Butai* semakin dikenal baik di Jepang maupun di luar Jepang.

## 2.4 Komunitas 2.5D Butai Fans ID

### 2.4.1 Pengertian Komunitas

Secara umum, komunitas dapat diartikan sebagai kumpulan beberapa orang yang menghuni atau menempati suatu wilayah tertentu bersama dan saling berinteraksi. Tidak hanya itu, komunitas juga dapat didefinisikan sebagai individu yang memiliki latar belakang atau ketertarikan akan sesuatu yang sama sehingga mereka memiliki suatu ikatan yang erat antar sesama. Suatu komunitas juga memiliki sebuah visi dan misi yang sama dari pada anggota atau individu yang tergabung dalam sebuah komunitas untuk mencapai tujuan bersama. Dalam komunitas, suatu komunitas juga dibentuk dengan tujuan untuk memberikan bantuan kepada sesama anggota agar dapat berkembang dan meningkatkan suatu kemampuan dan keterampilan secara bersama-sama.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), komunitas merupakan sebuah kelompok organisme yang hidup dan saling berinteraksi dalam daerah tertentu. Dalam KBBI, disebutkan juga jika komunitas dapat diartikan sebagai sebuah masyarakat. Sedangkan menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas merupakan sekelompok orang yang saling peduli pada satu sama lain lebih dari seharusnya dan memiliki suatu relasi pribadi erat antar anggota karena adanya kesamaan minat dan *values*. Lalu, seperti menurut Iriantara (2004:22), sebuah komunitas adalah sekumpulan individu yang mendiami lokasi tertentu dan terkait dengan kepentingan yang sama. Wenger (2002:4) juga berpendapat bahwa komunitas merupakan sekumpulan orang yang saling berbagi, baik itu masalah, perhatian, ataupun kegemaran pada suatu objek dan memperdalam keahlian serta pengetahuan dengan saling melakukan interaksi secara terus-menerus.



Jadi, dapat dikatakan bahwa sebuah komunitas adalah suatu kumpulan individu yang memiliki minat, tujuan, dan kepentingan bersama. Selain memiliki suatu minat, tujuan, dan kepentingan yang sama, komunitas juga merupakan sekelompok orang yang mendiami suatu wilayah yang sama.

#### 2.4.2 Komunitas 2.5D Butai Fans ID

Komunitas 2.5D Butai Fans ID merupakan sebuah komunitas penyuka *2.5 Jigen Butai* di Indonesia yang dibangun pada tahun 2017 oleh Tata, seorang penggemar *2.5 Jigen Butai* sejak 2015. Awalnya, komunitas ini dibuat di LINE Official Account dengan nama 2.5D Stage Play karena keinginan Tata untuk mencari teman yang memiliki minat serta hobi yang sama di Indonesia.



Gambar 2.7 LINE Official Account 2.5D Stage Play  
Sumber: LINE Official Account

Selain karena ingin mencari teman, tujuan dibuatnya 2.5D Butai Fans ID atau yang sebelumnya bernama 2.5D Stage Play juga untuk membeli *merchandise 2.5 Jigen Butai* bersama demi meringankan ongkos kirim serta tax dari Jepang. Dalam LINE Official Account 2.5D Stage Play, Tata kerap membagikan informasi mengenai aktor *2.5 Jigen Butai* serta pertunjukan yang sedang atau akan berlangsung.

Gambar 2.8 Informasi Mengenai *2.5 Jigen Butai* di LINE Official Account 2.5D Stage Play.

Sumber: LINE Official Account 2.5D Stage Play



Lalu pada tahun 2018, dikarenakan LINE Official Account hanya memiliki interaksi satu arah saja, maka dibuatlah sebuah *open chat* di LINE Square dengan nama 2.5D Butai Fans ID agar memudahkan interaksi untuk para penggemar 2.5 *Jigen Butai* di Indonesia yang berasal dari berbagai daerah. Namun, pada tahun 2022, fitur LINE Square dihilangkan dari LINE sehingga komunitas 2.5D Butai Fans ID berpindah ke *group chat* di LINE dan Discord. Di komunitas ini, selain mencari teman yang memiliki minat serta hobi yang sama, komunitas 2.5D Butai Fans ID juga sering kali membagikan informasi mengenai para aktor yang disukai, pertunjukan yang akan atau sedang berlangsung, serta membuka *group order* untuk pembelian *merchandise* dan DVD atau *Blu-ray*.

Gambar 2.9 *Group Order* Pembelian *Merchandise* 2.5 *Jigen Butai*  
 Sumber: *Group Chat* LINE 2.5D Butai Fans ID



Selain membagikan informasi dan *group order* untuk pembelian *merchandise 2.5 Jigen Butai*, banyak pula dari penggemar yang tergabung dalam 2.5D Butai Fans ID ini mengikuti *fanclub* dari aktor atau sebuah 2.5 *Jigen Butai* yang disukai, bahkan banyak pula yang membantu menjelaskan bagaimana cara mendaftar *fanclub* tersebut. Komunitas 2.5D Butai Fans ID juga membantu satu sama lain dalam pembelian file *live streaming* sebuah pertunjukan. Tidak hanya itu, kegiatan yang diadakan oleh anggota komunitas ini adalah *gathering* sederhana di café atau restoran dengan membawa *merchandise* seperti *standee*, *bromide*, *photobook*, atau *pamphlet* yang penggemar miliki. Dalam *gathering* tersebut, kerap sekali membicarakan tentang 2.5 *Jigen Butai* atau melakukan *trading merchandise*. Salah satu *gathering* yang belum lama ini dilakukan oleh 2.5D Butai Fans ID adalah *gathering Saniwa Toumyu 2023* pada Sabtu, 20 Agustus 2023 di Metro Cinema Kemang.

Gambar 2.10 Poster *Gathering Saniwa Toumyu 2023*  
Sumber: *Group Chat LINE 2.5D Butai Fans ID*



*Gathering* ini merupakan *gathering* yang diadakan oleh Tata selaku penyenggaran dengan Wamanda Proxy sebagai sponsornya. Dalam *gathering Saniwa Toumyu 2023*, terdapat rangkaian acara seperti menonton *Touken Ranbu Musical (Toumyu)*, *giveaway*, dan *games*.

Gambar 2.11 Suasana di *Gathering Saniwa Toumyu 2023*  
 Sumber: <https://twitter.com/tatapoongie/status/1693222501097353571?>



Dalam bab dua, telah dijelaskan mengenai gambaran umum mengenai interaksi parasosial serta sejarah dan perkembangan teater yang ada di Jepang, baik itu teater tradisional maupun teater modern Jepang. Bab ini juga menjelaskan bagaimana *2.5 Jigen Butai* mengadaptasi *anime*, *manga*, serta *video game* ke dalam teater dengan efek video, gambar, atau suara. Tidak hanya itu, di bab dua telah

dijelaskan mengenai sejarah komunitas 2.5D Butai Fans ID sejak 2017 beserta kegiatan yang dilakukan di dalam komunitas.

Selanjutnya di bab tiga, penulis akan memaparkan hasil dari jawaban koresponden yang telah menjawab kuisisioner yang dikirimkan melalui *google form* kepada komunitas 2.5D Butai Fans ID untuk mengetahui bagaimana interaksi parasosial yang ada pada komunitas 2.5D Butai Fans ID.

