



**PROSES ALIH WAHANA DARI *VISUAL NOVEL A3!*  
KE TEATER MUSIKAL 2.5 DIMENSI *MANKAI STAGE*  
*A3! SPRING & SUMMER 2018***

ビジュアルノベルから「*MANKAI STAGE『A3!』~Spring & Summer 2018~*」の2.5  
次元ミュージカルに演劇化される分析

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Ujian Sarjana Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra  
Jepang

Oleh:

Meditia Hamar Kusumaningtyas

NIM. 13050113140147

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN  
JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2020**

**PROSES ALIH WAHANA DARI *VISUAL NOVEL A3!*  
KE TEATER MUSIKAL 2.5 DIMENSI *MANKAI STAGE*  
*A3! SPRING & SUMMER 2018***

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Ujian Sarjana Program Strata 1 dalam Ilmu  
Sastra Jepang**

Oleh:

Meditia Hamar Kusumaningtyas

NIM. 13050113140147

**Program Studi S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2020**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan penelitian untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan

Semarang, 17 April 2020  
Penulis

Meditia Hamar K

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Proses Alih Wahana dari *Visual Novel A3!* ke Teater Musikal 2.5 Dimensi *Mankai Stage A3! Spring and Summer 2018*” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan Tim Penguji Skripsi pada

Hari : Sabtu

Tanggal : 27 Juni 2020

Disetujui

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP 197407222015092001



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Proses Alih Wahana dari *Visual Novel A3!* ke Teater Musikal 2.5 Dimensi *MANKAI STAGE A3! Spring and Summer 2018*" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada Tanggal: 30 Juli 2020.

Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197407222014092001



Anggota I,

Zaki Ainul Fadli, M.Hum  
NIP 19780616012015011024

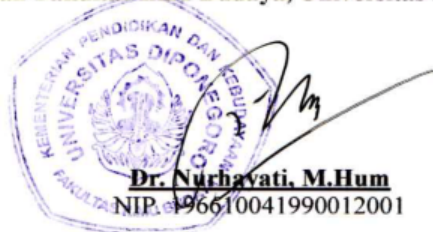


Anggota II,

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197307152014091003



**Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro**



**Dr. Nurhayati, M.Hum**  
NIP. 196610041990012001

## **MOTTO**

「諦めないのがオレの魔法だ!!!!」

“My Magic Is Never Giving Up!!!!”

-Asta : Black Clover-

“Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow”

-Albert Einstein-

“Never give up on what you really want to do. The person with big dream is more powerful than the one with all the facts”

-H. Jackson Brown, Jr.-

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua dan orang-orang yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk penulis. Mereka adalah orang-orang yang berharga bagi hidup penulis. Terima kasih karena telah hadir dan mewarnai hidup penulis.

## PRAKATA

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Proses Alih Wahana dari *Visual Novel A3!* ke Teater Musikal 2.5 Dimensi *MANKAI STAGE A3! Spring and Summer 2018*” sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini tentunya telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis berterima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum selaku ketua jurusan Bahasa dan Kebudayaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dan juga selaku dosen wali, atas dukungan dan arahan yang terkait dengan akademik;
3. Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini;
4. Seluruh dosen program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya, atas kesabaran, kegigihan, keikhlasan, dan ketabahan dalam

memberikan ilmu yang bermanfaat sepanjang perkuliahan maupun diluar perkuliahan;

5. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan do'a, serta motivasi yang membangkitkan semangat penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini;
6. Seluruh karyawan dan staff Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro;
7. Seluruh teman jurusan Sastra Jepang angkatan 2013 yang telah memberi semangat, bantuan, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung;
8. Arinda Aviani dan Umi Sa'adah, terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu memberikan masukan, nasihat pedas, dan dukungan agar penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi ini;
9. Teman-teman serpihan seperjuangan, atas informasi serta semangat kalian yang tidak menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir;
10. Ikhsan Dwi Santoso yang selalu memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini, *ganbatte ne!!*;
11. Annisa Wilma Sabrina, terima kasih telah menjadi sahabat yang sabar menghadapi kejahilan penulis;

12. Nur Baita serta teman-teman TeenXX, yang telah mewarnai hidup penulis dan memberikan berbagai pengalaman baru;
13. Ami Zaida, Duo Hikari, dan teman-teman RP yang telah memberikan pengalaman hidup yang baru bagi penulis;
14. Teman-teman Admoon Fanbase A3! yang selalu berbagi info, cerita, dan pendapat tentang A3!;
15. Sakuya, Risoru, Roki, Mafu, Mugi, Nids dan teman-teman se fandom A3! yang selalu mau diajak berdiskusi tentang A3!;
16. Serta berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan di waktu yang akan datang.

Semarang, 27 Juni 2020

Penulis

Meditia Hamar Kusumaningtyas

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah.....	1
1.1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.2 Tujuan Penelitian.....	6
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.4 Metode Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Kerangka Teori.....	13
2.2.1 Teori Naratif Film.....	13

2.2.1.1 Cerita dan Plot.....	14
2.2.1.2 Urutan Waktu.....	14
2.2.1.3 Pelaku Cerita.....	15
2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik.....	16
2.2.1.5 Tujuan.....	16
2.2.2 Alih Wahana.....	17
2.2.2.1 Ekranisasi.....	19

**BAB 3 PROSES ALIH WAHANA DARI VISUAL NOVEL KE TEATER MUSIKAL 2.5 DIMENSI MANKAI STAGE A3! SPRING AND SUMMER 2018**

3.1 Unsur Naratif <i>game A3!</i> .....	22
3.1.1 Ruang.....	22
3.1.1.1 Gedung Teater MANKAI.....	23
3.1.1.2 Kota Veludo.....	25
3.1.1.3 Asrama Anggota Teater MANKAI.....	26
3.1.1.4 Villa.....	30
3.1.2 Urutan Waktu.....	31
3.1.3 Pelaku Cerita.....	43
3.1.3.1 Pelaku Utama.....	43
3.1.3.2 Karakter Pendukung.....	48
3.1.4 Permasalahan dan Konflik.....	70

3.1.5 Tujuan.....	75
3.2 Proses Alih Wahana ke Teater Musikal MANKAI STAGE A3!.....	77
3.2.1 Penghilangan atau Penciutan.....	77
3.2.1.1 Penghilangan pada urutan waktu.....	77
3.2.2 Penambahan.....	78
3.2.2.1 Bagian pelaku cerita.....	78
3.2.3 Pengubahan.....	78
3.2.3.1 Perubahan pada urutan waktu.....	78
<b>BAB 4 SIMPULAN.....</b>	<b>80</b>
YOUSHI.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	87
BIODATA.....	89

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 : Gedung teater MANKAI *Company*
- Gambar 2a : Bangku penonton
- Gambar 2b : Bagian panggung
- Gambar 2c : Belakang panggung
- Gambar 2d : Ruang tata rias
- Gambar 3 : *Veludo Way*
- Gambar 4 : Ruang bersantai
- Gambar 5b : Ruang latihan
- Gambar 6a : Kamar 102 yang ditempati oleh Tsuzuru dan Masumi
- Gambar 6b : Kamar 103 yang ditempati oleh Itaru
- Gambar 6c : Kamar 101 yang ditempati oleh Sakuya dan Citron
- Gambar 6d : Kamar yang ditempati oleh Izumi
- Gambar 6e : Kamar 203 yang ditempati oleh Misumi
- Gambar 7 : Lorong
- Gambar 8 : Halaman tengah
- Gambar 9 : Balkon
- Gambar 10 : Villa
- Gambar 11a : Ruang latihan yang ada di Villa
- Gambar 11b : Ruang bersantai yang ada di Villa
- Gambar 12 : Tachibana Izumi di novel visual
- Gambar 13 : Furuichi Sakyo
- Gambar 14 : Matsukawa Isume
- Gambar 15 : Sakuma Sakuya
- Gambar 16 : Usui Masumi
- Gambar 17 : Minagi Tsuzuru
- Gambar 18a : Chigasaki Itaru saat keluar rumah

Gambar 18b : Chigasaki Itaru saat mengurung diri di kamarnya

Gambar 19 : Citron

Gambar 20 : Kashima Yuzo

Gambar 21 : Sumeragi Tenma

Gambar 22 : Rurikawa Yuki

Gambar 23 : Sakisaka Muku

Gambar 24 : Ikaruga Misumi

Gambar 25 : Kazunari Miyoshi

Gambar 26 : Ekspresi Tsuzuru dan Masumi saat beradu mulut

Gambar 27 : Ekspresi kekesalan Tenma

## INTISARI

Kusumaningtyas, Meditia Hamar. 2020. “Proses Alih Wahana dari *Visual Novel* ke teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE A3! Spring & Summer 2018*”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum.

Penelitian ini mengambil judul “Proses Alih Wahana dari *Visual Novel* ke teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE A3! Spring & Summer*”. Tujuan penelitian ini yaitu mencari unsur-unsur naratif yang ada di *visual novel A3!* dan menjelaskan proses alih wahananya ke teater musikal 2.5 dimensi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan digunakan pendekatan sastra bandingan untuk mencari perbedaan dan persamaan dalam proses alih wahana. Teori yang digunakan adalah teori struktur naratif, teori alih wahana dan teori ekranisasi. Teori struktur naratif digunakan untuk mencari unsur-unsur naratif dalam *visual novel A3!*, teori alih wahana dan ekranisasi digunakan untuk menganalisis perubahan yang terjadi dalam proses alih wahana dari *visual novel* ke teater musikal 2.5 dimensi.

Hasil penelitian ini adalah ditemukannya perubahan dalam unsur naratifnya yang terjadi selama proses alih wahana. Perubahan-perubahan yang terjadi diantaranya adalah pengurangan, penambahan, dan pengubahan pada bagian urutan waktu dan pelaku cerita.

## ABSTRACT

*Kusumaningtyas, Meditia Hamar. 2020. "Theater adaptation process from visual novel to 2.5 dimensional musical theater MANKAI STAGE A3! Spring & Summer 2018". Thesis, Departement of Japanese, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Advisor Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum*

*This research title is "Theater adaptation process from visual novel to 2.5 dimensional musical theater MANKAI STAGE A3! Spring & Summer 2018". The purpose of this research is to search the narative elements in visual novel A3! and to explain adaptation process to 2.5 dimensional musical theater.*

*The method used in this research is literature study and a comparative literary approach is used to find differences and similarities in the adaptation process. The theory used in this research are structure narrative, adaptation and ecranization. Structure narrative film is used to look for narrative elements in visual novel A3!, adaptation and ecranization is used to analyze changes that occur in the process adaptation from visual novels to 2.5 dimensional musical theater..*

*The results of this research are the discovery of changes in the narrative elements that occur during adaptation process. The changes that occur include the reduction, addition, and several changes in the time sequence and story actors.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Dan Rumusan Masalah**

##### **1.1.1. Latar Belakang**

Menurut Sumardjo dan Saini (1988:3), sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Karya sastra merupakan wadah untuk menyalurkan ide-ide, gambaran, dan pikiran berdasarkan pengalaman batin yang dialami oleh pengarang. Karya sastra adalah salah satu bagian dari seni dan seni adalah sebuah karya yang dibuat berdasarkan ide serta gagasan yang memiliki nilai keindahan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Secara umum, beberapa jenis karya sastra yang dikenal secara luas adalah novel, roman, cerita pendek (cerpen), puisi, naskah drama, dan lain-lain.

Novel adalah salah satu karya sastra berbentuk prosa naratif yang panjang, dimana di dalamnya terdapat rangkaian cerita tentang kehidupan seorang tokoh dan orang-orang di sekitarnya dengan menonjolkan sifat dan watak dari setiap tokoh tersebut. Dalam penyajiannya, novel memiliki berbagai jenis genre diantaranya adalah romansa, misteri, fantasi, dan berbagai macam lainnya. Seiring

berjalannya waktu dan perkembangan zaman di Jepang sendiri juga diikuti dengan perkembangan karya sastra modern yang ditunjukkan dengan munculnya karya sastra baru yang salah satunya adalah novel visual atau yang sering disebut dengan visual novel.

Visual novel adalah jenis permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di komputer pribadi dan sebagian dirilis di game konsol ataupun pada smartphone. Permainan ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (yang digambar dengan gaya anime), dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter. Biasanya di tengah-tengah cerita, pemain akan diberi beberapa opsi untuk menentukan kemana arah jalan cerita selanjutnya. Namun ada jenis juga visual novel yang tidak memberikan opsi kepada pemain. Terkadang setiap karakter dalam visual novel memiliki efek suara sehingga setiap karakter yang ada di dalamnya seolah hidup dan dapat berbicara.

Di Jepang, visual novel pertama kali muncul pada tahun 1979 dan terus berkembang hingga saat ini seiring kemajuan teknologi dan penggunaan ponsel cerdas yang semakin meningkat. Beberapa novel visual tidak hanya menjadi sebuah fiksi interaktif, tetapi ada juga yang memasukkan unsur-unsur lain ke dalamnya. Contohnya dalam permainan *A3!*, pemain harus sering melakukan *lesson* untuk menaikkan *rank* untuk dapat membuka kelanjutan cerita utamanya atau mengumpulkan *card* dari karakter tertentu untuk dapat membuka cerita

tambahannya. Biasanya visual novel menyajikan kisah-kisah fantasi, horror, misteri, *slice of life*, drama percintaan atau drama kekeluargaan yang digemari oleh para remaja terutama usia SMP-SMA bahkan Mahasiswa. Selain itu, adanya visual dan efek suara tiap karakternya juga menjadi daya tarik tersendiri dari sebuah visual novel. Setelah menjadi terkenal biasanya visual novel akan diadaptasi kedalam versi manga, anime, atau pertunjukan teater musikal yang akrab dikenal sebagai musikal 2.5 dimensi.

Teater musikal adalah bentuk dari teater yang menggabungkan lagu, dialog, akting, dan tarian. Teater musikal 2.5 dimensi (2.5 次元ミュージカル) (disingkat Musikal 2.5D) juga dikenal dengan nama musikal anime, adalah jenis teater musikal jepang modern yang diproduksi secara eksklusif berbasis anime, manga, atau game jepang yang populer. Musikal 2.5D didefinisikan dengan make-up dan kostum-nya yang secara akurat menggambarkan aktornya sebagai karakter asli dari sebuah manga atau anime, dengan akting yang menirukan ekspresi karakter tersebut dan juga efek khusus yang menghidupkan latar dan suara dari karya aslinya. Teater musikal berbasis manga yang pertama kali sukses adalah *The rose of Versallies* pada tahun 1974, namun teater jenis ini mulai populer dengan penampilan *Musical: The prince of Tennis* pada tahun 2003 yang menarik lebih dari 2 juta penonton. Setelah keberhasilan *Musical: The prince of Tennis*, mulai banyak produksi teater musikal yang berdasarkan pada *manga*, *anime*, dan *game* seperti *Naruto*, *Yowamushi Pedal*, dan *Hyper Projection Engeki Haikyuu!!*.

Pada tahun 2018, “Studi musikal 2.5D” ditambahkan sebagai program pembelajaran di Tokyo School of Anime.

Teater musikal 2.5 dimensi merupakan bentuk alih wahana dari permainan, *manga*, atau *anime* yang memang sedang populer di Jepang. Supardi Djoko Damono mengatakan alih wahana adalah perubahan dari suatu jenis kesenian ke jenis kesenian lainnya. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain (2012:1). Berbagai sumber media cerita dapat dialihwahanakan menjadi teater musikal, diantaranya *manga*, novel, *game*, dan hasil tulisan seseorang yang langsung dijadikan naskah teater musikal atau yang biasa disebut dengan *original story*.

Pada penelitian ini, penulis memilih permainan jenis visual novel sebagai objek kajian. Penulis ingin meneliti permainan dengan judul *A3! – Act Addict Actors!* (エースリ―) produksi Liber Entertainment yang mengalami proses alih wahana ke dalam teater musikal 2.5D dengan judul *MANIKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~*, yang diarahkan oleh Matsuzaki Fumiya dan mulai tampil di The Galaxy Theatre, Tokyo pada tanggal 28 Juni 2018 sampai 8 Juli 2018, kemudian ditampilkan juga di Kyoto Gekijou pada tanggal 13 Juli 2018 sampai 16 Juli 2018, dan kembali tampil di The Galaxy Theatre, Tokyo pada tanggal 26 Oktober 2018 sampai 4 November 2018 dengan total keseluruhan penampilan 38 kali. *A3!* menceritakan tentang sekelompok aktor yang bercita-cita

untuk masuk ke dunia akting dengan melakukan sandiwara panggung di sebuah teater yang bernama MANKAI Company. Pemain masuk ke dalam cerita sebagai Tachibana Izumi, seorang gadis muda yang diundang ke MANKAI Company dengan harapan mengetahui apa yang terjadi pada ayahnya, namun malah menjadi direktor demi menyelamatkan MANKAI Company dari yakuza yang berniat menghancurkan gedung tersebut karena tidak membayar hutang-hutangnya. Seiring ceritanya berlanjut, pemain dapat melihat para aktor dari MANKAI Company berkembang dan membentuk ikatan.

Permainan A3! memiliki cerita yang menarik karena memiliki nilai kekeluargaan dan persahabatan yang kuat di dalamnya dimana sesama para anggotanya yang semula tidak mengenal satu sama lain, saling bekerja sama agar hutang MANKAI Company dapat terlunaskan. Hal menarik lainnya adalah karakter-karakter yang disajikan memiliki karakter yang unik, seperti Chigasaki Itaru yang terlihat dewasa secara visual namun ternyata seorang *otaku game*. Dalam proses alih wahananya, penulis meneliti cerita utama dalam permainan A3! dari chapter prolog sampai chapter 2 yang menceritakan permasalahan serta awal terbentuknya kelompok musim semi dan kelompok musim panas yang baru milik MANKAI Company, menjadi teater musikal 2.5 dimensi dengan judul *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~* dengan durasi kurang lebih 2 jam 46 menit.

Alasan penulis memilih permainan *A3!* adalah masih sedikit yang meneliti proses alih wahana dari sebuah permainan ber-genre visual novel ke sebuah teater musikal 2.5 dimensi. Selain itu penulis juga tertarik dengan pertunjukan di dalam *visual novel* yang diadaptasikan kedalam teater musikal yang membuat ceritanya terlihat lebih jelas dan menarik.

### **1.1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana unsur-unsur naratif yang terdapat dalam visual novel *A3!* ?
2. Bagaimana proses alih wahana visual novel *A3!* ke teater musikal 2.5 dimensi dengan judul *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~* ?

### **1.2. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur-unsur naratif yang terdapat dalam *visual novel A3!* dan menjelaskan proses alih wahana yang meliputi pengurangan, penambahan, serta perubahan pada *visual novel A3!* ke teater musikal 2.5 dimensi dengan judul *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~* .

### **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

Penulis melakukan penelitian dalam lingkup studi pustaka untuk mengumpulkan data, dan data-data yang diperoleh berkaitan dengan objek material yang di teliti. Penulis memperoleh data dan referensi dari sumber-sumber tertulis yang terkait dengan objek material. Penelitian ini dapat mengarah pada suatu analisis dan masukan yang dapat mendukung telaah teater musikal dari proses alih wahana *visual novel* ke teater musikal pada permainan *A3!* dan teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~*.

Penelitian ini hanya dibatasi pada cerita utama dalam permainan *A3!* dari chapter prolog episode 1 sampai chapter 2 episode 38 sebagai objek material, yang ditandai dengan pemain yang berperan sebagai Tachibana Izumi mengajak Furuichi Sakyō untuk mengikuti audisi kelompok musim gugur di MANKAI Company. Sedangkan objek formalnya adalah pengurangan, penambahan serta perubahan pada proses alih wahana ke teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~*.

#### **1.4. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis.

“Metode deskriptif analisis merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah, dan dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai masalah yang ada.” (Sugiyono, 2008:105)

Ada tiga tahapan dalam penelitian ini yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

### 1. Tahap Penyediaan Data

Data diperoleh melalui studi pustaka. Sumber data premier menggunakan cerita utama dalam *game* berjudul *A3!* dan video penampilan terakhir teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』 ~Spring & Summer 2018~*. Data dikumpulkan dengan menyimak dan memahami sumber data premier tersebut. Penulis juga menggunakan sumber lainnya yang bisa ditemukan pada artikel ataupun internet sebagai referensi lain yang mendukung penelitian.

### 2. Tahap Analisis Data

Data yang diperoleh terlebih dahulu dicari unsur intrinsiknya, kemudian digunakan pendekatan sastra bandingan untuk mencari perbedaan dan persamaan yang ada dalam proses alih wahana dari *game* menuju teater musikal 2.5 dimensi.

### 3. Tahap Penyajian Data

Hasil analisis data akan dipaparkan secara deskriptif dan objektif sesuai dengan sesuai dengan hasil penelitian.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis tentang sastra khususnya teori alih wahana. Secara praktis penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa khususnya

mahasiswa Sastra Jepang yang ingin meneliti tentang *visual novel* dan teater di masa mendatang.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I, Bab ini memaparkan pendahuluan, yaitu mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat, serta sistematika penulisan.

Bab II, Bab ini memaparkan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisi tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan mendukung objek penelitian. Serta teori-teori yang menjadi dasar penelitian yaitu teori struktur naratif, dan teori ekranisasi.

Bab III, Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai uraian analisis struktur naratif serta proses alih wahana menggunakan teori ekranisasi yang menunjukkan penambahan, pengurangan, penggantian serta penghilangan yang terdapat dalam objek penelitian.

Bab IV, Bab ini berupa simpulan dari hasil analisis yang diuraikan pada bab III.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Pada bagian ini terdapat dua subbab yang akan dibahas, yaitu tinjauan pustaka dan kerangka teori. Tinjauan pustaka berisi tentang ringkasan penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya dan kerangka teori berisi tentang teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian atau kajian yang berupa kajian alih wahana sudah banyak dilakukan sebelumnya. Namun, penulis belum menemukan skripsi yang menggunakan permainan *A3!* maupun teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~* sebagai objek penelitian.

Penelitian alih wahana dari *game* menjadi teater musikal sudah pernah dilakukan oleh Sri W, Widowati dan Hening Puspitarini dalam jurnal NUSA dengan judul “Alih Wahana Game *Touken Ranbu* Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang” (2018). Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Sri W, Widowati dan Hening Puspitarini adalah mengungkapkan persamaan dan perbedaan dalam *game online Touken Ranbu* dengan drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden* , dan menjelaskan

representasi identitas latar dan budaya Jepang yang terdapat di dalam *Touken Ranbu*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sri W, Widowati dan Hening Puspitarini menunjukkan adanya persamaan pada tema tentang pasukan pedang yang melindungi sejarah dan insiden akhir Bakumatsu yang mengakhiri perjuangan Shinsengumi dan perbedaan wahana yang berpengaruh terhadap tokoh dan latar budaya cerita.

Persamaan pada penelitian ini adalah objek kajiannya yaitu *game* yang mengalami proses alih wahana menuju ke teater musikal. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pendekatan yang digunakan adalah pendekatan sosiologi dengan teori alih wahana dan pembahasan alih wahananya yang menjelaskan persamaan dan perbedaan dari bahan yang diteliti, sedangkan penulis menggunakan pendekatan sastra bandingan dan pembahasan alih wahananya menggunakan teori ekranisasi untuk menjelaskan pengurangan, penambahan, dan pergantian dari *game* ke teater musikal.

Skripsi Devi Shyviana Arry Yanti, mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Ekranisasi Novel ke bentuk Film 99 Cahaya di Langit Eropa karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra” (2016). Dalam skripsinya, Devi Shyviana Arry Yanti bertujuan untuk mendeskripsikan proses ekranisasi novel 99 Cahaya di Langit Eropa ke film dengan judul yang sama. Proses ekranisasi dalam penelitian milik Devi Shyviana

Arry Yanti mencakup pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada unsur-unsur intrinsik tertentu, yaitu alur, tokoh, dan latar karena ketiga unsur tersebut dirasa cukup mewakili.

Persamaan pada penelitian Devi Shyviana Arry Yanti adalah penggunaan teori ekranisasi untuk menjelaskan pengurangan, penambahan, dan perubahan. Yang membedakan penelitian Devi Shyviana Arry Yanti dengan penelitian ini adalah penggunaan novel yang diekranisasikan ke film dan pembahasannya yang spesifik pada beberapa unsur intrinsik tertentu yaitu alur, tokoh, dan latar, sedangkan penulis menggunakan *visual novel* yang dialihwahkan menjadi teater musikal dan pembahasannya tidak spesifik pada unsur intrinsik tertentu.

Skripsi Fatih Hikam Al Hawarismi, mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro Semarang, yang berjudul “Analisis Proses Alih Wahana dari *Light Novel* ke *Anime GATE : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri*” (2017) membahas proses ekranisasi yang meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan dalam proses alih wahana dari *Light Novel GATE : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri* ke *anime* dengan judul yang sama. Penelitian yang dilakukan Fatih Hikam Al Hawarismi menunjukkan adanya pengurangan pada alur cerita, penambahan pada alur cerita dan latar tempat, serta perubahan dalam alur cerita dan sudut pandang setelah objek mengalami proses ekranisasi dari *light novel* menjadi *anime*.

Persamaan penelitian Fatih Hikam Al Hawarismi adalah sama-sama menggunakan teori ekranisasi dalam proses alih wahana sebagai objek formal

penelitian. Yang membedakan penelitian Fatih Hikam Al Hawarismi dengan penelitian ini adalah penggunaan *light novel* yang dialihwahanakan menjadi *anime* sebagai bahan penelitian dan teori struktural untuk memaparkan unsur intrinsik pada *light novel*, sedangkan penulis menggunakan *visual novel* dan teater musikal sebagai objek kajian dan teori unsur naratif untuk menjelaskan unsur intrinsik *visual novel* dalam penelitian ini.

## **2.2. Kerangka Teori**

Objek kajian dalam penelitian ini berupa permainan jenis visual novel yang berjudul *A3!* dan video penampilan terakhir teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~*. Karena objek penelitian berupa media visual maka penulis menggunakan teori naratif film menurut Himawan Pratista untuk mendeskripsikan unsur-unsur cerita yang terdapat dalam *game A3!*. Penulis juga menggunakan teori ekranisasi untuk mengetahui pengurangan, penambahan, dan pergantian yang terjadi dalam proses alih wahana dari *visual novel* ke teater musikal 2.5 dimensi.

### **2.2.1 Teori Naratif Film**

Secara keseluruhan, film memiliki dua unsur yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolah unsur naratif. Menurut Pratista (2017:2) unsur naratif memiliki elemen-elemen penting yang saling berhubungan

dan saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut adalah ruang, pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Suatu peristiwa akan terikat dengan hukum kausalitas(sebab-akibat) yang membentuk dasar pokok elemen naratif, yaitu ruangan dan waktu.

#### 2.2.1.1 Cerita dan Plot

Dalam sebuah novel, suasana pagi yang cerah dapat dideskripsikan begitu detil hingga beberapa ratus kata, namun dalam film bisa hanya disajikan dalam sebuah shot saja. Menurut Pratista (2017:64) plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak.

#### 2.2.1.2 Urutan waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Secara umum, urutan cerita dibagi menjadi dua macam pola, yaitu pola *linier* dan *nonlinier*.

##### a) Pola Linier

Plot film sebagaimana besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan dan juga mempermudah untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

Jika urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktunya juga sama, yaitu A-B-C-D-E. Contohnya dalam cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore, hingga malam. Sepanjang apapun rentang waktu cerita, jika tidak ada interupsi waktu yang signifikan maka plot-nya tetap linier. Meskipun ada tiga cerita atau lebih, jika disajikan secara simultan dan terjadi pada waktu yang relatif sama, maka polanya akan tetap dianggap linier.

#### b) Pola Nonlinier

Pola nonlinier adalah urutan waktu sebuah plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga hubungan kausalitasnya menjadi tidak jelas dan juga mempersulit penonton untuk dapat mengikuti alur cerita film-nya.

Jika urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E, dalam pola nonlinier dapat C-D-E-A-B, atau D-B-C-A-E, atau lainnya. Contohnya dalam cerita film berlangsung dalam sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut misalnya pagi, malam, siang, dan sore. Tentunya pola ini akan menyulitkan penonton untuk memahami jalan ceritanya.

#### 2.2.1.3 Pelaku Cerita

Dalam setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif

sejak awal sampai akhir cerita. Karakter utama biasanya berada di posisi protagonis, sedangkan karakter tambahan bisa dipihak antagonis yang memicu konflik maupun protagonis yang membantu menyelesaikan konflik (Pratista, 2008:43-44).

#### 2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi karakter utama dalam mencapai tujuannya. Permasalahan sering ditimbulkan oleh pihak antagonis yang menyebabkan adanya konflik (konfrontasi) fisik antara pihak protagonis dan antagonis. Permasalahan juga bisa muncul tanpa adanya pihak antagonis. Konflik adalah kejadian yang tergolong penting karena pengembangan plot sebuah karya sastra akan terpengaruh oleh isi konflik yang ditampilkan. Film memiliki kemampuan untuk memilih dan membangun konflik melalui berbagai peristiwa. Konflik dan peristiwa dapat saling menyebabkan terjadinya satu dengan yang lainnya, bahkan konflik pun hakikatnya merupakan peristiwa.

#### 2.2.1.5 Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan, atau cita-cita yang dapat berupa fisik (materi) maupun non fisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata, sedangkan non fisik sifatnya tidak nyata (abstrak).

#### 2.2.1.6 Ruang

Sebuah cerita membutuhkan ruang sebagai latar cerita. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas.

### **2.2.2 Alih Wahana**

Wahana berarti kendaraan, jadi alih wahana adalah proses pemindahan dari satu jenis 'kendaraan' ke 'kendaraan' lain (Damono, 2018:9). Suatu karya seni dapat diumpamakan sebagai 'kendaraan' yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan sesuatu. 'Sesuatu' yang dapat dialih-alihkan tersebut dapat berupa gagasan, amanat, perasaan, atau suasana.

Pengalihan wahana berarti pengalihan cara penyampaian, gagasan, atau perasaan. Gagasan yang semula disampaikan melalui cerita dari novel atau cerpen dialihkan melalui wahana atau media lain seperti film atau drama, perasaan yang semula diungkapkan melalui puisi dialihkan dengan sebuah pentas musik yang diiringi dengan tarian atau lain sebagainya. Pengalihan wahana berarti juga pengubahan bentuk dari yang lama ke bentuk yang baru. Ketika karya seni beralih wahana, maka mengalami pengubahan dan penyesuaian dengan wahana yang baru. Alih Wahana memang menuntut perubahan watak, ciri, atau 'pesan' – tidak akan pernah mempertahankan hakikat yang lama ke habitat yang baru. Setiap hasil alih wahana, dengan demikian, selalu merupakan karya yang baru. (Damono, 2012:24).

Terdapat beberapa istilah yang biasa dikenal dalam kaitannya dengan kegiatan alih atau hasil alih wahana, antara lain adalah musikalisasi, novelisasi, dramatisasi, dan ekranisasi. Musikalisasi umumnya mencakup pengubahan puisi menjadi musik, novelisasi adalah pengubahan film atau karya seni lain menjadi novel, dramatisasi adalah pengubahan sebuah karya seni menjadi pentas drama, dan ekranisasi adalah kegiatan alih wahana suatu karya seni yang pada umumnya adalah karya sastra menjadi sebuah karya seni gambar bergerak atau film.

Dalam proses adaptasi dari novel menjadi tontonan banyak hal yang umumnya dikembangkan, terutama dialog (Damono, 2018:147). Pada umumnya novel menyandarkan diri pada narasi dan dialog merupakan unsur yang mendukung narasi. Tapi, ada novel yang berisi sejumlah dialog, bahkan ada yang isinya hanya dialog, contohnya novel visual. Pementasan drama memiliki ciri khas dalam alih wahana karena harus berhadapan langsung dengan orang-orang pada waktu dan tempat yang sama (Damono, 2018:151). Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran latar dan penokohan.

“Meskipun tetap saja jarak antar waktu pementasan dan latar waktu kisah sudah dialihwahanakan bisa saja menjadi kendala pemahaman khalayak. Namun, pementasan tetap dapat tersampaikan kepada penonton setelah ada proses alih wahana berikutnya, yaitu dari naskah ke panggung, karena di panggunglah sebenarnya hasil alih wahana yang ‘final’ mencapai ujudnya.”(Damono, 2018:149)

Transformasi penting yang berkenaan dengan media ungkap, yaitu dari bahasa tulis menjadi peragaan perilaku manusia dalam ruang, waktu, dan konteks

yang melengkapinya berlangsung ketika naskah diwujudkan ke dalam pementasan. Ide yang terungkap dalam bahasa tulis dalam pertunjukan ditransfer ke dalam tubuh para pemeran tokoh-tokohnya. Dengan demikian, tubuh pemain, peralatan, musik, dan ujarannya menjadi bagian dari upaya transformasi tersebut.

Nurgiyantoro (2007:18) mengemukakan, transformasi adalah perubahan suatu hal atau keadaan. Transformasi juga bisa dikatakan, pemindahan atau pertukaran suatu bentuk ke bentuk lain, yang dapat menghilangkan, memindahkan, menambah, atau mengganti unsur seperti transformasi novel ke film. Munculnya fenomena pengadaptasian novel ke bentuk film merupakan perubahan substansi dari wacana yang memunculkan istilah ekranisasi.

#### 2.2.2.1. Ekranisasi

Eneste (1991: 60-61) mengatakan bahwa ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan/ pengangkatan sebuah novel ke dalam film (ecran dalam bahasa Perancis berarti layar). Pada proses ekranisasi tentunya akan menimbulkan berbagai proses perubahan. Proses perubahan tersebut misalnya perubahan pada alat-alat yang dipakai yakni mengubah kata-kata menjadi gambar-gambar yang bergerak secara berkelanjutan. Proses pembuatan pada novel dan film juga berbeda, novel merupakan karya sastra hasil kerja peseorangan sedangkan film merupakan hasil kerja yang melibatkan banyak orang seperti produser, penulis skenario, sutradara, juru kamera, penata artistik, perekam suara, pemain dan lain-lain.

Eneste (1991:61-66) mengatakan bahwa pemindahan dari novel ke layar lebar atau film mau tidak mau akan menimbulkan berbagai perubahan dalam film, perubahan tersebut sebagai berikut.

#### A. Penciutan/ pengurangan

Ekranisasi juga dapat berarti apa yang dinikmati berjam-jam atau berhari-hari, harus diubah menjadi apa yang dinikmati (ditonton) selama Sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit. Dengan kata lain, novel yang tebalnya dapat mencapai beratus-ratus halaman harus mengalami beberapa penghilangan, pemotongan, atau penciutan bila hendak difilmkan. Hal tersebut berarti tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel dapat dijumpai pula dalam film. Biasanya penulis skenario atau sutradara sudah memilih beberapa bagian yang dianggap penting dalam cerita yang akan ditampilkan.

Eneste (1991: 61-64) mengatakan bahwa dalam mengekranisasi tokoh, alur, latar, dan unsur lainnya akan mengalami penciutan oleh sebab itu yang ditampilkan dalam film hanyalah hal-hal penting yang berada dalam novel atau yang memiliki pengaruh dalam cerita yang difilmkan.

#### B. Penambahan

Penambahan biasanya dilakukan oleh pembuat film atau sutradara karena mereka telah menafsirkan karya sastra yang akan difilmkan sehingga akan terjadi penambahan di beberapa tempat. Menurut Eneste (1991: 64-65), penambahan

dalam proses ekranisasi tentu mempunyai alasan. Misalnya dikatakan bahwa penambahan itu penting jika diamati dari sudut pandang *filmis*. Selain itu, selama penambahan pada komponen cerita masih relevan dan tidak mengubah inti cerita secara keseluruhan umumnya masih dapat diterima oleh penonton. Di samping adanya pengurangan tokoh, alur, dan latar, ekranisasi juga memungkinkan adanya penambahan adegan atau cerita yang tidak dijumpai dalam novel namun ditampilkan dalam film.

### C. Perubahan

Selain adanya pengurangan dan penambahan, dalam proses ekranisasi juga memungkinkan adanya perubahan dalam film. Meskipun terjadi berbagai perubahan biasanya tema dan amanat dalam cerita masih tersampaikan. Eneste (1991:66) mengatakan bahwa novel bukanlah dalih atau alasan bagi pembuat film, tetapi novel betul-betul hendak dipindahkan ke media lain yakni film. Di samping adanya perubahan tertentu karena perbedaan alat-alat, adanya faktor pengurangan dan penambahan juga mempengaruhi terjadinya perubahan variasi, seperti dihilangkannya suatu peristiwa yang ada dalam novel dan ditambakkannya peristiwa yang tidak terjadi dalam novel dibutuhkan perubahan dalam komponen cerita untuk mengaitkan kedua peristiwa tersebut. Selain itu, dalam pemutaran film memiliki keterbatasan waktu sehingga penonton tidak merasa bosan untuk menikmati film sampai akhir, maka dari itu tidak semua peristiwa dalam cerita dapat dipindahkan semua ke dalam film.

## **BAB III**

# **PROSES ALIH WAHANA DARI VISUAL NOVEL A3! KE TEATER MUSIKAL 2.5 DIMENSI MANKAI STAGE A3! SPRING AND SUMMER 2018**

Pada bagian ini terdapat dua subbab yaitu analisis unsur naratif dan proses alih wahana. Sebelum membahas mengenai proses alih wahana dari *visual novel* ke teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~*, penulis akan menganalisis unsur-unsur naratif yang terdapat dalam *game A3!* terlebih dahulu.

### **3.1 Unsur Naratif *game A3!***

Subbab ini akan memaparkan analisis dari unsur naratif yang terdapat dalam cerita utama pada *game A3!*. Unsur-unsur naratif yang akan dianalisis adalah hubungan naratif dengan ruang, urutan waktu, pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan.

#### **3.1.1 Ruang**

Elemen ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas atau yang biasa disebut dengan latar tempat. Beberapa ruang yang

menjadi tempat peristiwa-peristiwa penting yang terdapat dalam *game A3!*, diantaranya sebagai berikut

### 3.1.1.1 Gedung Teater MANKAI

Gedung Teater MANKAI adalah tempat awal semua terjadinya semua peristiwa dalam alur cerita A3!. Hal ini karena gedung ini adalah tempat Izumi bertemu dengan Sakyō, seorang yakuza yang berniat mengubah gedung tersebut menjadi teater burlesque karena hutang gedung tersebut menumpuk sampai 10 juta yen. Gedung teater ini memiliki sejarah bagi Izumi karena dulu ayahnya adalah seorang direktur dari MANKAI *Company*. Namun, sudah lebih dari 8 tahun ayahnya menghilang tanpa kabar.

Gambar 1 adalah gambar saat Tachibana Izumi datang melihat gedung MANKAI yang sudah tua dan terkesan akan roboh. Berikut adalah kutipan monolog Izumi yang mendeskripsikan keadaan gedung teater tersebut.



Gambar 1

いづみ:(MANKAI 劇場って……ここだよね)

いづみ:(すごい歴史がありそうっていうか、古いっていうか、率直にぼろい……!、)

*Izumi :(Gedung teater MANKAI itu, disini.....kan ya?)  
Izumi :(Entah kenapa terlihat seperti punya sejarah- atau bisa  
kubilang- atau jujur saja dan bilang, itu rapuh...!)  
(A3! chapter prolog – episode 1)*

Gedung teater MANKAI memiliki beberapa ruangan yang dimunculkan dalam cerita yaitu tempat duduk penonton, panggung, belakang panggung, dan ruang tata rias seperti yang ada pada gambar berikut



Gambar 2a



Gambar 2b



Gambar 2c



Gambar 2d

Gambar 2a menunjukkan bagian tempat duduk penonton di dalam teater MANKAI dan gambar 2b adalah bagian panggungnya. Gambar 2c menunjukkan bagian belakang panggung dan Gambar 2d adalah ruang tata rias aktor. Diantara

semua bagian dari teater MANKAI, panggung adalah bagian paling berpengaruh dalam cerita karena apapun dapat terjadi diatas panggung.

### 3.1.1.2 Kota Veludo

Kota Veludo adalah sebuah kota yang berada dipinggiran Tokyo. Kota ini memiliki sebuah jalan bernama *Veludo Way* yang terkenal dengan julukan ‘tanah suci para aktor teater’ dikarenakan banyaknya gedung teater yang berjejer serta banyaknya aktor yang melakukan *Street Act* untuk mengiklankan regu teater mereka di sepanjang jalan tersebut. Berikut adalah gambar dan kutipan monolog dari Izumi saat tiba di *Veludo way*.



Gambar 3

いづみ : (ここが演劇の聖地、ビロードウェイか.....  
小さい頃に来たことがあるらしいけど、全然覚えてないや)

Izumi : (Inilah *Veludo Way*, yang disebut-sebut sebagai tanah suci teater..... Sepertinya aku pernah datang ke sini saat aku masih kecil, tapi aku tidak ingat sama sekali)

(A3! chapter prolog – episode 1)

*Veludo way* sangat berpengaruh terhadap alur cerita pada *game A3!* karena di jalan inilah Izumi bertemu dan merekrut Masumi, Tsuzuru, Citron, dan Itaru

saat ia mencari anggota baru yang mau diajak bergabung ke MANKAI *Company*. Di jalan ini juga Izumi dan anggota teater MANKAI mengiklankan pertunjukan mereka. Selain itu, gedung teater MANKAI juga berada di *Veludo Way*.

### 3.1.1.3 Asrama Anggota Teater MANKAI

Elemen ruang ini juga berpengaruh terhadap alur cerita *game A3!*. Di tempat inilah para anggota *MANKAI Company* memulai kesehariannya. Bangunannya cukup luas dan terdiri dari 2 lantai. Lantai pertama terdiri dari ruang latihan, ruang bersantai yang berdekatan dengan dapur, kamar mandi, dan 6 kamar tidur yang dapat digunakan oleh para aktor teater MANKAI. Lantai dua terdiri dari balkon, kamar milik direktur, dan 6 kamar yang dapat digunakan oleh para aktor. Berikut adalah dialog antara Izumi dan Matsukawa yang menjelaskan tentang ruangan yang ada di dalam asrama.



Gambar 4

支配人 : ここがMANKAIカンパニー団員寮です。  
いづみ : 結構広いですね。  
支配人 : 一階にはレッスン室、談話室、お風呂があります。  
支配人 : 談話室の隣にキッチンがあって、食事は基本的にこの談話室でとることになってます。

支配人 : 団員用の部屋は一階に六部屋、二階に六部屋の計十二部屋です。

Pengelola : Di sini adalah Asrama Anggota MANKAI Company.

Izumi : Cukup luas juga, ya.

Pengelola : Di Lantai pertama ada ruang latihan, ruang bersantai, dan tempat berendam.

Pengelola : Karena ada dapur di dekat ruang bersantai, Biasanya kita makan di ruang bersantai.

Pengelola : Untuk kamar yang digunakan anggota teater totalnya ada 12, 6 kamar di lantai 1 dan 6 kamar dilantai 2.

(A3! chapter 1 - episode 2)

Ruangan di dalam asrama yang paling sering muncul dalam cerita adalah ruang bersantai dan ruang latihan. Namun, beberapa kamar juga menjadi saksi peristiwa-peristiwa penting dalam cerita.



Gambar 5

Ruang bersantai (gambar 4) adalah tempat dimana para anggota MANKAI Company berkumpul untuk makan, berbincang, dan rapat mengenai hal yang berhubungan dengan MANKAI Company, termasuk menonton video penampilan generasi pertama MANKAI Company. Ruang latihan (gambar 5) digunakan oleh para anggota MANKAI Company untuk berlatih dalam mempersiapkan

penampilan yang nantinya ditampilkan di atas panggung. Rapat juga terkadang dilakukan di ruang latihan setelah mereka selesai berlatih.



Gambar 6a



Gambar 6b

Gambar 6a menunjukkan kamar 102, kamar yang digunakan oleh Masumi dan Tsuzuru. Kamar ini tidak banyak muncul namun berpengaruh dalam cerita karena disinilah bukti Tsuzuru berhasil menyelesaikan naskah penampilan debut kelompok musim semi. Gambar 6b menunjukkan kamar 103 yang digunakan oleh Itaru. Sama seperti kamar 102, kamar ini tidak banyak muncul dalam cerita. Di kamar inilah pertama kali Izumi dan anggota kelompok musim semi mengetahui sisi lain Itaru yang ternyata adalah seorang *otaku game*.



Gambar 6c



Gambar 6d

Gambar 6c menunjukkan kamar 101 yang digunakan oleh Sakuya dan Citron. Kamar ini hanya muncul satu kali dalam cerita yaitu ketika Tsuzuru datang karena tidak ingin tidur sekamar dengan Masumi. Kamar yang ada pada Gambar 6d adalah kamar yang digunakan oleh Izumi. Kamar ini dulunya digunakan oleh ayahnya Izumi saat ia masih menjadi direktur teater *MANKAI Company*. Kamar ini tidak terlalu banyak muncul namun cukup penting dalam menunjukkan peristiwa yang berpengaruh pada perkembangan karakter. Hal ini karena ruang inilah yang menjadi tempat beberapa aktor mencurahkan pemikiran dan ide mereka kepada Izumi.



Gambar 6e



Gambar 7

Ruang dalam gambar 6e adalah kamar 203 yang ditempati oleh Misumi. Kamar ini cukup penting dalam cerita karena kamar tersebut adalah tempat Izumi bertemu dengan Misumi yang kemudian direkrut menjadi anggota kelompok musim panas. Gambar 7 menunjukkan bagian lorong di dalam asrama yang menghubungkan ruang latihan, ruang bersantai, halaman tengah, dan teras. Ruang ini tidak sering muncul namun menjadi saksi beberapa peristiwa yang mempengaruhi alur cerita seperti saat anggota kelompok musim semi berusaha

menampilkan akting spontan mereka untuk membujuk Itaru agar tidak keluar dari MANKAI *Company*.



Gambar 8



Gambar 9

Halaman tengah yang terlihat pada gambar 8 juga muncul dalam cerita meski hanya beberapa kali. Tempat ini menghubungkan lorong dengan kamar-kamar yang ada pada asrama anggota teater MANKAI. Halaman tengah juga menjadi saksi peristiwa yang berpengaruh pada perkembangan karakter seperti saat Sakuya mengatakan alasannya terobsesi terhadap perannya dan alasannya ingin menjadi aktor.

Gambar 9 menunjukkan bagian balkon di lantai 2. Ruang ini tidak sering muncul dalam cerita. Meski demikian, tempat tersebut menjadi saksi bisu pada saat Itaru mengajak Izumi untuk bertemu dan membahas tentang niatnya mengundurkan diri dari teater MANKAI.

#### 3.1.1.4 Villa



Gambar 10

Elemen ruang ini tidak muncul sebanyak elemen ruang yang lain. Villa ini muncul di cerita karena digunakan untuk tempat latihan khusus kelompok musim panas selama tiga hari dua malam. Tempat ini juga terbagi atas beberapa ruang, namun ruang yang sering muncul adalah ruang latihan dan ruang tengah yang terlihat pada gambar 11a dan gambar 11b



Gambar 11a



Gambar 11b

### 3.1.2 Urutan waktu

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu (Pratista, 2008:36). Maka dari itu dapat kita teliti bahwa Elemen waktu juga merupakan suatu hal yang sangat kuat dari sebuah cerita. Elemen waktu yang digunakan dalam *game A3!* adalah pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi

peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika menggunakan teori pola linear Himawan Pratista, kita dapat mengibaratkan plot dengan A-B-C-D-E dan seterusnya, dan jika diaplikasikan pada *game A3!* dari chapter prolog sampai chapter 2 episode 38 akan menjadi dua cerita dan pemaparannya adalah sebagai berikut:

1. Cerita kelompok musim semi

Plot A : Awal cerita dimana Tachibana Izumi datang ke *Veludo Way* karena mendapat surat dan pamflet dari MANKAI *Company* dengan harapan dapat mengetahui kabar ayahnya yang hilang tanpa kabar selama lebih dari 8 tahun. Pada perjalanan menuju teater MANKAI, Izumi sempat melihat Street Act yang dilakukan oleh Haruto dan Tasuku. Sesampainya di gedung teater MANKAI, Izumi bertemu dengan Sakyō beserta anak buahnya yang siap merobohkan lambang teater MANKAI di gedung tersebut, namun sempat dihentikan Matsukawa dengan alasan akan ada pertunjukan akhir di gedung tersebut. Izumi berpura-pura jadi penonton untuk membantu menghentikan perobohan sementara.

Plot B : Sakyō yang tidak puas dengan penampilan Sakuya dan Kamekichi, melanjutkan niatnya untuk merobohkan gedung tersebut. Saat Matsukawa berusaha membujuk Sakyō dengan mengatakan bahwa Yukio (nama ayah Izumi) akan kembali, Izumi menyela dan mengatakan bahwa dia akan membawa dua member baru sebelum matahari terbenam. Izumi, Sakuya, dan Matsukawa berhasil menemukan member baru yaitu Masumi dan Tsuzuru. Sakyō

memberi kesempatan lagi dengan tiga syarat, dan menyuruh Izumi menjadi direktur teater *MANKAI Company*. Izumi menerima syarat tersebut.

Plot C : Izumi, Sakuya, Masumi, dan Tsuzuru mencari member baru lagi dan dengan keberhasilan mereka mengajak Citron dan Itaru bergabung ke *MANKAI Company*, anggota kelompok musim semi menjadi lengkap 5 orang. Tsuzuru memohon untuk menulis naskah pertunjukan mereka. Izumi mengijinkannya dengan syarat harus selesai dalam satu minggu. Tsuzuru berhasil menyelesaikannya. Izumi mengetahui bahwa Itaru seorang *otaku game* saat ia memberikan naskah untuk Itaru.

Plot D : Terjadi adu argumen antara Masumi dengan Tsuzuru saat latihan membaca naskah yang menyebabkan Tsuzuru tidak tahan dan berniat untuk menginap di kamar yang ditempati Sakuya dan Citron. Tsuzuru mengurungkan niatnya setelah mendengarkan tentang Masumi dari Sakuya dan memberi saran untuk melakukan latihan di pagi hari. Meski begitu, Izumi khawatir dengan perkembangan mereka yang lamban. Izumi meminta Matsukawa untuk menghubungi salah satu mantan anggota *MANKAI Company*.

Plot E : Yuzo datang dan mengkritik keras akting kelompok musim semi yang masih jauh dari cocok untuk dipertontonkan ke khalayak umum. Sakuya berinisiatif untuk tidur di atas panggung agar ia lebih mengerti tentang penampilan di atas panggung. Citron, Tsuzuru, Masumi, dan Itaru ikut menemaninya dan saling berbagi pendapat mereka tentang kritik dari Yuzo.

Esoknya, mereka bertemu dengan Yuki dan Tetsuro yang mengurus tentang kostum dan properti panggung.

Plot F : Saat menemani Izumi belanja, Citron merasa kalau ada orang yang membuntuti mereka. Akhirnya Citron bercerita bahwa dia bukanlah siswa pertukaran pelajar dan sedang kabur dari negaranya. Citron berpendapat bahwa lebih baik dia tidak berada di MANKAI karena mungkin akan membuat masalah dalam teater. Izumi berhasil membujuknya untuk tidak keluar dari grup teater.

Plot G : Itaru tiba-tiba meminta Izumi bertemu di balkon dan memutuskan untuk keluar dari grup teater. Izumi menahannya karena ia merasa Itaru masih ragu dengan keputusannya. Setelah membicarakan hal tersebut kepada anggota kelompok musim semi, mereka mencoba menghentikan Itaru dengan akting spontan mereka dan akhirnya Itaru setuju untuk mencoba tetap berada di MANKAI sampai pertunjukan mereka berakhir.

Plot H : Tsuzuru meminta tolong kepada Kazunari untuk mendesain situs resmi dan pamflet karena desain sebelumnya terlihat tua dan tidak menarik. Yuzo datang lagi untuk melihat perkembangan para aktor dan menyarankan adanya adegan adu pedang agar bagian klimaks pada pertunjukan tersebut lebih terasa. Dia juga menawarkan diri menjadi pelatih untuk adegan tersebut.

Plot I : Perbedaan kemampuan yang dimiliki Masumi sebagai lawan pada adegan adu pedang membuat Sakuya berlatih lebih keras sehingga kelelahan.

Karena itu, Izumi berencana untuk menghapus adegan adu pedang. Masumi menyarankan untuk menukar peran milik Sakuya ke orang lain agar adegan adu pedang tidak dihapus namun Sakuya menolak karena tidak ingin melepas peran tersebut. Akhirnya Izumi memutuskan untuk tidak menghapus adegan adu pedang selama Sakuya tidak berlatih berlebihan.

Plot J : Sakuya menceritakan alasan ia tidak ingin melepas peran miliknya dan awal mula dia menyukai pertunjukan teater. Masumi dan Citron menguping pembicaraan Izumi dan Sakuya. Masumi memutuskan untuk menyamakan gerakannya dengan Sakuya.

Plot K : Yuki datang untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan para aktor kelompok musim semi. Penjualan tiket pertunjukan masih sedikit karena kurangnya pengiklanan. Yuki meminta tiket pertunjukan dan akan membantu mengiklankan pertunjukannya. Itaru juga membantu mengiklankan lewat akun sosial miliknya. Izumi, Sakuya, Masumi, Tsuzuru, dan Citron mengiklankan pertunjukan mereka dengan *Street Act* di *Veludo way* namun Haruto dari teater GOD-za mengganggu mereka. Tasuku yang juga anggota teater GOD-za berhasil menghentikan Haruto.

Plot L : Yuzo datang ke asrama dan kemudian meminta anggota kelompok musim semi dan Izumi untuk bersiap-siap karena Yuzo mengajak mereka menonton pertunjukan teater yang ia bimbing. Malam harinya, Izumi bertemu Tsuzuru yang tidak bisa tidur karena masih teringat dan merasa terintimidasi

dengan penampilan yang ia lihat tadi. Tsuzuru menyesal karena tidak memulai teater lebih cepat karena keadaan keluarganya, Izumi mengatakan bahwa tidak masalah jika Tsuzuru terlambat memasuki dunia teater karena hal itulah yang membuatnya bertemu dengan *MANKAI Company*.

Plot M : Sakyō datang hanya untuk mengingatkan Izumi mengenai syarat agar *MANKAI Company* terselamatkan. Kazunari yang awalnya datang untuk memberi semangat, menyarankan untuk mengiklankan pertunjukan mereka lewat TV melalui kenalannya setelah mendengar tentang tiket yang belum habis terjual. Esoknya, Staff dari sebuah stasiun TV datang dan mewawancarai para anggota kelompok musim semi.

Plot N : Masumi mendatangi kamar Izumi meminta pendapat tentang dirinya dan berkata bahwa ia berakting demi Izumi. Namun, Izumi menegaskan bahwa Masumi lebih baik berakting untuk dirinya sendiri daripada hanya untuk mendapatkan pujian dari Izumi. Masumi tiba-tiba pergi sebelum Izumi menyelesaikan kalimatnya. Hal itu membuat Izumi tidak enak hati dan berniat melanjutkan percakapan mereka besoknya. Sayangnya Masumi malah terus-menerus menghindar dari Izumi.

Plot O : Tsuzuru meminta Masumi untuk menemani Izumi belanja karena Masumi terlihat menghindar dari Izumi. Izumi dan Masumi bertemu dengan dua gadis yang mengidolakan Masumi. Saat menyadari keberadaan Izumi, mereka menuduh Izumi menjadi direktur teater hanya untuk mendekati Masumi dan

berniat melaporkannya ke polisi. Masumi yang tidak terima, hendak menampar mereka namun Izumi menghalangi dan akhirnya Masumi tidak sengaja menampar Izumi.

Plot P : Masumi menceritakan kejadian sebelumnya kepada anggota kelompok musim semi. Atas saran dari mereka, Masumi datang menemui Izumi untuk meminta maaf. Izumi berterima kasih karena Masumi menyukai aktingnya. Masumi mengungkapkan perasaannya kepada Izumi, tapi dihentikan Sakuya karena ia terkesan memaksa.

Plot Q : Penampilan pertama sukses mendapatkan tepuk tangan dari penonton. Tiket untuk penampilan terakhir mereka terjual habis. Citron menyadari cedera pada kaki Itaru, namun Itaru menyuruh Citron untuk bungkam.

Plot R : Saat penampilan terakhir, Itaru melakukan kesalahan dimana yang seharusnya Itaru terjatuh namun tidak bisa ia lakukan karena cedera di kakinya. Sakuya menambahkan *adlib* untuk menyelamatkan pertunjukan. Itaru memutuskan untuk tetap berada di MANKAI *Company* karena ia menemukan hal menarik selain *game*. Sakuya ditunjuk sebagai ketua kelompok musim semi teater MANKAI. Sakyu mengingatkan Izumi kalau dia harus menyiapkan pertunjukan untuk kelompok selanjutnya, kelompok musim panas.

## 2. Cerita kelompok musim panas

Plot A : Izumi mengadakan audisi untuk mencari anggota kelompok musim panas. Yuki, Kazunari, Muku, dan Tenma diterima menjadi anggota kelompok musim panas teater MANKAI. Izumi menjelaskan kalau per kelompok harus terdiri dari 5 orang. Kelompok musim panas masih kurang satu anggota lagi.

Plot B : Saat pembagian kamar, Tenma bersikeras untuk menggunakan kamar 203. Matsukawa menjelaskan bahwa ada suara misterius terdengar dari kamar tersebut. Tenma meminta Yuki untuk bertukar kamar dengannya namun Yuki menolak. Matsukawa, Izumi, Masumi, dan anggota kelompok musim panas memeriksa kamar tersebut yang ternyata sudah di tempati oleh orang asing. Ia mengaku namanya Ikaruga Misumi dan sudah menempati kamar tersebut semenjak penampilan pertama kelompok musim semi. Izumi menawarkan Misumi untuk bergabung dengan kelompok musim panas dan ia menyetujuinya.

Plot C : Izumi menyuruh anggota kelompok musim panas untuk menentukan pemimpin kelompok dan Tenma yang terpilih. Saat rapat untuk menentukan peran, semua anggota kelompok musim panas ingin menjadi pemeran utama. Tsuzuru berusaha membuat naskah yang cocok untuk mereka.

Plot D : Muku ingin pulang bersama dengan Yuki, namun Yuki menolak karena mereka terlihat mencolok. Muku akhirnya jalan sedikit berjauhan dari Yuki. Di tengah perjalanan, mereka bertemu dengan Kazunari dan menayakan kenapa mereka berjalan berjauhan. Yuki menjawab hal tersebut untuk

penyamaran. Tiba-tiba sebuah mobil berhenti dan Tenma keluar dari mobil tersebut. Sesampainya di asrama, Tsuzuru muncul membawa naskah untuk penampilan debut kelompok musim panas kemudian jatuh tertidur. Setelah tersadar dari tidurnya, Tsuzuru mulai membagi peran untuk penampilan debut kelompok musim panas.

Plot E : Muku menawarkan bantuan untuk membawa belanjaan Izumi saat ia hendak pergi belanja untuk makan malam. Izumi takjub dengan Muku yang ternyata kuat membawa banyak barang belanjaan. Saat menceritakan tentang dirinya yang sebelumnya bergabung dalam ekstrakurikuler berlari disekolahnya, mereka berpapasan dengan anggota ekstrakurikuler tersebut dan saling menyapa. Muku menceritakan bahwa ia berhenti berlari karena cidera. Namun, Muku ingin mewujudkan impiannya, yaitu menjadi pangeran melalui akting diatas panggung. Izumi menyarankan Muku mengundang teman-temannya untuk memberitahu mereka tentang Muku yang berusaha keras untuk mencapai impiannya.

Plot F : Saat latihan menghafal naskah, Tenma tidak terima dengan perbedaan kemampuannya dengan anggota kelompok musim panas yang lain. Tenma bertemu dengan Sakuya saat ia sedang keluar dari tempat latihan untuk mendinginkan kepalanya. Setelah mendapat saran dari Sakuya, Tenma meminta Izumi untuk mengadakan pelatihan khusus untuk anggota kelompok musim panas.

Plot G : Saat masa pelatihan, Tenma memberikan masukan kepada masing-masing anggota kelompok musim panas dan membuat kemampuan

mereka berkembang pesat. Namun, saat mereka bekerja sama membuat kare untuk makan malam, Tenma beradu argumen dengan Yuki karena Tenma terlalu pilih-pilih. Kazunari mencoba meleraikan mereka namun Tenma tidak sengaja mengucapkan hal yang menyinggung Kazunari karena terlalu terbawa emosi. Saat Tenma mendinginkan kepala, Izumi menyuruhnya untuk tetap makan dan meminta pendapat tentang kemampuan akting anggota kelompok musim panas.

Plot H : Tenma meminta maaf atas perkataannya kemarin. Saat latihan, Tenma memberi masukan serta memberi pujian terhadap akting anggota kelompok musim panas yang lain yang semakin bagus. Saat makan siang, Yuki mengobrol dengan Izumi dan mengatakan bahwa bagian yang ditunjuk dan diberi masukan oleh Tenma saat latihan itu benar.

Plot I : Setelah selesai latihan, mereka bermain kembang api untuk memberi kenangan kepada Tenma dan Misumi yang tidak pernah ikut kegiatan pelatihan yang diadakan oleh pihak sekolah.

Plot J : Yuzo datang untuk melihat keadaan kelompok musim panas. Ia memberi kritik serta masukan. Setelah latihan, Kazunari membawakan *8mm video deck* untuk memutar video rekaman generasi pertama kelompok musim panas yang sedang latihan. Misumi memberikan segitiga untuk menghibur Izumi yang menangis saat melihat sosok ayahnya di rekaman tersebut. Besoknya mereka melakukan pemotretan bersama Fushimi Omi, seorang.

Plot K : Yuki dan Muku mempromosikan penampilan mereka di *Veludo Way*. Saat itulah Yuki bertemu dengan teman sekelasnya. Mereka mengejek Yuki yang memang suka memakai baju perempuan. Yuki membuat mereka bungkam dan menyuruh mereka untuk datang melihat penampilannya di teater MANKAI. Muku memuji ketegaran Yuki yang membuatnya lemah dan akhirnya menangis di pundak Muku. Saat diskusi tentang penjualan tiket, Tenma belum berhasil menjual tiket pertunjukan karena dia tidak ingin menggunakan ketenarannya.

Plot L : Tenma kesal dengan sikap Kazunari yang tidak mau mengemukakan pendapatnya dengan jelas. Kazunari menceritakan alasannya pada Izumi dan berjanji akan berubah mulai besok dan seterusnya. Pada latihan berikutnya, Kazunari akhirnya ikut mengemukakan pendapatnya.

Plot M : Igawa datang dan berkata bahwa orang tua Tenma mengetahui tentang Tenma yang bergabung dalam teater. ayahnya marah karena Tenma lebih memprioritaskan teater dan menolak tawaran untuk bermain dalam film. Tenma pulang untuk membujuk ayahnya agar tetap dapat tampil dalam teater dengan kelompok musim panas. Beberapa jam kemudian, tiket pertunjukan terjual habis karena tiba-tiba Tenma mengumumkan tentang keikutsertaannya menjadi aktor MANKAI *Company* melalui blog pribadinya.

Plot N : Tenma kembali ke asrama dengan luka lebam di pipinya. Izumi merawatnya sambil mendengarkan Tenma menceritakan tentang traumanya

terhadap panggung teater dan juga keinginannya untuk sembuh dari traumanya. Esoknya, Tenma menceritakan semuanya pada anggota kelompok musim panas.

Plot O : Yuzo dan Tetsuro datang untuk melihat keadaan kelompok musim panas. Yuzo menjelaskan bahwa sepertinya Misumi adalah cucu dari Ikaruga Hakkaku, seorang penulis naskah terkenal. Izumi menanyakan tentang Hakkaku kepada Misumi hanya untuk mengetahui bahwa Hakkaku sudah meninggal.

Plot P : Reporter memenuhi gedung teater MANKAI saat gladi bersih penampilan kelompok musim panas. Mereka menaruh ekspektasi tinggi kepada Tenma karena penampilan ini adalah debutnya sebagai seorang aktor teater. Namun, Tenma melakukan kesalahan dan membuat para reporter kecewa. Esoknya, muncul artikel tentang penampilan Tenma saat gladi bersih yang membuat anggota kelompok musim panas menjadi tidak bersemangat.

Plot Q : Izumi menemukan Tenma berlatih sendirian di gedung teater. Izumi berbagi cerita tentang pengalamannya dulu untuk menghibur Tenma. Anggota kelompok musim panas yang lain datang menyusul dan menemani Tenma latihan.

Plot R : Kazunari membuat sorakan khusus untuk kelompok musim panas agar Tenma melupakan demam panggungnya dan itu berhasil. Penampilan

pertama mereka sukses meski Tenma melakukan kesalahan. Artikel lain muncul dan membahas penampilan mereka yang berbeda dari saat gladi bersih.

Plot S : Pada penampilan terakhir, Tenma melontarkan banyak *adlib* yang membuat penampilan mereka semakin membuat penonton terhibur. Penampilan mereka sukses besar.

Plot T : Izumi mengejar Sakyō dan mengajaknya untuk mengikuti audisi kelompok musim gugur teater MANKAI karena Izumi teringat oleh anak kecil dengan ciri-ciri yang sama dengan Sakyō pada video rekaman kelompok musim panas generasi pertama.

Plot U : Para anggota kelompok musim semi dan kelompok musim panas merayakan kesuksesan pertunjukan debut kelompok musim panas. Mereka mendapatkan respon yang bagus dari pengunjung bahkan beberapa pengunjung meminta pertunjukan debut mereka ditampilkan lagi.

### **3.1.3 Pelaku Cerita**

Pelaku cerita adalah elemen pokok unsur naratif. Pelaku cerita adalah karakter yang muncul dan berperan penting dalam sebuah cerita. Pelaku cerita dibagi menjadi 2 yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Berikut adalah karakter-karakter yang muncul dalam *game A3!* beserta penjelasannya.

#### **3.1.3.1 Karakter Utama**

1. Tachibana Izumi (Direktur)

Tachibana Izumi adalah *heroine* pada *game A3!*. Cerita tidak akan ada tanpa adanya kehadiran Izumi. Hal ini karena pemain(pembaca)lah yang berperan sebagai Izumi dan membuka alur cerita selanjutnya. Pada cerita dalam *game A3!*, visual dari karakter Izumi tidak diperlihatkan dan hanya muncul sebagai teks seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 12b

Pada gambar 12 terlihat sebuah dua buah balok teks, yang berwarna merah muda cerah bertuliskan nama Izumi dan balok teks putih transparan dibawahnya berisikan dialog yang diucapkan oleh Izumi. Kedua balok teks inilah yang mewakili kehadiran Izumi dalam cerita. Meski visualnya tidak diperlihatkan dalam *game*, Tachibana Izumi adalah seorang perempuan. Hal ini dijelaskan pada percakapan berikut.

いづみ : 幸夫?  
           : 幸夫って……もしかして、立花幸夫ですか!?

支配人 : 知ってるんですか?

いづみ : わ、私の父です……。

支配人 : あなたが幸夫さんの……娘さん!?

Izumi : Yukio?  
           : Yukio itu……jangan-jangan, Tachibana Yukio!?

Pengelola : Anda mengenalnya?

Izumi : D-dia adalah ayahku.....

Pengelola : Kamu adalah..... anak perempuannya Yukio-san!?

(A3! chapter prolog – episode 3)

Kutipan dialog diatas menjelaskan bahwa di dalam cerita, Izumi adalah seorang perempuan meskipun yang memainkan *game* adalah seorang laki-laki.

Dalam cerita pada visual novelnya, Izumi menjadi direktur teater *MANKAI Company* karena perjanjian yang ia buat dengan Furuichi Sakyō. Meski demikian, ia sangat bertanggung jawab dan peduli dengan hal-hal yang bersangkutan dengan *MANKAI Company* dan anggotanya.

a. Bertanggung jawab

Sebagai seorang direktur teater *MANKAI* tentunya membuat Izumi harus bertanggung jawab terhadap semua yang berhubungan dengan teater tersebut, termasuk para aktor dibawah naungannya. Beberapa anggota teater *MANKAI* seperti Sakuya, Masumi, Tenma, Yuki, dan Muku masih berstatus pelajar dan masih belum cukup umur untuk tinggal di asrama dan hidup terpisah dari keluarganya. Untuk itu Izumi membutuhkan izin dari pihak keluarga yang bersangkutan.

いづみ :大体真澄くんはまだ高校生なんだから、寮に入るなら親御さんの許可を取らないと。

真澄 :別にいい。

いづみ :良くありません。

いづみ :咲也くんもちゃんと許可をもらったんでしょ？

咲也 :あ、いえ、えっと、うちは……。

いづみ :まさか、言っていないの!?

咲也 :はい……。

支配人 : え!? そうだったんですか!?  
 いづみ : 支配人も知らなかったんですか!? 未成年誘拐とかでかまっ  
 ちやいますよ!?  
 支配人 : ええ!? そ、そそそんな、まずいじゃないですか!  
 いづみ : とにかく、心配してるだろうから連絡しないと。咲也くん、連絡  
 先を教えて。  
 咲也 : わかりました……。

Izumi : *Lagipula, Masumi-kun, kamu masih SMA, kan ? Kalau kamu  
 mau tinggal di asrama, kamu harus mendapat izin dari orang  
 tuamu.*  
 Masumi : *Tidak perlu.*  
 Izumi : *Itu perlu.*  
 Izumi : *Sakuya-kun juga sudah mendapat izin, kan?*  
 Sakuya : *Ah, um, ya, keluargaku agak.....*  
 Izumi : *Jangan-jangan, kamu belum bilang!?*  
 Sakuya : *Iya.....*  
 Pengelola : *Eh! Benarkah!?*  
 Izumi : *Pengelola juga tidak tau hal itu!? Kamu bisa dituduh  
 menculik anak dibawah umur, lho!?*  
 Pengelola : *Eeh!? Ti-ti-ti-tidaaak, bukankah itu gawat!*  
 Izumi : *Pokoknya, kamu harus menghubungi mereka karena mungkin  
 mereka mencemaskanmu. Sakuya-kun, aku minta kontak  
 mereka.*  
 Sakuya : *Baik*

(A3! chapter 1 - episode 2)

Kutipan dialog di atas menunjukkan ketika Izumi kaget mengetahui bahwa Sakuya belum berbicara apapun tentang teater kepada keluarganya. Izumi langsung meminta kontak untuk kemudian menghubungi keluarganya. Hal tersebut merupakan bukti bentuk tanggung jawab Izumi kepada anggota teaternya yang masih dibawah umur untuk hidup sendiri.

#### b. Optimis

Sifat optimis yang dimiliki oleh Izumi terlihat ketika ia merekrut seorang warga negara asing yang tertarik dengan dunia pertunjukan.

いづみ : 外国から来たの? 観光中?  
??? : 留学中ネ。ここ、舞台のメッカ、興味あったヨ。  
いづみ : 演劇に興味があるんだ? 住むところはもう決まってるの?  
??? : まだダヨ。  
いづみ : (つてことは、新入団員候補かも...! よーく見ると、マスクの中の顔も整ってるし、舞台映えしそう)  
いづみ : それじゃあ、MANKAI カンパニーに入らない? 住み込みだから住むところには困らないし、演劇の勉強もできるから。  
綴 : 監督、正気つすか。  
いづみ : 三人ともキャラが被らないし、インパクトがある。舞台に立ってるだけで、世界ができるっていうのは貴重だもん。

Izumi : Apa kamu berasal dari luar negeri? Sedang melihat-lihat?  
??? : Sedang pertukaran pelajar. Tempat ini, Mekkah-nya teater, aku tertarik.

Izumi : Kamu tertarik dengan pertunjukan teater? Sudah menentukan tempat untuk tinggal?  
??? : Belum.

Izumi : (Berarti, dia mungkin bisa menjadi anggota baru...! Dilihat-lihat, dia memiliki wajah yang tampan dibalik topengnya, dia mungkin mencolok jika berdiri diatas panggung)

Izumi : Kalau begitu, maukah bergabung dengan MANKAI Company? Kami memiliki tempat tinggal jadi kamu tidak perlu cemas akan hal itu, dan kamu juga dapat belajar akting.

Tsuzuru : Direktur, apa kau yakin?  
Izumi : Dia memiliki karakter yang berbeda dari kalian bertiga, dia memiliki dampak yang kuat. Susah untuk mencari orang yang dapat membuat dunia sendiri hanya dengan berdiri di atas panggung seperti dia, sih.

(A3! chapter 1 - episode 5)

Kutipan percakapan diatas membuktikan sifat optimis yang dimiliki Izumi mengenai pemikirannya terhadap warga negara asing yang ia rekrut menjadi anggota teater MANKAI meski Izumi belum melihat wajahnya secara langsung.

### 3.1.3.2 Karakter Pendukung



Gambar 13

#### 1. Furuichi Sakyō

Karakter pendukung yang cukup berpengaruh pada alur cerita yaitu Furuichi Sakyō. Sakyō adalah seorang yakuza yang berencana untuk merobohkan gedung teater MANKAI karena hutang-hutang yang menumpuk hingga 10 juta yen. Furuichi Sakyō digambarkan sebagai laki-laki dewasa, berambut pirang dan mempunyai dua tahi lalat yang sejajar di pipi kirinya. Dia juga memakai kacamata dan mengenakan jas hitam-hitam seperti gaya yakuza pada umumnya.

Meski awalnya bersikeras untuk merobohkan gedung teater MANKAI, Sakyō cukup peduli dengan MANKAI *Company*.

左京 : いいか、劇場運営にはうんぬんかんぬん……。  
至 : 詳しいし。  
シトロン : なるほどダヨ。  
左京 : 収益のためにはどうたらこうたら……。  
いづみ : (最初に聞いた時よりももっと具体的なアドバイスになってるし……)  
いづみ : ーっつ。  
左京 : 何がおかしい。人の話をちゃんと聞いているのか。

いづみ : いえ、最初に思ってたより、ずっと面倒見がいい人だなと思って……。

左京 : ー

Sakyo : *Dengar baik-baik, mengatur teater itu bla bla bla.....*

Itaru : *Dia juga tau banyak.*

Citron : *Begitu ya*

Sakyo : *Demi mendapat keuntungan, harus lakukan ini itu.....*

Izumi : *(Dia memberi banyak saran lebih dari saat pertama kali bertemu.....)*

Izumi : *--pfft.*

Sakyo : *Apa yang aneh? Dengarkan kalau ada orang yang sedang berbicara.*

Izumi : *Ah, tidak. Dari saat pertama bertemu, Aku selalu berpikir bahwa kau terus memperhatikan kami.....*

Sakyo : *--*

*(A3! chapter 1 – Episode 33)*

Kutipan dialog di atas adalah salah satu bukti bahwa Sakyo sangat peduli terhadap MANKAI *Company* sampai-sampai ia memberikan masukan yang lebih banyak dan rinci dibandingkan saat pertama kali Izumi dan Sakyo bertemu.

## 2. Matsukawa Isuke (Pengelola)



Gambar 14

Matsukawa Isuke adalah pengelola dari teater MANKAI. Karakter ini cukup berpengaruh pada cerita karena dialah yang berusaha keras

mempertahankan gedung teater MANKAI agar tidak dirubuhkan oleh Sakyō. Dia juga yang mengirimkan surat dan pamflet tentang MANKAI *Company* ke kediaman Tachibana yang kemudian diterima oleh Izumi. Namun, karena dia terlalu bergantung dan berharap jika direktur sebelumnya dan anggota MANKAI *Company* generasi pertama akan kembali meramaikan teater MANKAI lagi, kenaifannya tersebut membuat hutang MANKAI *Company* menumpuk karena tidak adanya pertunjukan yang diadakan oleh MANKAI *Company*.

Matsukawa digambarkan sebagai pria paruh baya dengan rambut coklat keriting. Dia mengenakan kacamata bulat dan jas lusuh yang terlihat seperti dipermak. Sebagai pengelola MANKAI *Company*, dia dapat diandalkan dalam mengurus hal-hal seperti mencari pelatih, pembuat kostum, dan pembuat properti. Dia juga cukup handal mengurus penjualan tiket dan juga mengatur wartawan yang datang saat gladi bersih. Namun desain *website* resmi MANKAI *Company*, pamflet dan tiket yang ia buat terlalu kuno sehingga Tsuzuru meminta bantuan Kazunari untuk mendesain ulang hal-hal tersebut. Hal ini terbukti pada percakapan berikut

いづみ :あ、いいところに。支配人、チケット販売って、いつから始めるんですか?  
支配人 :そうそう、もう始めないといけないので、サイトで告知を開始しましたよ!劇団の公式サイトを見てください!  
いづみ :公式サイトなんてあったんですね。  
綴 :へー。どんな感じだろ。楽しみ。  
咲也 :あんまり期待しないほうが……。  
真澄 :これ。  
いづみ :……これ?

至 : この、字と画像がくっついた並びとか、無意味に点滅する色文字とか、二十年前くらいに作ったサイトっぽいね。

真澄 : しよぼい。

支配人 : ほら、流行は繰り返すって言いますし! こういうシンプルな作りもまた流行るかも!

綴 : どうっすかね……。

いづみ : (そういえば、フライヤーもひどかったっけ……)

Izumi : Ah, kau datang di saat yang tepat. Pengelola, kapan kita mulai menjual tiket pertunjukan?

Pengelola : Oh iya, karena aku sudah harus mulai menjualnya, aku sudah membuat pengumumannya lewat situs web! Silahkan cek di situs resmi teater ini.

Izumi : Jadi kita punya situs resmi ya.

Tsuzuru : Waah. Seperti apa ya. Aku penasaran.

Sakuya : Sebaiknya kita tidak menaruh harapan yang tinggi.

Masumi : Ini.

Izumi : .....ini?

Itaru : Melihat susunan tulisan dan gambar, juga tulisan berwarna yang berkelip-kelip, ini seperti situs web yang dibuat 20 tahun yang lalu.

Masumi : Kuno.

Pengelola : Hoi, orang-orang sering mengatakan bahwa tren akan terulang dengan sendirinya! Mungkin susunan seperti ini akan populer lagi!

Tsuzuru : Bagaimana ya.....

Izumi : (Ngomong-ngomong, pamflet-nya juga mengerikan)

(A3! chapter 1 – episode 20)

Matsukawa juga sering sekali melupakan hal-hal yang penting. Seperti menghubungi keluarga para anggota teater MANKAI yang masih sekolah untuk mendapatkan izin tinggal di asrama, dan juga lupa memberitahu kepada anggota kelompok musim semi tentang wawancara untuk program TV seperti yang terjadi pada adegan berikut

??? : こんにちは。今日はよろしくお願ひしまーす。

いづみ : どちら様ですか???

咲也 : カメラ?

綴 : なんだろうな。  
 安西 : 天鷲絨 TV のディレクターの安西です。『ザ・ショー』の取材  
 で来たんですけどー。  
 いづみ : 取材!? テレビ局!?  
 安西 : おかしいな。支配人の方と連絡をとってたんですけど……。  
 綴 : 忘れてるな……。  
 いづみ : 忘れてるね……。

??? : Selamat siang. Mohon bantuannya untuk hari ini.  
 Izumi : Anda siapa ya???  
 Sakuya : Kamera?  
 Tsuzuru : Ada apa ya.  
 Anzai : Saya Anzai, direktur dari Velvet TV. Kami datang kemari  
 untuk liputan acara “The Show”--.  
 Izumi : Liputan!? Stasiun TV!?  
 Anzai : Memangnya Anda tidak mendapat pemberitahuan?  
 Izumi : Tidak...  
 Anzai : Aneh, saya sudah menghubungi pengelola.....  
 Tsuzuru : Aku yakin dia melupakannya.....  
 Izumi : Dia melupakannya.....

(A3! chapter 1 – episode 27)

### 3. Sakuma Sakuya



Gambar 15

Sebagai anggota pertama teater MANKAI *Company* dan ketua dari kelompok musim semi, Sakuya adalah karakter pendukung yang penting dalam cerita karena beberapa konflik yang terjadi dalam cerita kelompok musim semi

terpusat pada Sakuya. Sakuya digambarkan sebagai seorang laki-laki berambut merah dengan bola mata yang juga berwarna merah. Ia sering terlihat menggunakan baju bertuliskan “*Spring*” seperti yang terlihat pada gambar 15.

Sakuya sangat antusias dan bersemangat dalam berakting karena memang ia bercita-cita ingin menjadi seorang aktor. Sifat antusiasnya terlihat kutipan berikut

咲也 :あの、オレもう少しだけ発生練習していてもいいですか？  
いづみ :三十分だけならね。

Sakuya : Um, Apa aku boleh berlatih sedikit lebih lama lagi?  
Izumi : 30 menit saja ya

(A3! chapter 1 – episode 7)

#### 4. Usui Masumi



Gambar 16

Masumi merupakan karakter pendukung yang cukup berpengaruh dalam alur cerita karena beberapa konflik disebabkan olehnya. Masumi adalah anggota

kedua yang bergabung dalam teater MANKAI *Company* dan tergabung dalam kelompok musim semi. Masumi adalah adik kelas Sakuya di sekolah yang sama.

Masumi digambarkan sebagai seorang anak laki-laki dengan rambutnya yang khas memiliki dua warna, hitam dengan ujungnya yang berwarna pirang, matanya berwarna ungu dan memiliki tahi lalat dibawah bibir bagian kanan. Masumi sering terlihat mengenakan baju dengan *headphone* putih yang menggantung di lehernya seperti yang terlihat pada gambar 16.

Pada awal cerita, Masumi terlihat tidak peduli dan bersikap dingin terhadap orang di sekelilingnya. Setelah bertemu dengan Izumi, Masumi mulai peduli dengan orang sekitarnya, terutama Izumi karena Masumi jatuh cinta pada pandangan pertama dengan Izumi. Sifatnya yang mulai peduli dengan orang sekitarnya terbukti dalam kutipan percakapan Sakuya, Tsuzuru, dan Citron yang membahas tentang Masumi sebagai berikut

- 咲也 : あの外見だからすごく目立つし、女子に人気なんですけど、誰が話しかけても、全然相手にしないって有名なんです。
- 咲也 : 監督にべったりなのもびっくりしましたけど、オレたちには興味ないって感じで、反応もしないイメージだったんで……。
- 綴 : そういえば、ロミジュリの稽古始まってから、やたらと突っかかるようになったよな。
- Sakuya : *Dia populer dikalangan anak perempuan karena penampilannya, namun dia juga terkenal selalu mengabaikan siapapun yang mencoba mengobrol dengannya.*
- Sakuya : *Akupun kaget mengetahui dia selalu menempel pada direktur, tapi aku rasa dia tidak tertarik dengan kita, seperti dia tidak akan merespon kita*
- Tsuzuru : *Setelah kau bilang begitu, semenjak kita latihan Romijuli, dia mulai sering mengkritik kita.*

## 5. Minagi Tsuzuru



Gambar 17

Tsuzuru adalah anggota ketiga yang bergabung dalam MANKAI *Company* dan termasuk anggota kelompok musim semi. Selain menjadi aktor, dia juga yang membuat naskah untuk pertunjukan di teater MANKAI. Hal itulah yang menjadikan Tsuzuru karakter pendukung yang cukup penting dalam cerita *game A3!*.

Tsuzuru digambarkan sebagai laki-laki berumur 20 tahun dengan rambut pendek berwarna coklat. Dia biasa terlihat mengenakan baju seperti yang ada pada gambar 17. Tsuzuru memiliki sifat mandiri dan tanggung jawab sebagai kakak. Hal ini terbukti dengan kutipan berikut.


綴 :うちの親、仕事で忙しくて、俺が弟の食事作ることもあったからチャーハンくらいなら作れる。

Tsuzuru : Orang tuaku, sibuk dengan pekerjaannya, aku juga sering memasak untuk adikku jadi kalau sekedar nasi goreng aku bisa membuatnya.

(A3! chapter 1 – episode 3)

Tsuzuru juga memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menulis naskah drama baik untuk pertunjukan debut kelompok musim semi maupun musim panas. Pada alur cerita kelompok musim semi, dia membuat naskah berjudul “Romeo and Julius”, mengubah peran Juliet yang awalnya seorang wanita menjadi pria serta mengubah tema ceritanya menjadi drama persahabatan agar dapat diperankan oleh para aktor kelompok musim semi. Pada alur cerita kelompok musim panas, Tsuzuru menulis naskah tentang 1001 malam untuk memenuhi permintaan anggota kelompok musim panas yang masing-masing dari mereka ingin menjadi pemeran utama dalam penampilan debut mereka.

#### 6. Chigasaki Itaru



Gambar 18a

Gambar 18b

Itaru adalah seorang karyawan dari sebuah perusahaan elit. Ia bergabung dengan teater MANKAI dan menjadi anggota kelompok musim semi karena Izumi merekrutnya. Itaru digambarkan sebagai seorang lelaki dengan paras tampan, rambutnya coklat dan bola matanya berwarna merah keunguan. Dia sering berpakaian rapih seperti pada gambar 18a. Namun, penampilannya berubah

drastis saat ia mengurung diri di kamar untuk bermain *game* seperti pada gambar 18b.

Itaru termasuk peran pendukung yang penting karena beberapa konflik disebabkan oleh Itaru. Pada awal cerita, ia menyembunyikan fakta bahwa ia adalah seorang *otaku game*. Namun, setelah hobinya diketahui oleh Izumi dan anggota kelompok musim semi yang lain, ia tidak menutup-nutupinya lagi. Itaru termasuk orang yang memiliki disiplin waktu yang tinggi meski kedisiplinan waktunya lebih menitik beratkan dalam dalam hal bermain game. Hal ini dibuktikan pada kutipan percakapan berikut

いづみ :それじゃあ、次のお題は——。  
至 :稽古ってたしか、九時だったよね。  
いづみ :あ、すみません、もう九時だったんですね

Izumi : Baiklah, topik berikutnya adalah--.  
Itaru : Latihan itu selesanya, jam 9 kan ?  
Izumi : Ah, maaf, sudah jam 9 ya?

(A3! chapter 1 – episode 7)

## 7. Citron



Gambar 19

Citron adalah seorang warga asing misterius yang mengaku bahwa dia adalah seorang pelajar yang sedang mengikuti program pertukaran pelajar. Ia bergabung dengan MANKAI karena ajakan Izumi saat mereka mencari anggota untuk kelompok musim semi. Citron digambarkan sebagai seorang lelaki dengan warna kulit yang sedikit gelap, rambutnya berwarna perak keemasan dan bola matanya berwarna biru muda. Citron sering terlihat mengenakan pakaian khas dari negaranya seperti pada gambar 19.

Karena Citron adalah warga negara asing, dia sering salah dalam mengucapkan kata-kata bahasa asing termasuk bahasa Jepang seperti dalam percakapan berikut.

咲也 :だって、本当に、オレでいいんですか……?  
シトロン :ノープロテインだよ。  
綴 :プロブレムだろ。日本語以外も弱いのかよ。

*Sakuya :Apakah tidak apa-apa jika aku yang menjadi pemeran utama?*

*Citron :No protein*

*Tsuzuru :Yang benar 'problem'. Jadi kau lemah tidak hanya pada bahasa Jepang ya.*

*(A3! chapter 1 – episode 9)*

Citron sangat perhatian kepada semua orang yang ada di sekelilingnya.

Citron juga sangat peka terhadap kondisi rekannya.

シトロン :イタル。  
至 :!?びっくりした。  
シトロン :足が痛むネ?  
至 :なんのこと?  
シトロン :しばばっきれてもダメだよ。

至 : しらばっくれても、かな。  
 シトロン : 稽古場で、足をかばったのわかったヨ。公演中ネ?  
 至 : ちょっとひねった。監督とかあいつらには言わないでくれ。  
 シトロン : .....  
 至 : 大丈夫。あと二日ならなんとかなる。  
 シトロン : ダメだったらすぐに言う、約束ダヨ。  
 至 : わかった。

Citron : Itaru.  
 Itaru : !? Kau mengagetkanku.  
 Citron : Kakimu sakit, kan?  
 Itaru : Apa yang kau bicarakan?  
 Citron : Tidak ada gunanya berbatas.  
 Itaru : Maksudmu 'tidak ada gunanya berbohong', kan?  
 Citron : Aku tau kau mencoba untuk menutupi kakimu di ruang latihan. Apa itu karena penampilan tadi?  
 Itaru : Sedikit terkilir. Jangan katakan pada direktur atau yang lainnya.  
 Citron : ....  
 Itaru : Aku tidak apa-apa. Tinggal 2 hari lagi, aku akan mengurusnya.  
 Citron : Katakan padaku kalau itu memburuk. Janji ya?  
 Itaru : Baiklah.

(A3! chapter 1 – episode 32)

Kutipan dialog diatas menunjukkan kekhawatiran Citron terhadap Itaru yang menyembunyikan cedera kakinya. Hal ini membuktikan bahwa Citron benar-benar peduli dengan orang disekelilingnya.

## 8. Kashima Yuzo



## Gambar 20

Kashima Yuzo tidak banyak muncul di cerita namun ia memiliki pengaruh dalam alur cerita. Yuzo adalah salah satu mantan anggota kelompok musim semi teater MANKAI dan sekarang berprofesi sebagai guru akting. Ia muncul dalam cerita sebagai pelatih khusus yang dipanggil oleh Izumi melalui Matsukawa untuk memberikan kritik dan masukan kepada para aktor anggota teater MANKAI *Company*.

Yuzo digambarkan dengan laki-laki paruh baya dengan paras dan perawakan yang sangar terlihat seperti yakuza. Biasanya terlihat mengenakan kaos dan jersey berwarna putih seperti yang terlihat dalam gambar 20. Yuzo termasuk orang yang serius dan tegas dalam melatih murid-muridnya. Meski demikian, kritik pedas serta ketegasannya sangat memotivasi para anggota MANKAI *Company*.

雄三 : 演技自体たいしてうまくもねえくせに、すかしてんじゃねえ。てめえの演技はつまんねえんだよ。  
いづみ :(真澄くんすらばっさり……)  
咲也 : 真澄くんでもだめなんだ……。  
綴 : ようしゃねえな……。  
雄三 : こいつなら通用すると思ってたのか? 芝居なめてんじゃねえぞ、ひよっこどもが。

Yuzo : *Akingmu saja ngga bagus, jadi berhenti pamer. Akingmu itu membosankan.*

Izumi : *(Bahkan Masumi-kun juga……)*

Sakuya : *Masumi-kun juga tidak lolos……*

Tsuzuru : *Benar-benar tidak ada belas kasihan……*

Yuzo : *Apa kalian berpikir dia akan lolos? Jangan remehkan pertunjukan teater, bocah amatir.*

(A3! chapter 1 – episode 13)

Kutipan diatas menunjukkan kritik pedas yang dilontarkan oleh Yuzo kepada anggota kelompok musim semi saat Yuzo pertama kali melihat akting mereka.

## 9. Sumeragi Tenma



Gambar 21

Saat cerita mulai memasuki alur kelompok musim panas, Sumeragi Tenma menjadi tokoh yang memiliki peran penting dalam cerita utama *game A3!*. Dia bergabung dengan *MANKAI Company* melalui audisi dan menjadi ketua dari kelompok musim panas. Tenma digambarkan sebagai laki-laki berambut oranye terang dengan bola mata berwarna ungu. Tenma sering terlihat mengenakan pakaian seperti yang ada pada gambar 21.

Tenma termasuk orang yang arogan karena pada awalnya ia tidak mau bekerja sama dengan orang yang kemampuan aktingnya lebih rendah darinya. Sifat arogannya terlihat pada kutipan berikut.

天馬 : ふざけんな。こんなレベル低いやつ他と一緒にやっていうのか

Tenma : *Yang benar saja. Aku harus berakting dengan mereka yang kemampuannya lebih rendah dariku?*

(A3! chapter 2 – episode 4)

Selain itu, Tenma juga orang yang penakut. Sifatnya ini terlihat jelas pada saat Matsukawa menjelaskan tentang suara misterius yang terdengar dari kamar 203.

支配人 : 時折、誰もいないはずの203号室から、謎の声が聞こえてくるといふ……。  
いづみ : え……?  
支配人 : 私も怖くて近寄らないようにしていたので、掃除は一切してません……。  
いづみ : それも別の意味で開けるのが怖いのです!なんでそんな重要なこと、早く言わないんですか!  
支配人 : 二日酔いで……今ようやく起きてきまして……。  
幸 : それで、ムダにおどろおどろしいんだ。  
天馬 : おい、部屋代われ瑠璃川……。  
幸 : はあ?まさか怖いのか?

Pengelola : Dari kamar 203, yang seharusnya tidak ada siapapun, aku mendengar suara yang misterius  
Izumi : Eh……?  
Pengelola : Aku juga ketakutan, jadi aku tidak ingin mendekatinya. Aku bahkan tidak membersihkannya.  
Izumi : Aku juga jadi takut untuk membukanya dalam arti yang lain! Dan harusnya kau memberitahu hal terpenting ini sesegera mungkin!  
Pengelola : Dua hari yang lalu aku mabuk…… dan sekarang mulai membaik……  
Yuki : Jadi itu sebabnya kau terlihat kacau.  
Tenma : Oi, kita bertukar kamar Rurikawa……  
Yuki : Ha? Jangan-jangan kau takut ya?

(A3! chapter 2 – episode 6)

Dari kutipan percakapan di atas, terlihat jelas bahwa Tenma takut sampai meminta Yuki untuk bertukar kamar dengannya.

## 10. Rurikawa Yuki



Gambar 22

Rurikawa Yuki juga termasuk karakter pendukung yang memiliki peran penting dalam cerita utama pada *game A3!*. Yuki awalnya muncul sebagai seorang pembuat kostum untuk pertunjukan debut kelompok musim semi teater MANKAI *Company*. Namun, setelah pertunjukan kelompok musim semi berakhir, Izumi menyarankan Yuki untuk mengikuti audisi untuk kelompok musim panas. Yuki lolos audisi tersebut dan menjadi aktor sekaligus pembuat kostum teater MANKAI *Company*.

Rurikawa Yuki digambarkan sebagai seorang anak laki-laki berparas cantik dengan rambut hijau pendek serta bola mata yang berwarna oranye. Yuki sering terlihat mengenakan baju perempuan dengan mengenakan tas pinggang bergambar beruang seperti yang terlihat pada gambar 22. Yuki termasuk orang yang terus terang namun bermulut pedas. Terbukti pada kutipan berikut.

- いづみ : 学生さん?  
幸 : 今中学生三年。ネットで販売したりしてる経験はあるから、問題は無いと思うけど?  
綴 : 中学生三年じゃ、受験勉強しないといけないんじゃないよね。  
幸 : うち、エスカレーター式だから余計なお世話。  
綴 : あっそ。口悪いな……真澄2号か。
- Izumi : *Pelajar ?*

Yuki : *Sekarang aku kelas 3 SMP. Aku punya pengalaman berjualan secara online, tentunya tidak ada masalah, kan?*  
 Tsuzuru : *Kelas 3 SMP bukannya harusnya kau belajar untuk tes masuk SMA ?*  
 Yuki : *Sekolahku memakai sistem eskalator jadi kau tidak perlu mengurusiku*  
 Tsuzuru : *Ok. Mulutnya pedas.....Masumi kedua, kah.*  
 (A3! chapter 1 – episode 16)

Yuki juga memiliki sifat yang dingin seperti saat ia menolak langsung ajakan Kazunari untuk menjadi teman sekamar seperti dalam percakapan berikut

一成 : *ゆっきー、同室になろうよ!*  
 幸 : *ムリ。*  
 一成 : *その冷たいとこのかわいーね。*  
 Kazunari : *Yukki, jadi teman sekamarku ya!*  
 Yuki : *Gak.*  
 Kazunari : *Meski dingin begitu tetap imut banget.*  
 (A3! chapter 2 – episode 5)

Yuki sering sekali tidak jujur tentang perasaannya sendiri. Hal ini terbukti dalam percakapan berikut

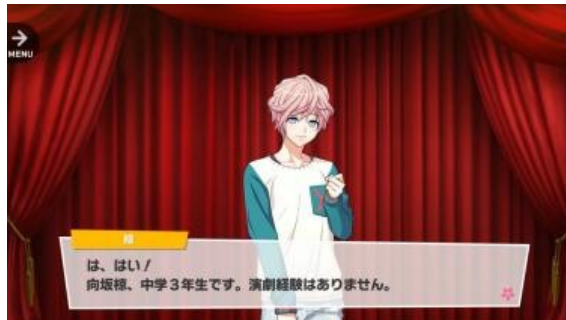
天馬 : *今のはもう少し感情を抑えた方がいい。*  
 幸 : *はいはい。*  
 天馬 : *でも、その仕草は良かった。*  
 幸 : *えー。*  
 棕 : *たしかに、すごく心情が伝わってきたよ!*  
 幸 : *ポンコツ役者がほめるとか気持ちわる……トリハダ立つよ。*  
 天馬 : *なんだと!?*  
 棕 : *幸くんってば!素直にうれしいって言えばいいのに。*  
 幸 : *別にうれしくないし。*  
 Tenma : *Lebih baik kau atur perasaanmu di bagian yang tadi*  
 Yuki : *Iya iya.*  
 Tenma : *Tapi, gerakanmu sudah bagus.*  
 Yuki : *Eh--.*

*Muku* : *Benar juga, perasaannya benar-benar tersampaikan!*  
*Yuki* : *Dipuji oleh aktor tidak berguna rasanya jijik.....aku jadi merinding*  
*Tenma* : *Apa kau bilang!?*  
*Muku* : *Dasar Yuki-kun! Padahal lebih baik jujur kalau senang.*  
*Yuki* : *Aku ngga senang kok.*

*(A3! chapter 2 – episode 17)*

Terlihat dari kutipan diatas bahwa meski Yuki mengatakan bahwa dirinya merasa jijik dipuji oleh Tenma, Muku mengetahui bahwa sebenarnya Yuki senang mendapat pujian.

#### 11. Sakisaka Muku



Gambar 23

Sakisaka Muku merupakan karakter pendukung yang penting dalam cerita *game A3!*. Hal ini dikarenakan beberapa konflik yang terjadi dalam alur cerita kelompok musim panas disebabkan oleh Muku secara tidak langsung. Muku menjadi anggota kelompok musim panas setelah lolos audisi. Muku adalah teman sekelas Yuki di sekolah yang sama.

Muku digambarkan sebagai seorang anak laki-laki berparas imut dengan rambut berwarna merah muda dan bola mata berwarna biru terang. Dia sering terlihat mengenakan pakaian seperti pada gambar 23.

天馬 :はあ……。  
 棕 :!! す、すみません……。  
 いづみ :え? どえしたの? 謝らなくていいよ?  
 幸 :そのポンコツ役者がため息なんをつくからだよ。ほんと、うざい。  
 天馬 :おい、誰に向かってポンコツ役者って言ってんだ?  
 幸 :そのセンス悪いオレンジ頭のポンコツのことだけど?  
 天馬 :ああ!?  
 棕 :ま、待って、瑠璃川くん。ボクの演技が味噌っかすでダイコンで下手くそだったただけだから――。

Tenma : Haa…….  
 Muku : !! Ma, maaf…….  
 Izumi : Eh? Ada apa? Kamu tidak perlu minta maaf?  
 Yuki : Itu karena aktor tidak berguna di sebelah sana mengeluh terus. Benar-benar deh, menyebalkan.  
 Tenma : Oi, siapa yang kau sebut 'aktor tidak berguna'?  
 Yuki : Pemilik rambut oranye yang tidak berguna dengan selera yang aneh, kenapa?  
 Tenma : Haa!?  
 Muku : T-tunggu, Rurikawa-kun. Ini karena aktingku yang seperti lobak di dalam sop miso--.

(A3! chapter 2 – episode 3)

Kutipan diatas membuktikan bahwa Muku mudah terpengaruh dan menjadi negatif saat mendengar keluhan yang ditujukan padanya. Meski begitu, Muku termasuk orang yang rajin. Dia membaca buku tentang cerita 1001 malam untuk mendalami perannya di pertunjukan debut kelompok musim panas. Hal ini terbukti dalam dialog berikut

一成 :むっくん、くわしい!

棕 :一応、全巻読んで見たんだ。  
いづみ :全巻!? あれ、すごく長いよね。  
棕 :図書館で借りて、あっという間に読んでしまいました。少し大人なお話もあったりしましたがけど……色々面白かったです。

*Kazunari* : *Muku, detail sekali!*

*Muku* : *Aku sudah membaca semuanya*

*Izumi* : *Semua!? Itu, sangat panjang, kan?*

*Muku* : *Aku pinjam dari perpustakaan, dan tanpa sadar aku sudah selesai membacanya. Ceritanya agak dewasa untukku sih, tapi...benar-benar menarik.*

*(A3! Chapter 2 – episode 14)*

## 12. Ikaruga Misumi



Gambar 24

Karakter pendukung selanjutnya adalah Ikaruga Misumi. Dia merupakan satu-satunya anggota kelompok musim panas bergabung tanpa melalui audisi. Dia juga dalang dibalik suara misterius yang terdengar dari kamar 203. Dia digambarkan sebagai seorang anak laki-laki dengan rambut biru terang dan bola mata berwarna oranye. Dia memiliki tahi lalat di bagian bawah mata sebelah kiri. Misumi sering sekali terlihat mengenakan pakaian seperti gambar 24.

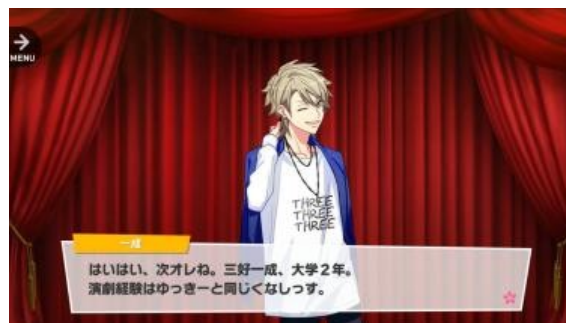
Misumi termasuk orang aneh karena obsesinya terhadap barang-barang yang berbentuk segitiga.

三角 : 『いい加減——あ!』  
 いづみ : (あ? そんなセリフないけど……)  
 いづみ : どうしたの、三角くん?  
 三角 : あの雲、さんかく!  
 天馬 : 今、稽古中だろ!  
 いづみ : (三角くんの意外な弱点は、ここか……! もっと芝居に集中してもらわないと……)

Misumi : “Sadarla—Ah!”  
 Izumi : (A? Tidak ada dialog seperti itu……)  
 Izumi : Ada apa, Misumi-kun?  
 Misumi : Awannya, segitiga!  
 Tenma : Sekarang lagi di tengah latihan!  
 Izumi : (Kelemahan Misumi-kun adalah, disini……! Aku harus membuatnya lebih berkonsentrasi terhadap akting……)  
 (A3!chapter 2 – episode 14)

Kutipan diatas membuktikan rasa obsesi berlebihan yang ia miliki terhadap segitiga. Hanya karena dia melihat awan berbentuk segitiga, dia langsung berhenti latihan lalu memperhatikan awan tersebut. Meski demikian, Misumi memiliki kemampuan untuk berakting yang setara dengan Tenma.

### 13. Miyoshi Kazunari



Gambar 25

Miyoshi Kazunari termasuk karakter pendukung yang memiliki peran penting dalam cerita utama *game A3!*. Sama seperti Yuki, awalnya Kazunari muncul sebagai desainer situs resmi dan pamflet pertunjukkan debut kelompok

musim semi teater MANKAI. Ia juga mendapat ajakan dari Izumi untuk mengikuti audisi tersebut. Kazunari lolos audisi tersebut dan menjadi aktor sekaligus desainer pamflet dan situs resmi MANKAI *Company*.

Kazunari digambarkan sebagai laki-laki dengan rambut pirang dengan bola mata berwarna hijau muda. Kazunari sering terlihat memakai baju seperti yang terlihat pada gambar 25. Biasanya dia juga terlihat memakai setelan tersebut dengan tambahan topi dikepalanya.

一成 : 主役とかこっからでてくんだろ? かけー!  
綴 : 三好さん。  
一成 : ヒーロー参上! みたいな?  
綴 : 三好さん! ジャマなんで、帰れ。  
一成 : あ、わりーわりー。

Kazunari : *Pemeran utama itu muncul dari sini, kan? Keren!*  
Tsuzuru : *Miyoshi-san*  
Kazunari : *Pahlawan datang! Seperti itu?*  
Tsuzuru : *Miyoshi-san! Kau mengganggu, pulanglah.*  
Kazunari : *ah, maaf, maaf.*

(A3! chapter 1 – episode 20)

Kutipan diatas menunjukkan bahwa Kazunari sangat berisik sampai sampai Tsuzuru menyuruhnya pulang agar tidak mengganggu.

### 3.1.4 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi karakter utama dalam mencapai tujuannya dan permasalahan memicu terjadinya konflik dalam cerita. Permasalahan dan konflik yang terjadi di dalam cerita utama *game A3!* adalah sebagai berikut :

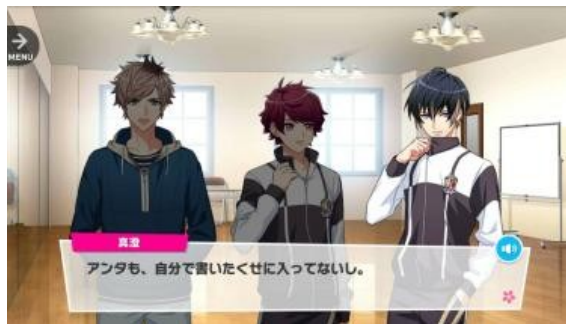
a. Permasalahan

1. Perbedaan kemampuan berakting
2. Kondisi Sakuya yang menurun karena terlalu keras berlatih

b. Konflik

1. Adu mulut antara Masumi dan Tsuzuru

Pada saat mereka pertama kali berlatih dengan cara membaca naskah yang selesai dibuat oleh Tsuzuru, Masumi kesal karena Sakuya tidak lancar membaca naskah tersebut dan membuatnya susah berlatih. Tsuzuru yang mencoba membela Sakuya juga terkena kata-kata pedas dari Masumi yang membuatnya emosi.



Gambar 26

真澄	: いちいちつかかるから、やりづらい。
咲也	: あ、ごめん。
綴	: 最初なんだから、そんなこと言ってもしょうがないだ
いづみ	: まずは通すことが大事だから。
真澄	: 棒読みすらできてないじゃん。
咲也	: ごめん…。
真澄	: アンタも、自分で書いたくせに入っていないし。
綴	: は？
真澄	: 普通、作者はキャラとか掴んでて当然なんじゃないの。

綴 : 誰が掴んでないだよ。  
真澄 : 何も考えないで台詞言ってるって感じ。  
綴 : それは、表現できてないだけで、別にわかってないわけじゃねえし。  
真澄 : あっそ。結果は同じだけど。  
綴 : ああ？

Masumi : *Kau selalu terbata-bata, membuatku susah.*  
Sakuya : *Ah, maaf.*  
Tsuzuru : *Kita baru pertama kali, jadi meski kau berkata seperti itu mau bagaimana lagi*  
Izumi : *Sebagai awalan, membaca sampai akhir itu penting.*  
Masumi : *Dia bahkan tidak bisa membacanya dengan monoton.*  
Sakuya : *Maaf....*  
Masumi : *Kau juga, padahal kau yang menulis tapi karaktermu tidak masuk*  
Tsuzuru : *Ha?*  
Masumi : *Bukankah biasanya, yang membuat naskah bisa mengerti tentang karakter dan lain-lainnya?*  
Tsuzuru : *Siapa yang tidak mengerti?*  
Masumi : *Aku merasa kau membaca dialog-nya tanpa berpikir apapun.*  
Tsuzuru : *Itu, karena aku belum tau cara mengekspresikannya, bukan berarti aku tidak mengerti soal itu.*  
Masumi : *Oh gitu. Hasilnya sama saja.*  
Tsuzuru : *Hah?*

*(A3! chapter 1 – episode 10)*

Kutipan dialog di atas membuktikan bahwa adu mulut antara Masumi dan Tsuzuru yang terjadi disebabkan karena adanya perbedaan kemampuan diantara mereka.

## 2. Sakuya tidak ingin perannya sebagai Romeo digantikan

Pada saat berlatih adu pedang dengan Yuzo, Sakuya selalu melakukan kesalahan sedangkan Masumi mendapatkan pujian dari Izumi mengenai kemampuannya beradu pedang. Sakuya berlatih terus-menerus sehingga ia

mengalami kelelahan. Izumi yang khawatir melihat kondisi Sakuya yang semakin menurun, berencana menghilangkan adegan adu pedang. Masumi tidak ingin adegan tersebut dihilangkan. Ia menyarankan agar Romeo yang diperankan oleh Sakuya digantikan oleh orang lain sehingga adegan adu pedang tidak jadi dihapuskan.

真澄 : ロミオ役を誰かと交換すればいい。そうすれば殺陣もマシになるだろ。  
 咲也 : .....っ!  
 いづみ : 何言って——。  
 咲也 : ...嫌だ。  
 いづみ : 咲也くん?  
 咲也 : 嫌だ!絶対に嫌だ!!ロミオ役はオレの役だ!  
 綴 : おい落ち着けよ、咲也。  
 咲也 : ——あ、す、すみません。でも、ロミオ役を交代するなんて絶対に嫌です。  
 いづみ : (咲也……)  
 いづみ : そんなことしてないよ。

Masumi : *Lebih baik jika peran Romeo digantikan oleh orang lain. Dengan begitu adegan adu pedang akan menjadi lebih lancar.*  
 Sakuya : .....!  
 Izumi : *Apa katamu---*.  
 Sakuya : ...Tidak.  
 Izumi : *Sakuya-kun?*  
 Sakuya : *Tidak mau! Aku benar-benar tidak mau!! Peran Romeo adalah milikku!*  
 Tsuzuru : *Oi, tenanglah, Sakuya.*  
 Sakuya : *---ah, m-maaf. Tapi, aku benar-benar tidak ingin peranku sebagai Romeo digantikan.*  
 Izumi : *(Sakuya-kun.....)*  
 Izumi : *Aku tidak akan melakukannya.*

(A3! chapter 1 – episode 22)

Kutipan di atas memperlihatkan Sakuya yang benar-benar tidak menyukai saran dari Masumi. Pada kesimpulannya, saran dari Masumi muncul dikarenakan

perbedaan kemampuan akting dan juga kondisi Sakuya yang menurun sehingga memicu ketidak stabilan pada emosi Sakuya.

### 3. Kekesalan Tenma kepada anggota kelompok musim panas yang lain

Pada saat kelompok musim panas mulai berlatih membaca naskah pertunjukan debut mereka, Tenma merasakan perbedaan kemampuannya dengan anggota kelompok musim panas yang lain. Terutama Muku karena ia sering terbata-bata saat mengucapkan dialog-nya.



Gambar 27

- 天馬 : 話にはならない。  
天馬 : そんなんでオレと吊りあうと思ってるのか! 特に向坂! 足手まといになる気か!  
天馬 : 役をつかむ以前に、セリフを言う姿勢が——。  
いづみ : 天馬くん、ストップ! 最初から同じレベルでやろうなんて、無理だよ。  
天馬 : ——っ。  
天馬 : やってられない。あとは勝手に練習しろ。  
いづみ : リーダーとして、みんなの芝居をよくするためにどうしたらいいか考えて。天馬くんにはできるはずだよ。  
天馬 : ——。  
棕 : 行っちゃったね……。  
  
Tenma : Tidak layak untuk dipertimbangkan.

Tenma : Apa kalian berpikir bisa menyamaiku diatas panggung jika seperti ini?! Terutama Sakisaka! Apa kau berniat menjadi penghambat?!

Tenma :Sebelum masuk ke dalam karakternya, baca dialog-nya dengan benar--.

Izumi : Tenma-kun, berhenti! Melakukan hal yang setara denganmu saat pertama kali latihan itu hal yang mustahil.

Tenma : --tsk.

Tenma :Aku tidak tahan lagi. Terserah kalian kalau mau latihan sendiri.

Izumi : Sebagai ketua, coba berpikirlah tentang bagaimana cara agar yang lainnya dapat beracting lebih baik. Tenma-kun seharusnya bisa melakukan hal itu.

Tenma : ----.

Muku : Dia pergi.....

(A3! chapter 2 – episode 12)

Kutipan diatas menunjukkan kekesalan Tenma terhadap perbedaan kemampuan yang membuatnya tidak tahan dan akhirnya keluar dari ruang latihan.

### 3.1.5 Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan, atau cita-cita yang dapat berupa fisik (materi) maupun non fisik (nonmateri). Awalnya, Tujuan Izumi pada cerita dalam *game A3!* adalah mencari informasi tentang ayahnya yang hilang 8 tahun lalu. Namun, tujuannya bertambah karena Sakyō. Hal ini terbukti pada kutipan percakapan antara Sakyō dan Izumi sebagai berikut

いづみ :条件って……何ですか？

古市 :いいか一度しか言わないから、よく聞け。

古市 :一、来月中に新生春組の旗揚げ公演を行い、千秋楽を満員にすること。

古市 :二、年内にかつてと同じく4ユニット分の劇団員を集め、それぞれの公演を行い、成功させること。

古市 :三、一年以内に劇場の借金を完済すること。

古市 : どれか一つでも達成できなければ、  
問答無用でこの劇場をバーレスクに作り替える。

Izumi : Syaratnya.....Apa?

Furuichi : Dengarkan baik-baik karena aku hanya akan mengatakannya  
satu kali.

Furuichi : Pertama, adakan pertunjukan debut kelompok musim semi  
baru pada akhir bulan depan, penampilan terakhir harus  
penuh dengan penonton.

Furuichi : Kedua, dalam satu tahun ini, kumpulkan anggota dan bentuk  
4 kelompok teater ini sampai akhir tahun ini.

Furuichi : Ketiga, lunasi hutang teater ini dalam waktu satu tahun.

Furuichi : Kalau kau gagal memenuhi satu dari syarat tersebut, aku  
akan mengubah teater ini menjadi teater burlesque dan kau  
tidak boleh protes soal itu.

(A3! chapter 1 – episode 1)

Semua yang dikatakan Sakyō dalam dialog di atas adalah tujuan tambahan untuk Izumi selain mencari informasi tentang ayahnya yang menghilang. Selain itu, Sakyō juga memberi satu syarat lagi yaitu untuk Izumi menjadi direktur dari *MANIKAI Company*. Hal ini dibuktikan dengan dialog berikut.

古市 : ふん。それからもう一つ条件がある。  
いづみ : ..... 何ですか?  
古市 : お前だ。  
いづみ : 私? 私は泡なんてー。  
古市 : お前がこの劇団の総監督とやらになること。これが最後の条件だ。

Furuichi : Hmph. Kemudian, ada satu syarat lagi.  
Izumi : .....Apa?  
Furuichi : Kau.  
Izumi : Aku? Aku tidak akan menjadi jamina--.  
Furuichi : Kaulah yang menjadi direktur teater ini. Itulah syarat yang terakhir.

(A3! chapter 1 – episode 1)

Kesimpulannya, tujuan utama Izumi setelah perjanjiannya dengan Sakyo adalah menyelamatkan teater MANKAI dengan menjadi direktur dari *MANKAI Company* dan memenuhi semua syarat dari Sakyo.

### **3.2 Proses Alih Wahana ke Teater Musikal MANKAI STAGE A3!**

Selama proses alih wahana pasti akan mengalami banyak perubahan seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan. Berikut ini adalah pembahasan proses alih wahana menggunakan teori ekranisasi dari *visual novel* ke teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~*

#### **3.2.1 Penghilangan atau pengurangan**

##### **3.2.1.1 Penghilangan pada urutan waktu**

###### **A. Perjalanan Izumi menuju gedung teater MANKAI**

Dalam cerita pada *visual novel*, terlihat Izumi yang berjalan dari stasiun veludo sambil membawa pamflet dan surat. Dalam perjalanannya menuju gedung teater MANKAI, Izumi sempat menyaksikan *Street Act* yang dilakukan oleh Haruto dan Tasuku.

Menurut penulis, dihilangkannya bagian tersebut tidak mengganggu alur cerita karena bagian tersebut hanya untuk menjelaskan tentang *veludo way* yang disebut-sebut sebagai tanah suci teater.

###### **B. Datangnya Yuki untuk menyesuaikan kostum**

Pada bagian ini, Yuki datang untuk menyesuaikan ukuran kostum yang ia buat. Setelah mendengar bahwa tiket pertunjukkan yang terjual masih sedikit, Itaru

mencoba mempromosikan lewat akun *gaming-nya*. Yuki juga berniat membantu mempromosikan karena ingin kostum buatannya dilihat oleh banyak orang.

Menurut penulis, penghilangan bagian ini tidak terlalu mempengaruhi alur karena bagian ini hanya menunjukkan tentang Yuki yang menyesuaikan ukuran kostum dan tiket yang belum habis.

### 3.2.2 Penambahan

#### 3.2.2.1 Penambahan pada bagian pelaku cerita

##### A. Sakota Ken

Sakota Ken adalah bawahan Furuichi Sakyō yang selalu mengikuti Sakyō. Dalam *visual novel*, ia hanya muncul sebagai pengendara alat berat yang niatnya digunakan merobohkan lambang gedung MANKAI. Namun dalam pertunjukan teater musikal 2.5d, Sakota lebih sering muncul dan menambahkan kelucuan pada cerita sehingga lebih menghibur.

Menurut penulis, penambahan karakter Sakota sebenarnya tidak begitu diperlukan karena ada tidaknya karakter ini, tidak mengubah apapun dan hanya menunjukkan kedekatannya dengan Sakyō.

### 3.2.3 Pengubahan

#### 3.2.3.1 Perubahan pada urutan waktu

##### A. Pertemuan Izumi dengan Sakyō

Pada cerita *visual novel*-nya, Izumi bertemu Sakyo di luar gedung teater MANKAI Company sebelum menonton penampilan Sakuya, sedangkan pada pertunjukan musikalnya, mereka bertemu di dalam gedung teater setelah menonton penampilan Sakuya.

Menurut peneliti, diubahnya bagian ini tidak terlalu berpengaruh karena meski urutan setelahnya berbeda, pada akhirnya Sakyo tetap memberikan syarat yang sama, yaitu mengadakan pertunjukan kelompok musim semi dan semua tempat duduk harus terisi, membuat 4 kelompok dalam teater MANKAI, dan melunasi hutang dalam kurun waktu 1 tahun serta menjadikan Izumi menjadi direktur dari *Mankai Company*.

#### B. Perubahan urutan waktu pengakuan Citron kepada Izumi

Pada cerita dalam *game A3!*, pengakuan Citron bahwa ia kabur dari negaranya terjadi setelah Yuki dan Tetsuro datang ke teater MANKAI. Namun pada pertunjukan musikalnya, pengakuan tersebut terjadi lebih cepat, yaitu setelah pembagian peran untuk pertunjukan debut kelompok musim semi.

Menurut penulis, perubahan ini tidak terlalu mempengaruhi ceritanya karena bagian ini hanya menceritakan masalah pribadi Citron.

## BAB IV

### SIMPULAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai simpulan dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya.

*Visual novel A3!* menceritakan tentang sekelompok aktor yang bercita-cita untuk masuk ke dunia akting dengan melakukan sandiwara panggung di sebuah teater yang bernama MANKAI Company. Pemain masuk ke dalam cerita sebagai Tachibana Izumi, seorang gadis muda yang diundang ke MANKAI Company dengan harapan mengetahui apa yang terjadi pada ayahnya, namun malah menjadi direktor demi menyelamatkan MANKAI Company dari yakuza yang berniat menghancurkan gedung tersebut karena tidak membayar hutang-hutangnya. Seiring ceritanya berlanjut, pemain dapat melihat para aktor dari MANKAI Company berkembang dan membentuk ikatan.

Tujuan penelitian ini adalah proses alih wahana dari *visual novel* ke teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』~Spring & Summer 2018~*. Sebelum membahas mengenai proses alih wahananya, penulis menganalisis unsur-unsur naratif yang terdapat dalam permainan *A3!* terlebih dahulu. Penulis menggunakan teori naratif film Himawan Pratista untuk menganalisis unsur-unsur naratif yang

terdiri dari ruang, urutan waktu, pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan.

Berikut adalah simpulan yang didapat berdasarkan pembahasan dari bab sebelumnya

1. Unsur-unsur naratif dalam *visual novel A3!*

Pelaku utama dalam cerita utama permainan *A3!* adalah Tachibana Izumi dan karakter pendukungnya adalah Sakyō, Matsukawa, Sakuya, Masumi, Tsuzuru, Itaru, Citron, Yuzo, Tenma, Yuki, Muku, Misumi, dan Kazunari. Urutan waktu pada cerita utama permainan *A3!* dari chapter prolog sampai chapter 2 episode 38 terbagi menjadi dua cerita yang masing-masing ceritanya memiliki pola linear. Elemen ruang yang muncul adalah kota Veludo, gedung Teater MANKAI, asrama, dan Villa.

Unsur selanjutnya adalah permasalahan dan konflik. Yang menjadi permasalahan pada cerita utama permainan *A3!* adalah perbedaan kemampuan masing-masing aktor yang memicu konflik seperti adu mulut antara Masumi dan Tsuzuru dan kekesalan Tenma kepada anggota kelompok musim panas. Kondisi Sakuya yang turun karena terlalu keras berlatih juga menjadi pemicu adanya konflik Sakuya yang tidak ingin perannya digantikan oleh orang lain.

Unsur selanjutnya adalah tujuan pelaku utama. Tujuan Izumi awalnya hanya ingin mencari informasi tentang ayahnya yang hilang. Tujuannya

bertambah karena perjanjian dengan Sakyō, yaitu mengadakan pertunjukan debut kelompok musim semi, mengumpulkan anggota untuk 4 kelompok di teater MANKAI, dan melunasi hutang MANKAI dalam kurun waktu satu tahun.

## 2. Alih Wahana menggunakan teori ekranisasi

Hasil proses analisis alih wahana menggunakan teori ekranisasi yang meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan adalah sebagai berikut

- 1) Pengurangan terjadi pada urutan waktu. Terdapat beberapa adegan dari *visual novel* yang dihilangkan setelah mengalami proses alih wahana. Adegan yang dihilangkan tersebut diantaranya: (1)Perjalanan Izumi menuju gedung teater MANKAI, (2)Datangnya Yuki untuk menyesuaikan kostum.
- 2) Penambahan terjadi pada pelaku cerita yaitu Sakota Ken yang lebih terlihat aktif dibandingkan yang ada *visual novelnya*.
- 3) Perubahan terjadi pada urutan waktu. Terdapat beberapa adegan dari *visual novel* yang urutan waktunya berubah. Adegan tersebut diantaranya: (1)Pertemuan Sakyō dan Izumi, (2) Pengakuan Citron kepada Izumi.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis berpendapat bahwa baik *visual novel A3!* maupun teater musikal 2.5 dimensi *MANKAI STAGE 『A3!』 ~Spring & Summer 2018~* keduanya sama-sama menarik. Jalan cerita pada *visual novel*-nya memang lebih tersusun rapi dibandingkan pada teater musikal 2.5 dimensi-nya. Tetapi pada adegan pertunjukan debut, teater musikal

2.5 dimensi-nya lebih menarik karena akting mereka terlihat lebih jelas dibandingkan pada *visual novel*-nya.

## 要旨

本論文のタイトルは「ビジュアルノベル「A3!」から MANKAI STAGE『A3!』~Spring & Summer 2018~ の2.5次元ミュージカルにおける演劇化の分析」である。このタイトルを選んだ理由はビジュアルノベルのジャンルゲームから2.5次元のミュージカルシアターへの作り換えるプロセスの研究はまだ少ないし、ビジュアルノベルにある演劇が面白くて興味があるからである。本論文の目的はビジュアルノベル「A3!」にある構造要素とそのビジュアルノベルの演劇化を調べるためである。

本論文の主なデータは、ゲーム「A3!」にあるメインストーリー、プロローグから第2幕まで、そして「MANKAI STAGE『A3!』~Spring & Summer 2018~」千秋楽のビデオである。本研究で使用される方法は「Studi Pustaka」で、それはゲーム「A3!」のメインストーリー、「MANKAI STAGE『A3!』~Spring & Summer 2018~」のビデオ、論文およびその他の関連文献からのデータを集めたり分析したりする方法である。使っていた研究理論は Himawan Pratista に書かれている「Teori Struktur Naratif」と Sapardi Djoko Damono に書かれている「Teori Alih Wahana」と Eneste Pamusuk に書かれている「Teori Ekranisasi」である。

本研究の分析の結果は次のようである。一番目は、構造要素のことである。分析されているビジュアルノベルの素は、主人公としては立花いづみ、追加キャラクターとしては左京、松川、咲也、真澄、綴、至、シトロン、雄三、天馬、幸、椋、三角一成である。立花いづみの性格は責任があり、ポジティブな人である。「A3!」のメ

インストーリーでプロローグから第2幕までの時系列は二つの物語に分かれており、それぞれの物語には線形パターンである。空間の要素は、ビロード町、MANKAI 劇場、団員寮、合宿所で構成されてある。

次は問題と葛藤のことである。「A3!」のメインストーリーにある問題は、演技力の違い、咲也のオーバーワークの状態である。「A3!」のメインストーリーにある葛藤は、真澄と綴の口喧嘩、ロミオ役を交代させることについて咲也の嫌がり、そして他の夏組メンバーに対する天馬の不快感である。

最後は主人公の目的である。最初は行方不明になった父親に関する情報を見つけたかったが、左京からの条件で他の目的を達成したい。その条件は新生春組の旗揚げ公演を行い、千秋楽を満員にすることである。それと年内にかつてと同じく4ユニット分の劇団員を集めて、それぞれの公演を行い、成功すること。また、一年以内に劇場の借金を完済することである。

二番目は映画化理論で劇化の分析結果のことである。「映画化理論」の過程が三つあって、それは「削減」、「追加」、「変化」のことである。「MANKAI STAGE『A3!』~Spring & Summer 2018~」にあるその三つのことは下記のとおりである。

「削減」のことは時系列の部分にある。ビジュアルノベルの一部のシーンは、演劇化される後が削除されて、そのシーンは:(1)いづみの MANKAI 劇場への旅、(2)幸が衣装のサイズのために団員寮に来るシーンになる。

「追加」のことは迫田健というキャラクターを現していることである。「変化」は時系列の部分にあり、ビジュアルノベルの一部のシーンは、演劇化される後が変化

されて、そのシーンは:(1)いづみと左京の出会いのシーンと2)シトロンの告白タイミングのことである。

## DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko.2012.*Alih Wahana*.Jakarta:Editium
- \_\_\_\_\_.2018.*Alih Wahana*. Jakarta:Gramedia
- Endarswara, Suwardi.2013.*Metodologi Penelitian Sastra*.Yogyakarta: CAPS
- Eneste, Pamusuk.1991.*Novel dan Film*.Flores-NTT: Nusa Indah
- Nurgiyantoro.2007.*Teori Pengkajian Fiksi*.Yogyakarta: Gadjah Mada
- Pratista, Himawan.2008.*Memahami Film*.Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Sugiyono.2008.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung:  
ALFABETA
- Wahyuningtyas, Sri, Widowati dan Hening Puspitarini.2018.“Alih Wahana Game Touken Ranbu Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang”. dlm *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, vol. 13, no. 1, 2018. <https://doi.org/10.14710/nusa.13.1.99-109> diakses pada 17 April 2020
- Yanti, Devi Shyviana Arry.2016.*Ekranisasi Novel ke bentuk Film 99 Cahaya di Langit Eropa karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra*.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Al Hawarismi, Fatih Hikam.2017.*Analisis Proses Alih Wahana dari Light Novel ke Anime GATE : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri*.Semarang:  
Universitas Diponegoro
- Wikipedia.2020.*Novel Visual*. [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Novel\\_visual&oldid=16726846](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Novel_visual&oldid=16726846). 24 April 2020

Wikipedia.2020.2.5D Musical. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=2.5D\\_musical&oldid=952626917](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=2.5D_musical&oldid=952626917). 24 April 2020

## BIODATA PENULIS

Nama : Meditia Hamar Kusumaningtyas

NIM : 13050113140147

Alamat : Asrama Kebonpolo K 77 RT 5 RW 4 Kelurahan  
Bandarjo, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten  
Semarang, Jawa Tengah

Nama Orang Tua

Ayah : Hari Subagio Tribuyono Sejati

Ibu : Sri Sumaryati

Nomor Telepon : 0881 3823 511

E-mail : y.rickyoo2@gmail.com

Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan Formal	Tahun Ajaran
1	TK Islam Plus Assalamah Ungaran	2000-2001
2	SDIT Assalamah Ungaran	2001-2007
3	SMP N 1 Ungaran	2007-2010
4	SMA N 1 Ungaran	2010-2013
5	Universitas Diponegoro	2013-2020