

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, anime *isekai* memiliki beberapa daya tarik dan dampak bagi penggemarnya. Anime *Isekai* memiliki makna simbolis bagi para penontonnya. Anime *isekai* merupakan bentuk pelarian dari tantangan dan kebosanan kehidupan sehari-hari. Dunia fantasi, kekuatan luar biasa, dan tema petualangan melambangkan keinginan untuk mendapatkan realitas yang berbeda dan lebih menarik.

Tema-tema yang ada dalam anime *isekai*, merupakan simbol yang dibangun secara sosial yang beresonansi dengan pengalaman dan keinginan kolektif penonton. Penonton menafsirkan dan menemukan makna pribadi dalam tema-tema ini, yang mencerminkan aspirasi mereka sendiri untuk pertumbuhan dan perubahan. Perolehan kekuatan oleh karakter utama saat memasuki dunia baru adalah simbol pertumbuhan dan pemberdayaan pribadi. Penonton menafsirkan kekuatan ini sebagai representasi dari potensi mereka sendiri untuk mengatasi tantangan dan menjadi lebih kuat dalam hidup mereka. Ketika penonton terlibat dengan genre ini, mendiskusikannya secara online, dan membuat karya penggemar, mereka memperkuat daya tarik simbolis dan berkontribusi pada popularitasnya yang berkelanjutan. Teori interaksionisme simbolik membantu kita memahami bagaimana anime *isekai* mendapatkan daya tarik dan popularitasnya melalui interpretasi bersama, makna simbolik, dan konstruksi sosial dari tema dan elemen.

Genre ini menjadi representasi dari keinginan penonton untuk melarikan diri, pertumbuhan pribadi, dan imajinasi, menjadikannya genre yang sangat menarik dan memikat bagi para penggemarnya.

Dalam anime *isekai*, pelajaran moral memperingatkan agar tidak terlalu terikat pada pengalaman sementara di dunia lain, selaras dengan pola pikir pertumbuhan dengan mendorong penonton untuk melihat tantangan sebagai peluang untuk tumbuh. Karakter anime *isekai* berfungsi sebagai simbol yang berpengaruh, yang mencerminkan panutan positif dan mendorong perkembangan pribadi melalui pembelajaran simbolis. Pendapat penonton yang seimbang tentang nilai-nilai moral dalam anime *isekai* mencerminkan growth mindset, dengan penonton yang secara sadar mencari pelajaran positif dan pengembangan pribadi dari konsumsi media. Daya tarik anime *isekai* terletak pada kemampuannya untuk membawa penonton ke dunia yang berbeda, mendorong mereka untuk menerima pengalaman baru dan mencari pertumbuhan pribadi. Hubungan emosional dengan karakter mendorong refleksi diri dan potensi untuk pertumbuhan dan perubahan pribadi. Identifikasi responden dengan game dan anime sebagai mekanisme koping menandakan hubungan pribadi dengan karakter fiksi, memberikan wawasan tentang perjuangan dan tantangan mereka. Anime *Isekai* mengeksplorasi tema-tema universal, menumbuhkan pola pikir yang berorientasi pada pertumbuhan melalui empati dan pemahaman tentang pengalaman manusia. Karakter yang menghadapi tantangan yang dapat diimplementasikan menginspirasi pembelajaran dan mengakui individualitas dalam perjalanan pertumbuhan pribadi.

5.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, karena penelitian hanya meneliti daya tarik dan dampak terhadap penggemarnya di kalangan mahasiswa, sementara masih banyak genre yang dapat dijadikan penelitian lain yang dapat dilakukan mengenai genre anime sangat banyak seperti:

- a. Meneliti evolusi genre tertentu (misalnya, *isekai*, shonen, shojo, mecha, slice of life) dan analisis bagaimana genre-genre tersebut berevolusi dari waktu ke waktu. Memeriksa serial anime utama dari era yang berbeda, mengidentifikasi tren tematik, perubahan narasi, dan preferensi penonton yang memengaruhi perkembangannya.
- b. Meneliti proses adaptasi anime dari berbagai materi sumber, seperti manga, novel, atau video game, dan mengeksplorasi bagaimana pilihan genre mempengaruhi kesuksesan dan reaksi adaptasi di kalangan penggemar.
- c. Meneliti bagaimana genre anime telah merefleksikan dan merespons perubahan sosial dari waktu ke waktu. Menganalisis bagaimana genre tertentu muncul atau mendapatkan popularitas selama periode sejarah tertentu dan bagaimana genre tersebut mencerminkan atau memengaruhi nilai-nilai masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akagawa, N. (2014). *Heritage Conservation and Japan's Cultural Diplomacy* (0 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315886664>
- Baculi, S. (2021). *Russia Bans Several Isekai Anime Series To Protect Children From Themes Of Reincarnation, Including KonoSuba and That Time I Got Reincarnated As A Slime*.
<https://boundingintocomics.com/2021/05/04/russia-bans-several-isekai-anime-series-to-protect-children-from-themes-of-reincarnation-including-konosuba-and-that-time-i-got-reincarnated-as-a-slime/>
- Blumer, H. (2009). *Symbolic interactionism: Perspective and method* (1. paperback print., renewed). Univ. of California Press.
- Buljan, K., & Cusack, C. M. (2015). *Anime, religion and spirituality: Profane and sacred worlds in contemporary Japan*. Equinox.
- Candrika, A., Pandin, M. G. R., Ilham, V., & Naufal, A. (2021). *The Influence of Anime on the Existence of Indonesian Language and Literature* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/evkx7>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Fifth edition). SAGE.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (Fifth edition). SAGE.
- Dweck, C. (2016). *Mindset: The new psychology of success* (Updated edition). Random House.

- Esser, A., Bernal-Merino, M. Á., & Smith, I. R. (Eds.). (2016). *Media across borders: Localizing tv, film and video games*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Levy, T. (2021). *Entering Another World*.
<https://doi.org/10.11588/CROSSASIA.971.C12880>
- Lu, C. (2020). *The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga*. 37.
- Ma, S. (2022). *Isekai as Conservative Meta-Narrative; Or, Contemporary Japan as Fantasy*. 23.
- Masuda, H., Sudo, T., Koudate, T., Matsumoto, A., Rikukawa, K., Ishida, T., Kameyama, Y., Mori, Y., Uehara, H., Onouchi, M., & Hasegawa, M. (2022). Anime Industry Report 2021. *The Association of Japanese Animations*.
- Mead, G. H., Morris, C. W., Huebner, D. R., & Joas, H. (2015). *Mind, self, and society* (The definitive edition). University of Chicago Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Third edition). SAGE Publications, Inc.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi* (Cetakan kesebelas). Gadjah Mada University Press.
- Price, P. (2021). Survey of the Story Elements of Isekai Manga. *The Journal of Anime and Manga Studies*, 2, 57–91.
<https://doi.org/10.21900/j.jams.v2.808>
- Storey, J. (2021). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (Ninth Edition). Routledge.

Szczelkun, S. (2018). *SENSE THINK ACT: a collection of exercises to experience total human ability*. Stefan Szczelkun.

<https://books.google.co.id/books?id=ZIxODwAAQBAJ>

Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113.

<https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>