

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

Farhan Syauqi¹⁾, Dewi Kania Izmayanti²⁾

¹Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: fs.farhan.syauqi@gmail.com

²Dosen Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: dewi.kaniaizmayanti@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Anime, sebuah gaya animasi yang berasal dari Jepang, memiliki tempat yang signifikan dalam budaya populer di seluruh dunia. Terdapat genre anime yang dikenal luas sebagai *Isekai* yang populer dalam anime. Penelitian ini terkait dengan dampak anime *Isekai* terhadap penggemarnya di kalangan mahasiswa Sastra dan Bahasa Jepang di kota Padang. Dalam penelitian ini ditemukan tema, latar dan tokoh menjadi daya tarik pada anime *Isekai* di kalangan penggemarnya. Anime *Isekai* memiliki dampak imajinatif dan sikap terhadap beberapa penggemarnya. 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*

PENDAHULUAN

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. Budaya populer mencakup berbagai praktik dan produk, termasuk musik, film, televisi, permainan video, seni rupa, mode, dan lain sebagainya [1]. 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. 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 [2].

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. 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. 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* di Indonesia mengalami peningkatan dalam 5 tahun terakhir. Peningkatan minat terhadap anime dan manga Jepang ini ternyata turut mendukung tren anime *Isekai*. Anime *Isekai* menjadi topik yang menarik untuk dibahas karena genre ini dapat memengaruhi pola pikir penontonnya.

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. Mahasiswa yang mempelajari 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 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 menyebarnya budaya populer Jepang di kalangan mahasiswa di Kota Padang, penulis ingin mendeskripsikan daya tarik dan dampak anime bergenre *Isekai* di kalangan mahasiswa Sastra dan Bahasa Jepang di Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik dan growth mindset. Dalam teori interaksionisme simbolik, Mead mengemukakan bahwa manusia memperoleh pemahaman tentang dunia melalui penggunaan simbol-simbol yang didapat melalui interaksi sosial. Mead juga menekankan pentingnya pemahaman manusia terhadap makna simbol-simbol yang digunakan orang lain dalam interaksi sosial dan memanfaatkan simbol-simbol tersebut untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain[3]. Growth mindset adalah pola pikir yang percaya bahwa kemampuan seseorang bisa berkembang dan meningkat dengan latihan dan pengalaman. Orang dengan growth mindset lebih terbuka terhadap tantangan dan melihat kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang[4].

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode ini digunakan untuk menggali data tentang pengalaman, sikap, pandangan, dan persepsi orang terhadap suatu fenomena. Metode penelitian kualitatif biasanya menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi kasus, dan analisis dokumen untuk mengumpulkan data [5]. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket. Pada proses analisis data pada penelitian ini, peneliti akan memeriksa keabsahan menggunakan metode triangulasi. Metode triangulasi adalah usaha mengecek keabsahan data, atau memeriksa keabsahan temuan penelitian [6].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditemukannya daya tarik dari anime *Isekai* berupa tema, latar, dan tokoh. *Isekai*, sebuah genre yang didefinisikan oleh karakter-karakternya yang berpindah dari dunia nyata ke dunia fantasi, sering

kali berkisar pada serangkaian tema berulang yang memikat penonton. Monster, fantasi, pertarungan, dan petualangan menjadi dasar daya tarik anime *Isekai*, terjalin untuk menciptakan narasi yang memikat penonton dengan dunia imajinatif dan pencarian yang mendebarkan. Kehadiran makhluk-makhluk fantastis, alam magis, pertempuran yang intens, dan perjalanan epik menangkap esensi pelarian dan memanfaatkan daya tarik manusia terhadap hal-hal yang luar biasa. Melalui interaksi yang harmonis dari tema-tema ini, anime *Isekai* menawarkan kesempatan kepada pemirsa untuk melampaui hal yang biasa, mengundang mereka untuk memulai petualangan yang menggembirakan di mana batas-batas imajinasi direntangkan dan batas-batas baru ditemukan.

Penceritaan anime *Isekai* yang lebih ringan, tema petualangan, dan hubungan dengan penonton remaja berkontribusi pada popularitasnya yang luas. Penonton tertarik pada penceritaan yang menarik dan unik dari genre ini, yang memadukan elemen dramatis dan komedi. Anime *Isekai* berfungsi sebagai sarana pelarian, memungkinkan penonton untuk meninggalkan tantangan kehidupan nyata dan membenamkan diri dalam dunia baru di mana protagonis memiliki kekuatan luar biasa dan mengalami kebebasan. Salah satu kekuatan utama genre ini adalah potensinya yang tak terbatas untuk bercerita. Anime *Isekai* memungkinkan para penulisnya untuk menciptakan dunia yang beragam dan unik, masing-masing dengan aturan dan karakteristiknya sendiri. Hal ini membuka wawasan ke berbagai narasi dan petualangan yang membuat penonton tetap terlibat dan tertarik. Kontras antara dunia *Isekai* dan dunia nyata menambah kedalaman pada perjalanan protagonis, memberikan banyak kesempatan untuk tumbuh, beradaptasi, dan menemukan jati diri. Kebebasan kreatif yang ditawarkan anime *Isekai* kepada para pengarangnya. Genre ini mengeksplorasi karakter protagonis yang terlalu kuat dan mereka yang berevolusi dari lemah menjadi kuat. Selain itu, karakter *Isekai* memiliki penampilan visual yang mencolok yang membedakan mereka dari karakter anime lainnya, membuat mereka mudah dikenali dan menarik bagi penggemarnya. Semua elemen ini secara kolektif berkontribusi pada pesona dan daya tarik anime *Isekai*.

Ditemukan anime *Isekai* berdampak secara imajinatif dan sikap bagi penggemarnya. Anime *Isekai* sering kali menampilkan karakter overpowered yang memiliki kekuatan atau kemampuan khusus. Hal ini dapat menarik bagi penonton yang merasa terisolasi

atau tertutup di dunia nyata. Anime *Isekai* juga dapat menumbuhkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan memecahkan masalah pada penonton, genre ini juga dapat menginspirasi penonton untuk mencapai tujuan mereka sendiri. Anime *Isekai* juga dapat membangkitkan rasa kagum pada penonton, yang dapat memicu kreativitas. Hal-hal ini dapat dilihat dari data-data berikut,

“Nilai moral yang didapatkan yaitu jangan terlalu senang dengan kehidupan yang hanya bersifat sementara, karena itu bukan dunia mu. Dunia Isekai hanya membuat kamu lupa akan skapa dirimu di dunia mu.”

Data ini menyajikan pelajaran moral dari cerita *Isekai*, yaitu untuk memperingatkan agar tidak terlalu terikat atau senang dengan kehidupan sementara di dunia lain. Implikasinya dunia *Isekai* bukanlah realitas sebenarnya dari penonton dan berfungsi sebagai pengalaman sementara. Dengan memperingatkan agar tidak terlalu bersemangat tentang dunia *Isekai*, data ini menunjukkan apabila menjadi sangat terikat pada dunia baru dapat menyebabkan lupa akan identitas dan tujuan sejati seseorang di dunia aslinya. Hal ini berfungsi sebagai pengingat, bahkan dalam menghadapi pengalaman dan kesempatan yang luar biasa, seseorang tidak boleh melupakan diri mereka dan tanggung jawab serta hubungan yang mereka miliki dalam realitas mereka sendiri.

“Saya ingin memiliki kehidupan yang penuh dengan petualangan dan misteri, jadi genre Isekai sangat sesuai dengan keinginan saya”

Data ini mencerminkan keinginan akan kegembiraan dan eksplorasi dalam hidup. Individu tersebut mengekspresikan preferensi untuk kehidupan yang penuh dengan petualangan dan misteri, yang selaras dengan genre anime *Isekai*. Cerita *Isekai* sering kali melibatkan karakter yang memulai perjalanan yang mendebarkan dan menemukan dunia baru, yang selaras dengan keinginan orang tersebut akan kehidupan yang dinamis dan tak terduga.

“Saya tidak punya kekuatan seperti Subaru, tetapi saya merasakan penderitaan yang subaru alami karena subaru awalnya juga orang biasa.”

Data ini menunjukkan hubungan empati responden dengan karakter Subaru Natsuki dalam *Re:Zero – Starting Life in Another World* Pengakuan responden akan latar belakang Subaru, memungkinkan dia untuk berhubungan dengan perjuangan dan penderitaannya meskipun tidak memiliki kekuatan super. Resonansi emosional ini meningkatkan keterlibatan responden

dengan anime dan menggarisbawahi tema universal empati, kerentanan, dan pengalaman manusia yang hadir dalam narasi.

Anime *Isekai* menampilkan berbagai keinginan, termasuk peningkatan diri, kehidupan yang damai, kepuasan romantis, petualangan, dan skenario bertahan hidup yang mendebarkan. Daya tarik genre *Isekai* terletak pada kemampuannya untuk membawa penonton ke dunia yang berbeda, yang memungkinkan mereka untuk merasakan berbagai gaya hidup, tantangan, dan petualangan di luar realitas mereka sendiri. Karakter anime *Isekai* sering kali mudah dipahami karena mereka dihadapkan pada tantangan dan masalah yang sama dengan yang kita hadapi dalam kehidupan. Mereka mungkin berjuang dengan identitas, hubungan, atau tempat mereka di dunia. Mereka mungkin mencoba untuk mengatasi ketakutan, kelemahan, atau masa lalu. Karakter anime *Isekai* sering kali mengalami banyak perkembangan karakter selama cerita berlangsung. Hal ini dapat menjadi inspirasi untuk ditonton dan dapat membantu penonton untuk belajar dan tumbuh sebagai manusia, tentu saja, tidak semua orang akan berhubungan dengan karakter *Isekai* yang sama. Beberapa orang mungkin berhubungan dengan karakter yang mirip dengan diri mereka sendiri, sementara yang lain mungkin berhubungan dengan karakter yang berbeda dengan diri mereka sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, 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.

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.

UCAPA TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada responden-responden yang telah meluang waktu dan pikiran untuk mengisi angket penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Storey, *Cultural theory and popular culture: an introduction*, Ninth Edition. Abingdon, Oxon ; New York, NY: Routledge, 2021.
- [2] K. Buljan and C. M. Cusack, *Anime, religion and spirituality: profane and sacred worlds in contemporary Japan*. Sheffield, UK ; Bristol, CT: Equinox, 2015.
- [3] G. H. Mead, C. W. Morris, D. R. Huebner, and H. Joas, *Mind, self, and society*, The definitive edition. Chicago ; London: University of Chicago Press, 2015.
- [4] C. Dweck, *Mindset: the new psychology of success*, Updated edition. New York: Random House, 2016.
- [5] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*, Fifth edition. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc., 2018.
- [6] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative data analysis: a methods sourcebook*, Third edition. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc, 2014.