



**DAMPAK ANIME GENRE *ISEKAI* TERHADAP PENGGEMARNYA
DI KALANGAN MAHASISWA SASTRA DAN BAHASA JEPANG
DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

**Disusun oleh:
FARHAN SYAUQI
NPM. 1910014321010**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2023



**DAMPAK ANIME GENRE *ISEKAI* TERHADAP PENGGEMARNYA
DI KALANGAN MAHASISWA SASTRA DAN BAHASA JEPANG
DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora pada Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta

**Disusun oleh:
FARHAN SYAUQI
NPM. 1910014321010**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2023



LEMBARAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Dampak Anime Genre *Isekai* Terhadap
Penggemarnya di Kalangan Mahasiswa
Sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang

Nama Mahasiswa : Farhan Syauqi

NPM : 1910014321010

Program Studi : Sastra Jepang

Fakultas : Ilmu Budaya

disetujui oleh:
Pembimbing

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.

diketahui oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Ketua Program Studi Sastra Jepang

**Diana Chitra Hasan, M.Hum,
M.Ed., Ph.D.**

Oslan Amril, S.S, M.Si



LEMBARAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Dampak Anime Genre *Isekai* Terhadap
Penggemarnya di Kalangan Mahasiswa
Sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang

Nama Mahasiswa : Farhan Syauqi

NPM : 1910014321010

Program Studi : Sastra Jepang

Fakultas : Ilmu Budaya

Padang, 10 Agustus 2023

Tim Penguji

1. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.
2. Dra. Irma, M.Hum
3. Oslan Amril, S.S, M.Si

Tanda Tangan

1. 

2. 

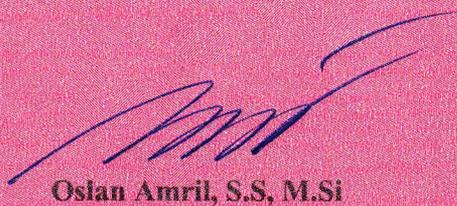
3. 

diketahui oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Ketua Program Studi Sastra Jepang


Diana Chitra Hasan, M.Hum,
M.Ed., Ph.D.


Oslan Amril, S.S, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Farhan Syauqi
NPM : 1910014321010
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya
Judul Skripsi : Dampak Anime Genre *Isekai* Terhadap
Penggemarnya di Kalangan Mahasiswa
Sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada perguruan tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa pembatalan skripsi dan gelar kesarjanaan saya oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, 10 Agustus 2023


Farhan Syauqi

ABSTRAK

Budaya populer merupakan fenomena yang kompleks dan beragam yang muncul dari dan menyebar di kalangan masyarakat. Anime, sebuah gaya animasi yang berasal dari Jepang, memiliki tempat yang signifikan dalam budaya populer di seluruh dunia dan sangat digemari oleh para penggemar muda dan dewasa. Terdapat genre anime yang dikenal luas sebagai "*isekai*" yang populer dalam anime, manga, dan novel ringan. Genre *isekai* memikat para penggemar karena kemampuannya untuk membawa mereka ke dunia yang sama sekali berbeda, menawarkan alur cerita yang menarik dan karakter yang berbeda dari realitas kita. Penelitian ini terkait dengan dampak anime *isekai* terhadap penggemarnya di kalangan mahasiswa Sastra dan Bahasa Jepang di kota Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan hal-hal yang menjadi daya tarik dari genre *isekai*. 2) Mendeskripsikan dampak genre *isekai* terhadap pola pikir penggemarnya di kalangan mahasiswa Sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan subjek penelitian merupakan penggemar *isekai* di kalangan mahasiswa Sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Dalam penelitian ini ditemukan tema, latar dan tokoh menjadi daya tarik pada anime *isekai* di kalangan penggemarnya. Anime *isekai* memiliki dampak dalam bentuk imajinatif dan sikap terhadap beberapa penggemarnya. Kesimpulan dari penelitian ini, tema, latar dan tokoh dalam anime *isekai* menjadi daya tarik bagi penggemarnya, hal-hal ini menjadi mempunyai hubungan terhadap dampak secara imajinatif dan sikap terhadap beberapa penggemarnya.

Kata Kunci : Budaya Populer, Anime, *Isekai*

ABSTRACT

Popular culture is a complex and diverse phenomenon that emerges from and spreads among people. Anime, a style of animation originating from Japan, has a significant place in popular culture around the world and is highly favored by young and adult fans alike. There is an anime genre widely known as "*isekai*" that is popular in anime, manga, and light novels. The *isekai* genre captivates fans for its ability to transport them to a completely different world, offering interesting storylines and characters that are different from our reality. This research is related to the impact of *isekai* anime on its fans among Japanese literature and language students in Padang city. The objectives of this research are 1) Describe the things that become the attraction of the *isekai* genre. 2) Describe the impact of the *isekai* genre on the mindset of its fans among Japanese literature and language students in Padang City. This research uses qualitative research methods and the research subjects are *isekai* fans among Japanese literature and language students in Padang City. The data collection technique used was questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis technique. In this research, it is found that the theme, setting and characters become the attraction of *isekai* anime among its fans. Anime *isekai* has an impact in the form of imaginative and attitudes towards some of its fans. The conclusion of this research is that the theme, setting and characters in *isekai* anime are an attraction for fans, these things have connections to the imaginative impact and attitudes of some fans.

Keywords : Pop Culture, Anime, *Isekai*

要旨

大衆文化とは、人々から生まれ、人々の間に広がる複雑で多様な現象であります。日本発祥のアニメスタイルは、世界中の大衆文化の中で重要な位置を占めており、老若男女のファンに愛されています。アニメ、漫画、ライトノベルなどで広く親しまれている異世界というアニメジャンルがあります。異世界アニメというジャンルは、ファンをまったく別の世界に誘い、現実とは異なる興味深いストーリーやキャラクターを提供することで魅了します。この研究は、パダン市の日本文学と日本語を学ぶ学生を対象に、アニメがそのファンに与える影響に関するものであります。本研究の目的は、1) 異世界ジャンルの魅力となるものについて述べます。2)パダン市の日本文学・日本語学習者を対象に、異世界ジャンルが異世界ファンの心理に与える影響について述べます。本研究は質的研究法を用いており、調査対象はパダン市の日本文学・日本語学習者の中の異世界ファンであります。データ収集技法は質問紙調査を用いました。データ分析技法は記述分析技法を用いました。本研究では、テーマ、設定、キャラクターが、アニメファンの中で異世界アニメの魅力となっていることがわかった。アニメ・イセカイは、一部のファンに対して想像力や態度という形で影響を与えています。研究の結論は、アニメのテーマ、設定、キャラクターはファンにとって魅力的であり、それらは一部のファンの想像力への影響や態度に関係しているということでもあります。

キーワード : 大衆文化、 アニメ、 異世界

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur dan puji, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“DAMPAK ANIME GENRE *ISEKAI* TERHADAP PENGGEMARNYA DI KALANGAN MAHASISWA SASTRA DAN BAHASA JEPANG DI KOTA PADANG”**

Penulis sadar betapa pentingnya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
2. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si, selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta.
3. Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum. selaku Dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing dan memberikan arahan serta masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Irma, M.Hum. Selaku penguji sidang skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Dra. Diana Kartika selaku Dosen pembimbing akademik yang selalu menyemangati, memotivasi dan memberikan dukungan selama penulis berkuliah.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta yang telah mendidik, mengajar, memberikan nasehat, memberikan

dukungan, dan selalu meluangkan tempat dan waktu untuk mahasiswa-mahasiswanya.

7. Seluruh Karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
8. Kepada Ayah penulis Azerizal dan Ibu penulis Dian Zarina Rahmi, yang selalu sabar mendengar keluhan, memberikan support, medo'akan, memotivasi, dan menjadi orang tua yang terbaik di dunia ini.
9. Kepada Abang Muhammad Irfanriza dan Ahmad Fakhrurozy yang memberikan support dan selalu ada untuk bertukar nasehat dan keluhan.
10. Kepada Kak Neneng dan Bang Wanda yang selama 2 tahun telah memberikan tempat tinggal selama penulis kuliah.
11. Kepada Jombs, Chai, Fitness, Bopang, Udin, Bang Yola, Mbak Revita, Riri, Bela, dan sahabat-sahabat seperjuangan lainnya dari awal kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada Fikri yang telah memberikan dukungan yang besar dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Kepada Awal, Achel, Kris, Dea, Delia, beserta kawan-kawan dan junior lainnya yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.
14. Kepada responden-responden yang telah meluang waktu dan pikiran untuk mengisi angket penelitian ini.

Penulis mengakui bahwa dalam menyusun skripsi ini masih terdapat kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk meningkatkan

kualitas skripsi ini. Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat memberikan manfaat dan pengetahuan yang berharga bagi para pembaca.

Padang, 10 Agustus 2023

Farhan Syauqi

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERSETUJUAN	i
LEMBARAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.5 Kerangka Konseptual	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Landasan Teori.....	16
2.1.1 Interaksionisme Simbolik.....	16
2.1.2 Pola Pikir	19
2.1.3 Tema, Latar dan Tokoh.....	21
2.2 Penelitian Relevan	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian	30
3.2 Sumber Data	31
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4 Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Daya Tarik	36
4.1.1 Tema	36
4.1.2 Latar	43
4.1.3 Tokoh.....	48
4.2 Dampak	53

4.2.1	Imajinatif	54
4.2.2	Sikap	59
BAB V PENUTUP		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA		70
BIODATA PENULIS.....		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pencarian Topik <i>Isekai</i> Pada Google Trends.....	7
Gambar 1.2 Artikel Rusia Melarang Anime <i>Isekai</i>	9
Gambar 1.3 Halaman Instagram Bunkasai yang diadakan Universitas Negeri Padang, Universitas Andalas, dan Universitas Bung Hatta.....	12
Gambar 1.4 Kerangka Konseptual.....	14
Gambar 4.1 Tokoh utama Tensei shitara Slime Datta Ken direinkarnari menjadi Slime	36
Gambar 4.2 Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo! anime yang memiliki cerita ringan dan memiliki unsur komedi	39
Gambar 4.3 Penemuan diri Tokoh Utama Anime Kage no Jitsuryokusha ni Naritakute!.....	40
Gambar 4.4 Latar tempat pada Mushoku Tensei: <i>Isekai</i> Ittara Honki Dasu	42
Gambar 4.5 Transportasi pada anime Youjo Senki dan Re:Zero Kara Hajimeru <i>Isekai</i> Seikatsu.....	44
Gambar 4.6 Latar dunia dengan heirarki sosial yang terdapat pada anime Re:Zero kara Hajimeru <i>Isekai</i> Seikatsu dan Tate no Yuusha No Nariagari.	45
Gambar 4.7 Tokoh Utama Re:Zero kara Hajimeru <i>Isekai</i> Seikatsu yang berpindah dari dunia sebenarnya ke dunia <i>isekai</i>	48
Gambar 4.8 Tokoh utama yang overpower pada anime Kage no Jitsuryokusha ni Naritakute!	49
Gambar 4.9 Desain karakter Natsuki Subaru dan Satou Kazuma	50

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1: Grafik 1. Jenis Kelamin Responden	35
Grafik 2: Poll anime <i>isekai</i> terfavorit dikalangan responden.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya populer merupakan fenomena yang kompleks dan beragam yang dihasilkan dan disebarkan oleh masyarakat umum, terutama melalui penggunaan media massa dan teknologi informasi dan komunikasi. Sebagaimana diungkapkan oleh Storey (2021), budaya populer mencakup berbagai praktik dan produk, termasuk namun tidak terbatas pada musik, film, televisi, permainan video, seni rupa, mode, dan lain sebagainya. Pengaruh budaya populer yang meresap di masyarakat modern telah secara fundamental mengubah cara individu berinteraksi satu sama lain, sementara juga memberikan wadah ekspresi kreatif bagi massa.

Seperti yang dikemukakan oleh Storey (2021), munculnya budaya populer sangat erat kaitannya dengan proses industrialisasi, urbanisasi, dan modernisasi. Produksi dan distribusi konten media massa telah memfasilitasi aksesibilitas dan konsumsi budaya populer oleh masyarakat umum secara meluas. Akibatnya, sifat dinamis dan selalu berkembang dari budaya populer telah memfasilitasi munculnya tren dan gaya hidup yang baru di kalangan masyarakat modern. Sifat yang kompleks dan beragam dari budaya populer menegaskan signifikansinya sebagai fenomena yang dinamis dan selalu berubah yang mencerminkan keberagaman sosio-budaya dari masyarakat kontemporer.

John Fiske mengemukakan bahwa terdapat empat jenis budaya populer, yakni budaya populer dominan, budaya populer oposisional, budaya populer resisten, dan budaya populer kelas. Budaya populer dominan merupakan bentuk budaya populer yang dihasilkan oleh kelompok dominan dalam masyarakat, seperti industri hiburan besar seperti Hollywood. Sementara itu, budaya populer oposisional adalah bentuk budaya populer yang dihasilkan oleh kelompok-kelompok yang mengalami penindasan dan diskriminasi dalam masyarakat, seperti budaya hip hop yang dihasilkan oleh kelompok kulit hitam di Amerika Serikat.

Selain itu, budaya populer resisten juga merupakan salah satu jenis budaya populer yang dihasilkan oleh kelompok-kelompok yang menentang kekuasaan dan otoritas dalam masyarakat, seperti gerakan sosial seperti feminisme. Terakhir, budaya populer kelas adalah bentuk budaya populer yang dihasilkan oleh kelompok-kelompok kelas pekerja dalam masyarakat, seperti budaya buruh dan pengrajin dalam sejarah industri.

Menariknya, keempat jenis budaya populer tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda, namun tetap memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan budaya populer di masyarakat. Sebagai contoh, budaya populer dominan memberikan pengaruh besar dalam membentuk tren dan gaya hidup di masyarakat, sedangkan budaya populer oposisional memberikan ruang bagi kelompok-kelompok yang terpinggirkan untuk mengekspresikan diri dan memperjuangkan hak mereka.

Anime merupakan salah satu bentuk animasi yang berasal dari Jepang. Anime menjadi bagian integral dari budaya populer di Jepang dan di seluruh dunia, dan memiliki penggemar yang setia di kalangan remaja dan dewasa, terutama di kalangan penggemar media populer. Anime memiliki berbagai genre seperti drama, komedi, petualangan, fantasi, horor, dan romantis, serta pengaruh yang kuat dalam dunia busana, musik, dan permainan video (Buljan & Cusack, 2015). Beberapa anime populer seperti Dragon Ball, Naruto, dan Sailor Moon telah menjadi fenomena global dan memengaruhi tren mode, mainan, dan industri hiburan lainnya. Hubungan antara anime dan budaya populer sangat erat terkait dengan dampak dan pengaruhnya pada masyarakat. Anime menjadi salah satu elemen yang paling menonjol dari budaya populer Jepang dan telah menjadi bagian dari ekspor budaya Jepang ke seluruh dunia. Oleh karena itu, anime menjadi suatu yang sangat menarik untuk dipelajari dan dipahami dalam konteks budaya populer dan pengaruhnya pada masyarakat (Esser et al., 2016).

Pada laporan tahunan *Anime Industry Report 2021*, pasar industri anime yang telah tumbuh selama sepuluh tahun berturut-turut, menerima pukulan langsung dari COVID-19 pada tahun 2020. Pasar industri anime pada tahun 2020 adalah 96,5% dari tahun sebelumnya, yaitu 88,4 miliar yen lebih sedikit, dengan total 2,426 triliun yen. Dari sembilan jendela yang terdiri dari pasar industri anime, tujuh (tidak termasuk Streaming dan Internasional) melaporkan keuntungan yang lebih rendah dari tahun sebelumnya dan secara keseluruhan melaporkan kerugian sebesar 3,5%. Dapat dikatakan bahwa industri anime tidak terlalu terpengaruh oleh pandemi. Diperkirakan bahwa

industri film anime akan sangat terpengaruh oleh penutupan bioskop dan pembatasan batas tiket masuk, tetapi karena *Demon Slayer The Movie Mugen Train* yang belum pernah terjadi sebelumnya, industri film anime mampu menekan kerugian hingga 10,8% dari tahun sebelumnya. *Merchandising*, yang mengambil 1/4 dari seluruh pangsa pasar, tetap mendekati stabil pada 99,2% dari tahun sebelumnya, sementara Internasional, yang merupakan 1/2 dari pangsa pasar, tumbuh sedikit menjadi 103,2% dari tahun sebelumnya. Ini berarti pasar industri anime secara keseluruhan tetap pada 96,5% dari tahun sebelumnya.

Menurut Laporan Tahunan Anime Industry Report 2021, pasar industri anime yang telah mengalami pertumbuhan selama sepuluh tahun berturut-turut, menerima pukulan langsung dari COVID-19 pada tahun 2020. Total pasar industri anime pada tahun 2020 hanya mencapai 2,426 triliun yen, turun sebesar 96,5% dari tahun sebelumnya, atau sebesar 88,4 miliar yen lebih sedikit. Dari sembilan aspek yang terdiri dari pasar industri anime, tujuh dari aspek tersebut (kecuali Streaming dan Internasional) melaporkan keuntungan yang lebih rendah dibandingkan tahun sebelumnya, dan secara keseluruhan melaporkan kerugian sebesar 3,5%. Meskipun begitu, dapat dikatakan bahwa industri anime tidak terlalu terpengaruh oleh pandemi. Diperkirakan bahwa industri film anime akan sangat terpengaruh oleh penutupan bioskop dan pembatasan batas tiket masuk, tetapi karena *Demon Slayer The Movie Mugen Train* yang belum pernah terjadi sebelumnya, industri film anime mampu menekan kerugian hingga 10,8% dari tahun sebelumnya. Sedangkan merchandising, yang mengambil 1/4 dari seluruh pangsa pasar, tetap

mendekati stabil pada 99,2% dari tahun sebelumnya. Sementara itu, Internasional, yang merupakan 1/2 dari pangsa pasar, mengalami sedikit kenaikan menjadi 103,2% dari tahun sebelumnya. Hal ini berarti pasar industri anime secara keseluruhan tetap pada 96,5% dari tahun sebelumnya (Masuda, 2022).

Jepang, negara yang konsisten dalam melakukan diplomasi budaya dengan Indonesia, memulai hubungan baiknya dengan Indonesia setelah melalui berbagai dinamika dalam beberapa dekade. Awalnya, Jepang menerapkan kebijakan yang dikenal dengan Doktrin Fukuda, yang dijanjikan oleh Perdana Menteri Fukuda, bahwa Jepang tidak akan pernah menjadi kekuatan militer dan akan membangun hubungan saling percaya dan saling percaya dengan negara-negara Asia Tenggara dalam bidang yang luas. Doktrin Fukuda menjadi landasan diplomasi Jepang saat ini dan masa depan terhadap seluruh Asia. Salah satu alasan lahirnya Doktrin Fukuda adalah keprihatinan terhadap citra Jepang di Asia Tenggara, sehingga Jepang memproyeksikan soft power sebagai sarana untuk memperluas hubungannya di luar bidang ekonomi, dan memberikan kontribusi untuk hubungan jangka panjang yang stabil dengan Asia Tenggara. Strategi Jepang diadopsi berdasarkan dua faktor utama: Jepang menjadi negara ekonomi terbesar kedua di dunia dan model bagi negara-negara Asia, serta ketidakmampuan negara-negara Asia lainnya untuk memanfaatkan soft power dengan cara yang sama. Pendekatan soft power mencakup berbagai elemen, seperti pengaruh ekonomi dan aspek sosial budaya (Akagawa, 2014).

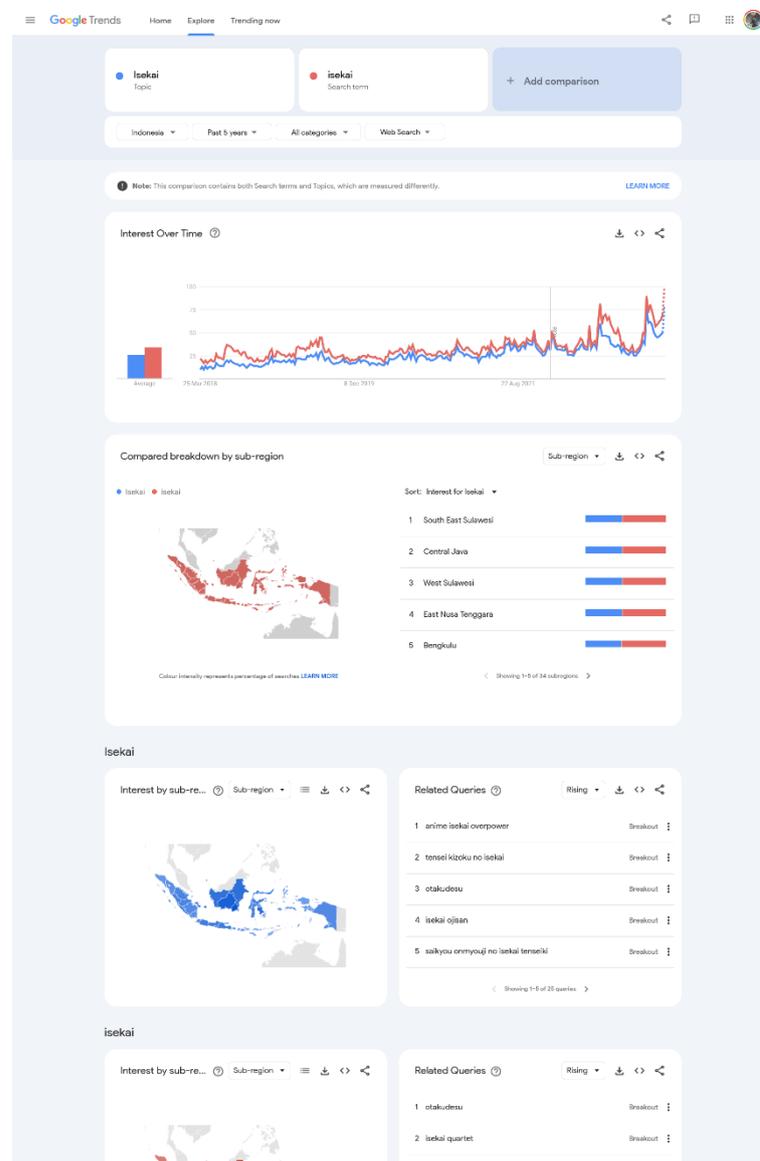
Di Indonesia, pengaruh budaya populer Jepang ini terasa dari banyak masyarakat Indonesia yang menjadi familiar dengan anime, manga, fashion, komik, makanan dan hal-hal lainnya yang berasal dari Jepang.

Isekai merupakan genre yang cukup populer di Jepang dalam anime, manga, dan novel ringan. Secara harfiah, *Isekai* memiliki arti "dunia lain" dalam bahasa Jepang. Genre ini mengisahkan tentang tokoh protagonis yang terjebak atau diangkut ke dunia lain atau dimensi paralel yang berbeda dari dunia nyata mereka. Tokoh protagonis tersebut kemudian memulai kehidupan baru di dunia lain tersebut dan biasanya mendapatkan kekuatan atau keterampilan yang kuat untuk membantu mereka bertahan hidup dan berpetualang di dunia baru tersebut. Beberapa contoh anime *isekai* yang populer adalah *Sword Art Online*, *Re:Zero – Starting Life in Another World*, dan *That Time I Got Reincarnated as a Slime*.

Genre *isekai* menjadi sangat menarik bagi para penggemar anime dan manga karena memberikan pengalaman yang sangat berbeda dengan dunia nyata, dengan plot dan karakter yang menarik. Selain itu, genre ini juga memberikan kesempatan bagi para pengarang dan pembuat animasi untuk mengeksplorasi konsep-konsep kreatif dalam lingkungan dan latar belakang yang sangat fantastis. Hal inilah yang membuat genre ini semakin menarik bagi para penggemar anime dan manga.

Perkembangan tren anime *isekai* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data pada Google Trends, Pencarian kata "*isekai*" dan topik *isekai* mengalami peningkatan meningkat dalam 5 tahun terakhir. Peningkatan minat

masyarakat Indonesia terhadap anime dan manga Jepang ternyata turut mendukung tren anime *isekai*. Hal ini terjadi karena semakin canggihnya teknologi dan kemudahan untuk mengakses anime secara daring melalui platform streaming anime seperti Netflix dan Crunchyroll. Di samping itu, perkembangan komunitas anime yang semakin aktif dan besar di Indonesia juga membantu memperkenalkan anime *isekai* dan genre lainnya kepada khalayak yang lebih luas. Jadi, bisa dikatakan bahwa faktor-faktor tersebut semakin memperkuat tren anime *isekai* di Indonesia.





Gambar 1.1 Data Pencarian Topik *Isekai* Pada Google Trends

Anime *isekai* menjadi topik yang menarik untuk dibahas karena genre ini dapat memengaruhi pola pikir penontonnya. Karakter dalam anime *isekai* biasanya terjebak di dunia alternatif atau dunia fantasi yang berbeda dari dunia nyata, di mana mereka menghadapi tantangan dan masalah yang berbeda dengan yang pernah mereka alami. Dalam beberapa kasus, pengalaman tersebut dapat menjadi sumber inspirasi atau motivasi bagi penonton dalam menghadapi kehidupan mereka sendiri. Selain itu, anime *isekai* sering menampilkan tema pengembangan diri dan perbaikan. Karakter utama terus bertumbuh dan belajar melalui pengalaman-pengalaman yang mereka alami di dunia alternatif tersebut. Hal ini dapat menginspirasi penonton untuk terus berusaha menjadi lebih baik dan berkembang dalam kehidupan mereka sendiri. Namun, di sisi lain, ada juga kritik yang mengatakan bahwa anime *isekai* dapat memperkuat pola pikir escapism atau pelarian dari dunia nyata. Beberapa penonton mungkin terlalu terobsesi dengan dunia fantasi dan kehidupan karakter utama dalam anime, sehingga mereka melupakan tanggung jawab mereka di dunia nyata.

Pada Mei 2021, Rusia melarang beberapa seri anime *isekai*, termasuk "KonoSuba" dan "That Time I Got Reincarnated as a Slime", dengan alasan melindungi anak-anak dari tema reinkarnasi yang dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai tradisional Rusia. Kementerian Kebudayaan Rusia

menyatakan bahwa anime-*isekai* tersebut dapat memengaruhi perilaku anak-anak dan remaja, serta tidak sesuai dengan standar moral dan etika Rusia. Kebijakan ini juga dianggap sebagai upaya pemerintah Rusia untuk mengendalikan dan membatasi media yang dapat diakses oleh warga negara mereka. Beberapa penggemar anime di Rusia mengkritik keputusan tersebut dan mengecamnya sebagai bentuk penyensoran yang tidak adil dan merugikan kebebasan berekspresi. (Baculi, 2021)

Russia Bans *KonoSuba* and More Isekai Anime Over Suicide Concerns

By Joseph McLaughlin - May 24, 2021



Gambar 1.2 Artikel Rusia Melarang Anime *Isekai*

Dalam keseluruhan, dampak anime *isekai* terhadap pola pikir penonton tergantung pada bagaimana penonton mengonsumsi dan menafsirkan konten tersebut. Jika anime *isekai* ditonton dengan bijak dan seimbang, maka anime *isekai* dapat memberikan dampak positif pada pola pikir penontonnya. Namun, jika dikonsumsi secara berlebihan dan tanpa keseimbangan dengan kehidupan nyata, maka dampaknya bisa menjadi negatif.

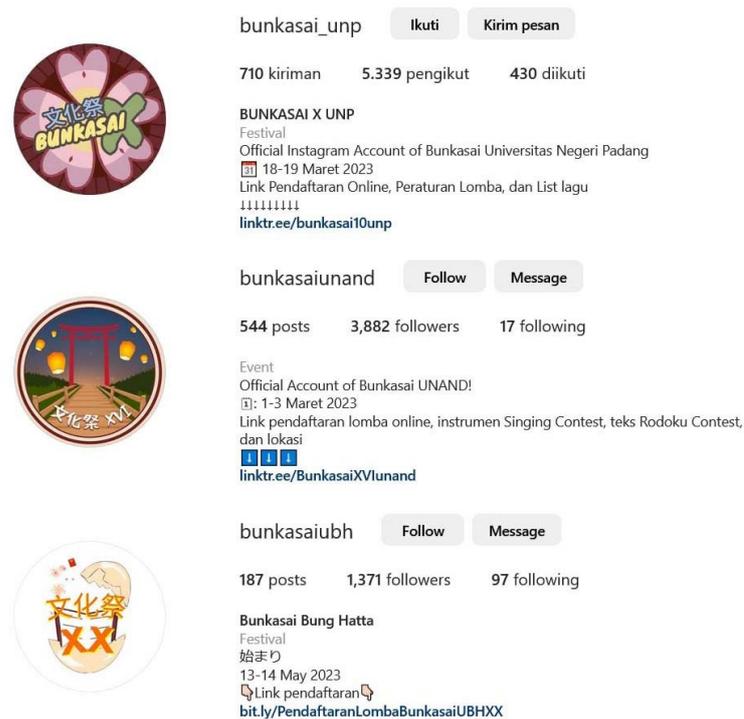
Generasi Z, yang lahir pada akhir tahun 1990-an dan awal 2000-an, diidentikkan dengan generasi yang lahir sebagai penduduk asli digital,

tumbuh di dunia yang tenggelam dalam teknologi, media sosial, dan konten-konten on-demand. Berbeda dengan generasi sebelumnya, generasi z memiliki kemampuan untuk mengakses banyak informasi, media, dan hiburan dengan hanya menggunakan ujung jari mereka. Dengan smartphome, generasi z menjadi kekuatan pendorong di balik tren budaya populer, dengan cepat menyebarluaskan meme, tantangan viral, dan tren online. Hidup di era transformasi digital yang cepat, hubungan Generasi Z dengan budaya pop telah sangat berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Turner, 2015).

Budaya populer kerap menjadi incaran bagi para mahasiswa. Musik, film, televisi, media sosial, dan gaya fashion merupakan beberapa contoh dari budaya populer yang dapat memengaruhi cara berpikir, bertindak, dan bereaksi para mahasiswa terhadap dunia di sekitarnya. Pengaruh budaya populer ini dapat bersifat positif maupun negatif. Di satu sisi, budaya populer dapat memperkaya pengetahuan dan membentuk keterampilan mahasiswa. Sebagai contoh, menonton film inspiratif, membaca buku yang bermutu, atau mendengarkan musik yang membuat hati berbunga-bunga, semuanya dapat meningkatkan semangat dan motivasi mahasiswa. Selain itu, budaya populer dapat menjadi cara bagi mahasiswa untuk mengekspresikan diri mereka melalui gaya dan tren fashion yang bervariasi. Namun, di sisi lain, pengaruh budaya populer juga dapat berdampak buruk pada mahasiswa. Budaya populer bisa memperkuat stereotip, merusak nilai dan norma sosial, serta merusak kesehatan fisik dan mental. Sebagai contoh, paparan media sosial yang berlebihan bisa meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental, seperti

depresi dan kecemasan, sedangkan mengikuti tren fashion yang tidak sehat bisa merusak kesehatan fisik dan menghasilkan tekanan keuangan yang tidak perlu.

Budaya populer merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa. Mahasiswa adalah kelompok usia yang penuh keaktifan dan terbuka terhadap berbagai hal baru. Oleh karena itu, budaya populer memiliki potensi besar untuk memengaruhi cara mereka berpikir, bertindak, dan merespons dunia di sekitar mereka. Fenomena popularitas budaya populer Jepang dapat dilihat pada kalangan mahasiswa di Kota Padang dapat dilihat pada kegiatan festival kebudayaan Jepang yang sering disebut *Bunkasai*. Bunkasai di Kota Padang dapat menjadi ajang untuk memperkenalkan berbagai aspek budaya Jepang, termasuk anime genre *isekai*. Bunkasai di Kota Padang memang sangat digemari oleh mahasiswa di jurusan sastra atau pendidikan bahasa Jepang, maupun jurusan lain. Acara ini sudah menjadi fenomena populer di kalangan mereka karena selalu sukses menarik minat para penonton dengan konsepnya yang unik dan menarik. Bunkasai di Kota Padang biasanya diadakan setiap tahun oleh universitas-universitas yang memiliki jurusan bahasa atau sastra Jepang. Tujuan diadakan acara ini adalah untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya Jepang serta mempromosikan jurusan universitas. Acara tersebut biasanya diisi dengan berbagai macam kegiatan menarik yang berkaitan dengan budaya Jepang, seperti cosplay, penampilan musik, drama, dan kompetisi yang berhubungan dengan budaya dan bahasa Jepang.



Gambar 1.3 Halaman Instagram Bunkasai yang diadakan Universitas Negeri Padang, Universitas Andalas, dan Universitas Bung Hatta

Mahasiswa sastra dan bahasa Jepang memiliki kunci untuk membuka kompleksitas mosaik budaya Jepang. Melalui karya sastra dan kehalusan bahasa, mereka mengungkap esensi dari identitas historis dan kontemporer Jepang, yang memungkinkan mereka untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan modernitas. Mahasiswa sastra dan bahasa Jepang memiliki keunggulan tersendiri dalam menguraikan budaya pop Jepang. Melalui studi mereka, mereka memperoleh alat untuk membuka makna tersembunyi, referensi budaya, dan koneksi tematik yang meningkatkan kenikmatan dan pemahaman mereka tentang anime, manga, musik, dan ekspresi budaya pop lainnya.

Dengan populernya budaya populer Jepang di kalangan mahasiswa di Kota Padang, penulis ingin mengetahui dampak anime bergenre *isekai* di kalangan mahasiswa sastra dan bahasa Jepang di Kota Padang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah yaitu:

- 1) Hal-hal apa saja yang menjadi daya tarik anime bergenre *isekai*?
- 2) Apa dampak genre *isekai* terhadap pola pikir penggemarnya di kalangan mahasiswa sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penulis merumuskan masalah yaitu:

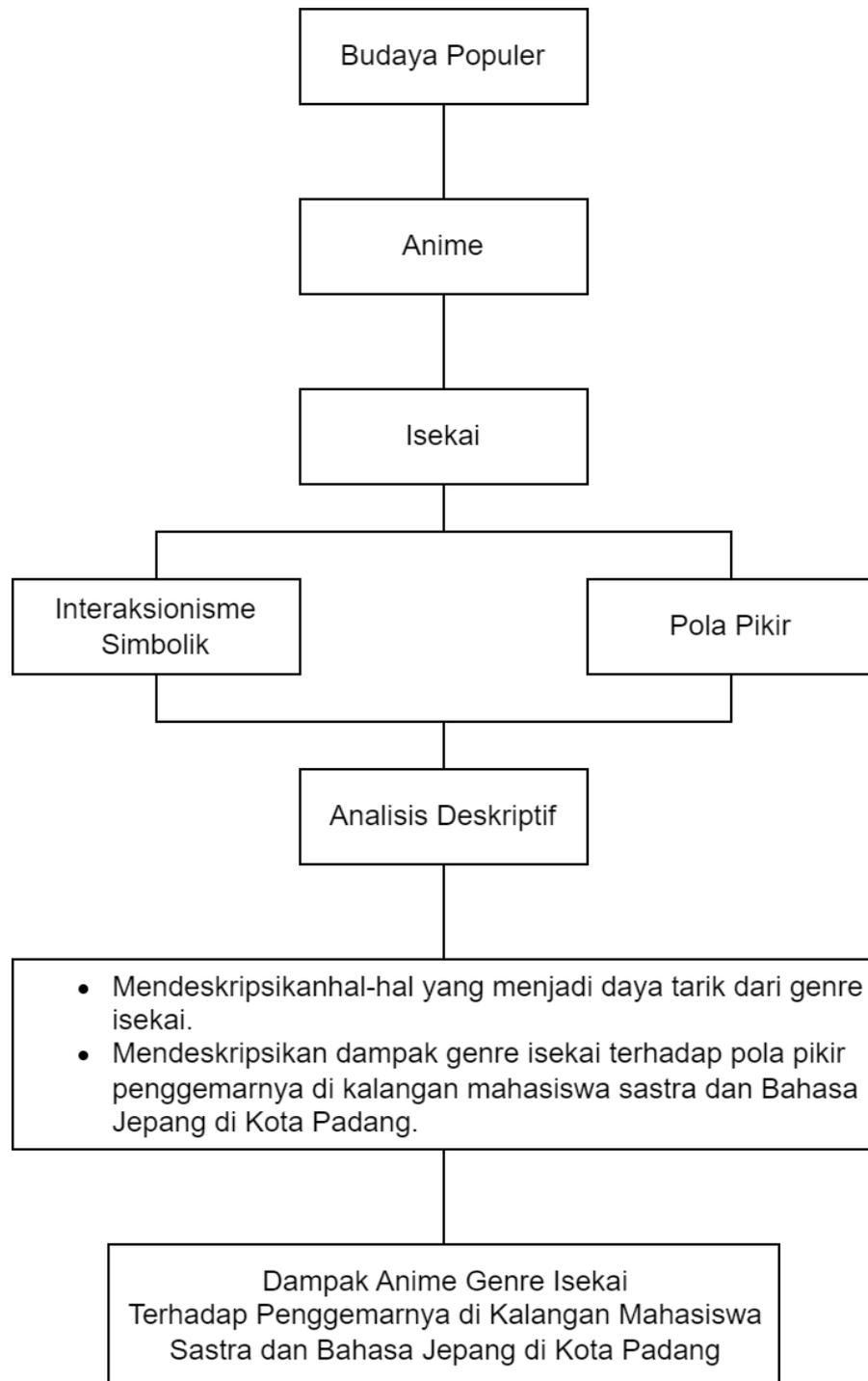
- 1) Mendeskripsikan hal-hal yang menjadi daya tarik dari genre *isekai*.
- 2) Mendeskripsikan dampak genre *isekai* terhadap pola pikir penggemarnya di kalangan mahasiswa sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat penulis untuk menambah wawasan terhadap dampak anime bergenre *isekai* dan tingkat antusias penggemarnya
- 2) Penelitian ini sebagai tanda apresiasi untuk institusi dalam bentuk penerapan ilmu yang telah dipelajari selama proses perkuliahan.
- 3) Penelitian ini diharapkan juga dapat memperluas dan memperdalam pengetahuan pembaca dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

- 4) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tinjauan, renungan, dan dapat memperluas pemahaman pembaca tentang dampak anime genre *isekai* kepada para penggemarnya.

1.5 Kerangka Konseptual



Gambar 1.4 Kerangka Konseptual Penelitian