

Struktur Formula Anime Genre Isekai Fantasi

Nadia Wirda Ummah*, Diana Puspitasari, Muhammad Aryadillah

Program Studi S1 Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman

*Email: nadia.wirda.ss@gmail.com

ABSTRACT

The isekai fantasy genre has become very popular in recent years, but there is still very little research discussing this genre. Therefore, this research attempts to formulate the basic concept of the formula structure of the isekai genre anime using genre formula studies. This research is qualitative, with data collection using documentation studies and data analysis using data reduction, selection and conclusion based on formula theory. The research formulated six basic elements that conduct the isekai genre: way to move to isekai, setting, conflict, narrative structure, hero and antagonist. The six basic elements that build the isekai genre formula in this research can be used for isekai genre formula studies. Apart from that, the isekai genre was created to meet people's tastes with an element structure that is simple and easy to understand.

Keywords: Anime, Cawelti, Formula, Genre, Isekai

PENDAHULUAN

Beberapa tahun belakangan ini, tontonan anime banyak sekali menampilkan kisah mengenai orang modern yang berpindah ke dunia lain. Melalui situs Animechart yang menyajikan daftar anime yang ditayangkan setiap tahunnya, pada tahun 2023 ini ada sebanyak 26 anime dengan genre *isekai* yang diproduksi. Genre *isekai* merupakan turunan dari genre fantasi Jepang. Genre Fantasi di Jepang yang awalnya hanya menceritakan tentang petualangan seseorang di dunia yang penuh sihir, pedang, dan monster mengalami invensi dalam salah satu unsurnya. Invensi merupakan faktor yang dapat menarik penonton (Adi, 2011: 79). Invensi menurut Cawelti (1999 : 28) memberikan sebuah perspektif baru atau makna baru yang belum kita sadari sebelumnya. Invensi membantu budaya dengan memberikan tanggapan terhadap lingkungan yang berubah dan memberikan sebuah informasi yang baru (Cawelti, 1999 : 28). Invensi genre fantasi ini terjadi ketika banyak karya sastra bertemakan fantasi menceritakan tentang orang modern di dunia lain, sehingga muncul genre baru bernama 'fantasi *isekai*' atau yang sekarang disebut dengan genre '*isekai*'. *Isekai* sendiri berasal dari kanji *i* (異) yang berarti lain dan *sekai* (世界) yang berarti dunia. Sehingga fantasi *isekai* dapat diartikan fantasi dunia lain. Aoki (2021 : 2) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan fantasi *isekai* adalah sebuah genre yang menceritakan tentang orang modern yang dipindahkan atau bereinkarnasi di dunia lain karena kondisi tertentu.

Sebagai salah satu topik kajian dalam studi sastra populer, kajian formula merupakan suatu kajian yang penting karena sangat terkait erat dengan selera dan nilai masyarakat.

Hal ini dikarenakan faktor utama yang terlibat dalam sastra populer meliputi pencipta, distributor, konsumen, dan masyarakat (Adi, 2011 : 71). Formula adalah kajian mengenai unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra. Setiap genre biasanya sudah memiliki formula atau pakem tertentu yang berbeda dengan genre lain. Bila suatu film dari awal pengambilan gambarnya mengikuti suatu formula tertentu, maka genre film tersebut dapat ditentukan walaupun formula tersebut dapat dimodifikasi namun intinya tetap sama (Adi, 2008: 68). Dalam kajian sastra populer berkembangnya unsur-unsur yang membangun suatu karya sangat ditentukan oleh selera dan nilai hidup masyarakat. Adi (Adi, 2011) menyatakan jika sastra populer dapat dikatakan mencerminkan kehidupan masyarakat sehari-hari, maka dapat dikatakan bahwa kenyataan sehari-hari suatu masyarakat dapat menjadi indikator munculnya sastra populer. Oleh karena itu dengan melihat formula suatu genre yang populer di masyarakat, maka dapat dilihat kecenderungan selera dan nilai masyarakat.

Selama ini kajian formula terhadap karya sastra populer Jepang telah banyak dilakukan yaitu oleh Febriyanti (2022), Handayani (2021), Elwafa (2018). Ketiga peneliti tersebut sama-sama meneliti formula genre detektif pada karya sastra Jepang. Penelitian formula genre juga dilakukan oleh Taufiqurrohman (2017) yang meneliti tentang konversi dan inversi pada anime robot. Semua penelitian di atas merujuk pada teori formula yang disampaikan oleh Cawelti di mana teori formula Cawelti hanya menjelaskan mengenai 5 genre utama yaitu percintaan, misteri, petualangan, aksi, dan detektif.

Penelitian yang meneliti *isekai* sendiri mulai banyak dilakukan seperti oleh Wang (2022), Prince (2021), Muhamed (2020), Lu (2020). Wang (2022) menyimpulkan bahwa genre *isekai* memberikan hiburan dan refleksi terhadap isu-isu terkait kebahagiaan pribadi dan kepuasan diri melalui eksplorasi utopia, distopia, dan hibriditas dalam cerita *isekai*. Penelitian Price (2021) menggunakan metodologi survei untuk mengkaji pola elemen cerita pada *man'ga* seri 746 *isekai*. Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar *man'ga* ini terinspirasi oleh genre *shounen* 'orang pertama' dan permainan komputer *otome* (permainan untuk Perempuan). Tulisan Muhamed (2020) meneliti perubahan ekonomi Jepang setelah terjadinya gelembung ekonomi yang menyebabkan generasi muda Jepang memiliki lebih sedikit kesempatan kerja seumur hidup. Cerita *isekai* berfungsi sebagai refleksi terkini tentang masa depan yang menggambarkan realitas kehidupan generasi muda Jepang saat ini. Penelitian ini juga mencakup analisis seri *light novel* populer *Re: Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, yang membantu mengungkap kecemasan lebih dalam dan keprihatinan sosial yang dihadapi banyak remaja Jepang. Studi Lu (2020) merangkum karakteristik genre *isekai*, menjelaskan hubungan antara genre dan isu-isu sosial yang umum dalam budaya dan masyarakat Jepang, dan menyoroti luasnya dampak media massa Jepang. Dengan menganalisis berbagai bentuk dan ragam *isekai* populer, penelitian ini mengidentifikasi karakteristik penting yang berperan dalam penyelesaian masalah sosial seperti bunuh diri dan hukuman penjara.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, masih belum terdapat penelitian yang berfokus pada struktur formula genre *isekai*. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk melihat bagaimana struktur formula yang terdapat dan membangun genre *isekai*. Penelitian ini selain bertujuan untuk melengkapi kajian

formula pada karya sastra juga bertujuan untuk menyusun unsur-unsur yang membangun formula genre *isekai* dengan lebih sistematis.

METODE

Objek material dalam penelitian ini adalah anime dengan genre *isekai*. Penelitian ini akan berusaha merumuskan unsur-unsur formula yang membangun genre *isekai*. Alasan pemilihan kajian formula adalah karena dengan kajian formula maka akan bisa diketahui kecenderungan selera penonton sehingga genre ini menjadi banyak diminati. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian (Ramdhan, 2021 : 7). Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau pendekatan kuantitatif lainnya dalam menghasilkan prosedur analisis (Moleong, 2019: 6). Menurut Denzin dan Lincoln (Moleong, 2019), penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang melibatkan metode alami untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan menggunakan berbagai metode yang ada.

Sumber data utama berasal dari anime genre *isekai* berjudul *Tondemo Skill de Isekai Hourou Meshi* (Tonsuki, *Isekai de Cheat Skill wo Te ni Shita Ore wa, Genjitsu Sekai wo mo Musou Suru: Level Up wa Jinsei wo Kaeta (Iseive), Kanojo ga Koushakutei ni Itta Riyuu (Koushakutei), Jitsu wa Ore, Saikyou deshita? (Jitsuoreshikyou?), Level 1 dakedo Unique Skill de Saikyou desu (Level 1), Seija Musou: Salaryman, Isekai de Ikinokoru Tame ni Ayumu Michi (Seija)*. Sedangkan data sekunder berasal dari anime genre *isekai* yang ditanyakan selama ini dan jurnal-jurnal yang membahas tentang anime dan formula.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi. Studi dokumentasi digunakan dengan mencari sumber data-data tertulis di lapangan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti (Nazir, 1988: 5). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data-data yang berasal dari sumber data primer dan juga sumber data sekunder dan mendokumentasikan dengan mengelompokkan unsur-unsur yang memiliki kesamaan. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan ketika pengumpulan data (Rijali, 2019: 94-95). Data yang didapat kemudian mengalami reduksi data dan pemilahan data. Reduksi data merupakan upaya penyimpulan data yang kemudian memilah-milah data dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, dan unsur tertentu (Rijali, 2019 : 25). Dalam hal ini data yang telah dikelompokkan sebelumnya kemudian akan dipilah dan direduksi mengacu pada cara perumusan unsur-unsur formula Cawelti. Data yang telah diproses tersebut kemudian disusun agar terlihat formula genre *isekai* yang dicari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat, terdapat enam (6) struktur penting yang membangun genre *isekai* yaitu cara perpindahan ke *isekai*, latar, konflik yang terjadi, struktur naratif, hero dan antagonis.

Proses perpindahan ke *isekai*

Dalam anime genre *isekai* cara perpindahan hero ke *isekai* menjadi pembukaan penting yang memulai cerita. Tergantung dari bagaimana cara hero berpindah ke *isekai* terdapat perbedaan struktur narasi dalam perkembangan cerita. Aoki (2021 : 15) menuliskan dalam bukunya setidaknya ada tiga cara hero untuk berpindah ke *isekai*; pertama melalui teleportasi, kedua melalui reinkarnasi, dan yang ketiga melalui dunia game.

Tabel 1. Cara Perpindahan tokoh utama

Anime	TL	R	G
<i>Tonsuki</i>	V		
<i>Iseleve</i>	V		
<i>Koshaku-tei</i>		V	
<i>Jitsuoresaikyou?</i>		V	
<i>Level1,</i>		V	
<i>Seija</i>		V	

Tanda (V) pada tabel 1 menandakan bahwa cara perpindahan tersebut berlaku pada anime yang menjadi sumber data. Dari tabel di atas diketahui bahwa 40% anime menggunakan metode reinkarnasi (R) untuk berpindah ke *isekai*, 20% menggunakan teleportasi (TL), dan tidak ada yang menggunakan metode game sebagai cara perpindahan ke *isekai*. Aoki (Aoki, 2021 : 15) menjelaskan secara lebih detail mengenai sifat khusus dari masing-masing cara perpindahan yaitu:

Teleportasi

Teleportasi adalah cara perpindahan ke dunia lain (*isekai*) melalui sebuah “gerbang”. Cara untuk memunculkan “gerbang” bermacam-macam namun sebagian besar adalah dengan menggunakan kekuatan sihir di mana syarat untuk membuka “gerbang” ini sangat sulit sehingga terbukanya gerbang ini sangat jarang (Aoki et al., 2021). Perpindahan ke *isekai* dengan cara ini memungkinkan hero (tokoh utama) untuk pulang ke dunia asalnya jika persyaratan tersebut terpenuhi. Namun, ada juga anime yang memungkinkan hero untuk pulang pergi antara dunia asal dengan dunia lain (*isekai*) seperti dalam anime *Iseleve*.

Reinkarnasi

Reinkarnasi adalah cara perpindahan ke *isekai* saat hero kehilangan nyawa di dunia asal dan terlahir kembali di dunia lain (*isekai*). Karena hero sudah kehilangan nyawa di dunia asal, maka tidak memungkinkan bagi hero untuk kembali ke dunia asal. Pengalaman kehilangan nyawa ini juga terkadang mempengaruhi tokoh hero di mana dia akan meratapi nasib, sedih, dan bertekad untuk memperbaiki diri di dunia lain (*isekai*)

Dunia game

Game adalah cara perpindahan ke *isekai* dengan cara memainkan sebuah game. Dunia lain yang dituju dengan menggunakan metode ini adalah dunia game. Ketika hero memainkan sebuah game, maka dia akan memasuki *isekai*. Dengan metode ini maka hero akan bisa pulang-pergi ke dunia lain (*isekai*) dengan bebas.

Pemilihan reinkarnasi sebagai cara perpindahan tokoh utama ke *isekai* dikarenakan lebih mudah diterima oleh masyarakat. Fiksi Imiah *Shakai Kosatsu* (2021) menuliskan bahwa

cerita mengenai reinkarnasi dan teleportasi disukai oleh masyarakat Jepang kedua karena kedua hal tersebut membuat “memulai kembali dari nol” yang susah diwujudkan dunia nyata menjadi memungkinkan (*genjitsu shakai de isekai tensei tenisaki de kanouna 'zero kara no tachiage' ga muzukashiku natta to iu jijou ga aru no dewanaidarouka*). Cerita-cerita *isekai* seperti ini memberikan pembaca untuk menemukan validasi, kepuasan, kesuksesan, dan persahabatan yang tidak dapat mereka temukan di rumah (Muhamed, 2020).

Latar

Latar tempat yang sering digunakan dalam anime *isekai* adalah negara Eropa abad pertengahan. Hampir seluruh anime *isekai* menggambarkan dunia di mana terdapat seorang pemimpin dengan pembagian strata sosial. Hal ini bisa dilihat dalam data berikut ini:

Tabel 2. Latar Anime Isekai

Anime	Eropa Abad Pertengahan	Pembagian Strata Sosial	Penguasa
<i>Tonsuki</i>	V	V	V
<i>Iseleve</i>	V/X	V	V
<i>Koshakutei</i>	V	V	V
<i>Jitsuoresaikyou?</i>	V	V	V
<i>Level1,</i>	V	V	V
<i>Seija</i>	V	V	V

Pada tabel 2, tanda (V) menandakan latar tersebut berlaku dan tanda (X) menandakan tidak berlakunya latar pada anime yang menjadi sumber data. Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa 100% anime yang menjadi sumber data dalam penelitian ini menggunakan latar Eropa abad pertengahan dengan masih adanya sistem pembagian strata sosial dan penguasa di dunia tersebut. Alasan dari penggunaan abad Eropa sebagai latar tempat adalah karena negara Eropa masih memiliki keterkaitan erat dengan “*Mukokuseki*” yang diungkapkan oleh Kouichi. Kouichi melihat anime sebagai media transnasionalisme. *Mukokuseki* adalah penghilangan unsur etnik yang sengaja disertakan dalam desain karakter fiksi Jepang (Aranda, 2020 : 52). Selain itu alasan lain penggunaan Eropa abad pertengahan adalah karena pada saat itu Eropa sangat berbeda dengan negara Jepang. Eropa abad pertengahan memiliki istana, struktur pemerintahan, pembagian strata sosial, pekerjaan, makanan, dan gaya berpakaian yang sangat berbeda dengan Jepang. Dengan menggunakan negara Eropa abad pertengahan, maka penonton akan langsung bisa mengetahui dan merasakan atmosfer dunia lain yang berbeda dengan negara Jepang.

Konflik

Aoki (Aoki et al., 2021) menyebutkan bahwa terdapat 3 jenis konflik yang biasanya ada dalam cerita *isekai* yaitu, sengketa, perang, dan raja iblis melawan manusia. Sengketa adalah konflik antara dua pihak atau lebih. Sedangkan perang adalah konflik antara dua negara. Raja iblis melawan manusia adalah konflik di mana manusia melawan rasa iblis yang mengancam ketenteraman. Tokoh utama bertugas untuk mengembalikan ketenteraman *isekai* yang terancam karena raja iblis.

Tabel 3. Konflik Anime *Isekai*

Anime	Jenis Konflik yang Dihadapi Tokoh Utama		
	Sengketa	Perang	Raja Iblis vs Manusia
<i>Tonsuki</i>	V		
<i>Iseleve</i>		V	
<i>Koshakutei</i>	V		
<i>Jitsuoresaikyou?</i>		V	
<i>Level1,</i>	V		
<i>Seija</i>	V		

Tabel 3 digunakan untuk mendata jenis konflik yang dihadapi oleh tokoh utama, sesuai yang telah disampaikan oleh Aoki. Tanda (V) pada tabel 3 menandakan jenis konflik yang terjadi dalam anime. Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa konflik yang banyak diangkat dalam anime *isekai* adalah sengketa yang melibatkan dua belah pihak atau lebih. Dalam anime *Tonsuki*, *Level1*, konflik yang terjadi hanya seputar antara hero dengan monster yang ada di dunia lain tersebut. Sedangkan dalam anime *Koshakutei* dan *Seija* konflik terjadi antara sesama manusia yang memiliki kepentingan namun tidak sampai melibatkan negara.

Seperti yang terlihat pada unsur-unsur anime *isekai* di atas, produsen anime *isekai* cenderung membuat cerita yang mudah dipahami dan diterima oleh penonton. Oleh karena itu, konflik yang diangkat dalam anime *isekai* cenderung konflik yang ringan, mudah dipahami, dengan penyelesaian yang mudah. Anime *isekai* cenderung diciptakan sebagai anime yang ditonton untuk melepas rasa lelah sehari-hari sehingga konflik yang terjadi dibuat dengan narasi yang ringan.

Plot

Plot atau struktur naratif adalah struktur yang membangun cerita fiksi. Naratif sendiri adalah rangkaian peristiwa yang menjadi pokok pembicaraan dalam wacana, dengan berbagai relasi yang mengaitkan peristiwa (Trisari, 2021 : 11). Anime *isekai* juga memiliki kecenderungan kemiripan struktur naratif. Struktur naratif inilah yang memberikan ciri khas anime *isekai*. Berdasarkan anime yang menjadi sumber data primer dan anime yang menjadi sumber data sekunder, struktur narasi dari anime genre *isekai* memiliki kecenderungan sebagai berikut

- a. Hero berpindah ke *isekai*
- b. Teleportasi: Hero mendapat misi
Reinkarnasi dan game: Hero beradaptasi dengan dunia baru
- c. Hero mengasah kemampuan
- d. Hero Mendapat kemampuan di atas rata-rata
- e. Dengan kekuatan yang ada hero dengan mudah menjalani kehidupan sehari-hari di *isekai* atau dengan kekuatan yang ada hero bisa menyelesaikan masalah yang ada di *isekai*
- f. Hero merasa nyaman dan menerima kehidupan di *isekai* atau hero yang diremehkan menjadi pahlawan yang menyelesaikan masalah di *isekai*
- g. Akhir yang terbuka

Anime *isekai* selalu dimulai dengan menceritakan perpindahan hero ke *isekai*. Perpindahan dengan cara reinkarnasi memiliki kesamaan pola di mana hero berpindah ke dunia *isekai* karena tertabrak truk. Maraknya narasi ini menyebabkan munculnya fenomena di sosial media yang mengatakan bahwa seseorang akan benar-benar bisa ke *isekai* jika tertabrak truk (Wang, 2022 : 11). Namun akhir-akhir ini kecenderungan narasi ini berkurang dan banyak digantikan dengan narasi hero yang mati karena dibunuh atau mati dengan penyesalan yang disebabkan oleh kelelahan kerja, korban perundungan, atau *hikikomori*. Narasi yang baru ini mewujudkan keinginan dari penonton untuk bisa memulai sesuatu dari nol di dunia lain.

Perpindahan dengan cara teleportasi dan game memiliki narasi yang berbeda dengan cara reinkarnasi. Hero cenderung dipanggil tanpa persiapan sehingga mengalami keterkejutan. Narasi yang paling sering digunakan adalah hero yang dipanggil oleh penyihir kerajaan dunia *isekai*. Namun akhir-akhir ini muncul anime dengan narasi yang menggunakan sebuah gerbang untuk menuju ke *isekai* (Aoki, 2021 : 7).

Struktur selanjutnya setelah perpindahan hero ke *isekai* terbagi menjadi dua pola naratif. Naratif pertama yaitu jika hero berpindah ke *isekai* dengan cara teleportasi maka hero akan mendapatkan misi untuk menyelesaikan konflik yang ada di *isekai*. Hal ini karena alasan dari pemanggilan hero adalah karena konflik yang terjadi di *isekai* tidak dapat diselesaikan oleh orang-orang *isekai* pola ini terdapat dalam anime-anime seperti *Tonsuki*, *Tate no Yusha*, *Arifure*. Pola naratif kedua adalah hero yang harus beradaptasi dengan *isekai*. Hal ini terjadi karena hero mengalami reinkarnasi dan kembali menjadi bayi atau menjadi manusia yang sangat berbeda dengan kehidupan sebelumnya. Pola naratif seperti ini jarang memberikan langsung misi penting kepada hero karena penduduk *isekai* tidak tahu sama sekali bahwa hero berasal dari dunia lain, sehingga mereka menganggap hero hanya penduduk biasa. Pola naratif ini terjadi pada anime seperti *Jitsuoreshaikou*, *Mousoku Tensei*, *Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Pola naratif kedua ini juga terjadi pada perpindahan hero melalui dunia game. Namun, adaptasi dalam dunia game cenderung lebih mudah dikarenakan terdapat buku panduan tentang game tersebut.

Struktur naratif yang selanjutnya dilanjutkan dengan hero yang memutuskan untuk melatih kemampuannya kemudian mendapati bahwa kemampuan yang dimilikinya ternyata di atas rata-rata dan cenderung 'overpower' (Wang, 2022 : 22). Keputusan hero untuk melatih kemampuannya biasanya dipicu oleh hero yang dianggap remeh dan tidak memiliki kekuatan yang diharapkan atau selayaknya dimiliki. Pola-pola ini terjadi hampir pada semua anime Jepang terutama yang memiliki unsur laga dalam anime tersebut.

Perkembangan struktur naratif yang berikutnya juga terbagi menjadi dua, di mana hero yang memiliki kekuatan super menggunakan kekuatannya untuk mempermudah kehidupan sehari-harinya di *isekai* atau hero dengan kekuatan bisa menyelesaikan masalah yang ada di *isekai*. Pola naratif yang pertama biasanya akan memiliki konflik yang lebih ringan dibandingkan dengan anime yang menggunakan pola naratif kedua. Sebagai contoh dalam anime *Tonsuki*, hero yang memiliki kekuatan bisa melakukan belanja *online* di *isekai* dengan kemampuannya menggunakan kemampuan tersebut untuk menciptakan makanan untuk meluluhkan hati penduduk *isekai*. Sedangkan dalam

anime *Tate no Yusha Nariagari*, tokoh utama mengalami konflik yang lebih rumit seperti diusir dari kelompok pahlawan, berjuang bertahan hidup, dan harus menyelesaikan konflik di *isekai* yaitu ancaman dari raja iblis (Tafrizia & Fauzyah, 2022 : 206-214).

Struktur naratif ini berlanjut dengan struktur naratif selanjutnya di mana hero kemudian merasa nyaman dan mulai menerima kehidupannya di *isekai* atau hero yang tadinya diremehkan akhirnya menjadi pahlawan bagi *isekai*. Pada naratif ini, sebenarnya anime *isekai* sudah mencapai babak akhir. Namun dikarenakan anime *isekai* banyak yang merupakan ekranisasi dari komik atau *light novel*, maka akhir yang diberikan cenderung terkesan 'tidak selesai'. Dalam hal ini banyak anime *isekai* yang diambil dari komik atau *light novel* yang belum selesai sehingga produsen anime *isekai* mengakhiri naratif dengan akhir yang terbuka. Akhir yang terbuka ini juga memungkinkan untuk membuat kelanjutan dari anime tersebut dengan melihat antusiasme penonton. Antusiasme penonton yang besar dapat menjadikan anime tersebut menjadi berlanjut hingga berapa season seperti anime *Tensei shitara slime datta ken* yang pada tahun 2024 mencapai season 3, *Moushoku Tensei* yang pada tahun 2023 sudah mencapai season 2 bagian 2, *Overlord* yang pada tahun 2022 sudah mencapai season 4, *Tate no Yusha Nariagari* yang pada tahun 2023 sudah mencapai season 3. Berlanjutnya anime *isekai* hingga berapa season menunjukkan bahwa penerimaan dan antusiasme penonton terhadap anime *isekai* sangat besar.

Hero

Hero seperti kebanyakan anime memiliki peran yang penting. Hero yang dimaksud di sini, bukan seorang pahlawan, melainkan tokoh utama dari cerita anime *isekai*. Berdasarkan data yang didapat, kecenderungan hero anime dengan genre *isekai* adalah sebagai berikut:

- a. Orang dari dunia lain, biasanya dunia yang lebih modern dari *isekai*
- b. Terlihat biasa saja, tidak menonjol, dan cenderung diremehkan
- c. Punya kekuatan luar biasa yang di atas rata-rata
- d. Banyak disukai lawan jenis

Hero dalam anime *isekai* biasanya digambarkan sebagai orang yang berasal dari negara Jepang era modern atau saat ini yang kemudian berpindah ke *isekai* (Wang, 2022). Saat berpindah segala pengetahuan dan ingatan yang dimiliki hero tetap ada dan menjadi berguna saat berada di *isekai*. Bahkan ada beberapa anime *isekai* dengan tokoh hero yang membawa peralatan dunia modern ke *isekai* seperti pada anime *Isekai wa Smartphone to Tomo ni* yang pergi ke *isekai* bersama dengan smartphone dan *Benriya Saitou-san, Isekai ni Iku* yang pergi ke *isekai* dengan membawa peralatan pertukangannya. Benda-benda yang berasal dari dunia lain ini, sering dianggap sebagai *lost technology* (Aoki et al., 2021 : 30)

Hero di dalam anime *isekai* digambarkan juga sebagai orang yang biasa saja, tidak menonjol pada awalnya diremehkan oleh karakter lainnya. Seiring dengan perkembangan cerita, maka kemudian terungkap bahwa kemampuan yang dimiliki oleh hero ternyata sangat luar biasa. Alasan mengapa hero dalam anime *isekai* cenderung 'overpower' adalah karena untuk memudahkan hero dalam menyelesaikan konflik yang

ada. Anime *isekai* yang dibuat dengan tujuan sebagai hiburan belaka, mengharuskan konflik yang disajikan tidak terlalu rumit dan mudah diselesaikan. Oleh karena itu dengan kekuatan hero yang di atas rata-rata, maka konflik ini akan bisa terselesaikan dengan mudah.

Tipikal penggambaran hero yang selanjutnya adalah hero yang banyak disukai oleh lawan jenisnya. Tokoh hero, khususnya hero laki-laki biasanya digambarkan disukai oleh banyak lawan jenis seperti pada anime *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, *Isekai Maou to Shoukan Shoujo no Dorei Majutsu*, *Kami-tachi ni Hirowareta Otoko*. Beberapa anime menceritakan hero yang menikah lebih dari 1 wanita seperti pada anime *Isekai Nonbiri Nouka*. Von Feigenblatt (2010 : 636) menyebutkan bahwa harem dalam animasi dan komik mewakili titik balik dalam budaya Jepang dalam hal sikap populer mengenai cinta romantis. Selain itu, harem juga mewujudkan beberapa kontradiksi inheren mengenai transisi dari perjodohan ke cita-cita Barat tentang cinta romantis kesatria.

Antagonis

Unsur selanjutnya yang membentuk genre *isekai* adalah tokoh antagonis. Dalam hal ini, tokoh antagonis anime *isekai* biasanya adalah

- a. Monster
- b. Raja Iblis
- c. Penguasa/negara lain

Monster adalah tokoh antagonis yang sering muncul dalam anime *isekai*. Monster-monster yang muncul dalam anime *isekai* memiliki kemiripan dengan monster-monster dalam dunia RPG karena anime *isekai* menggunakan game RPG sebagai dasar mereka (Wang, 2022 : 8). Alasan pemilihan ini adalah karena penonton lebih mengenal monster-monster dalam dunia game dibandingkan monster-monster yang harus diciptakan oleh penulis atau produser anime *isekai*. Dengan memunculkan monster yang sama dengan yang ada di dunia game, maka penonton akan dengan lebih mudah memahami karakter dari monster yang muncul.

Walau kecenderungan melawan Raja Iblis sekarang ini sudah mulai berkurang tetapi anime *isekai* yang menarasikan raja iblis sebagai musuh hero masih banyak diminati masyarakat. Raja Iblis dalam anime *isekai* tidak akan bisa dikalahkan sepenuhnya. Narasi seperti ini bisa ditemukan dalam anime *Tate no Yuusha no Nariagari*, *Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Hal ini karena anime *isekai* biasanya merupakan alih wahana dari *man'ga* atau light novel yang ceritanya belum selesai. Sehingga konflik melawan raja iblis biasanya di akhiri dengan kemampuan hero yang diakui dan ancaman bahwa Raja Iblis akan kembali memberikan ancaman yang lebih mengerikan.

Tokoh antagonis dengan tipikal penguasa atau negara lain masih banyak ditemukan seperti dalam anime *Jitsu wa Ore, Saikyou deshita?*, *Isekai Yakkyoku*, *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, *Seijo no Maryoku wa Bannou desu*. Dalam konfliknya para penguasa atau negara lain diceritakan memiliki pasukan yang terdiri dari penyihir, ksatria, penyembuh, pemanah yang semuanya berdasarkan dari game RPG. Narasi konflik sebagian besar berpusat pada upaya perebutan kekuasaan. Penguasa atau negara lain digambarkan sebagai pemimpin yang keji dan membuat penduduk *isekai* menderita.

Para penguasa tersebut memiliki kekuatan yang kemudian hanya bisa dikalahkan oleh hero yang berasal dari dunia lain.

Formula genre anime *isekai* yang dijelaskan di atas, telah membangun sebuah cerita dengan kecenderungan yang mudah dinikmati dan diikuti ceritanya oleh penonton. Kemudahan dalam mengikuti cerita genre *isekai* ini yang membuat genre *isekai* sangat digemari oleh masyarakat. Anime dengan genre *isekai* cenderung memiliki sebuah formula yang sama (konvensi). Kesamaan formula tersebut dapat ditemukan dalam bagaimana cara perpindahan ke *isekai*, penggambaran protagonis dan antagonis, konflik yang diangkat, latar tempat yang digunakan, dan juga plot. Pada beberapa anime juga ditemukan perubahan pada beberapa unsur formula (inversi) seperti bukan hanya orang dari dunia modern yang bisa berpindah, namun juga orang dari abad pertengahan yang dapat berpindah ke dunia modern.

KESIMPULAN

Anime dengan genre *isekai* cenderung memiliki enam (6) struktur penting dalam ceritanya. Struktur formula **pertama** adalah bagaimana proses perpindahan tokoh utama. Perpindahan tokoh utama biasanya diceritakan dengan reinkarnasi, teleportasi, maupun melalui game. Proses perpindahan dengan cara reinkarnasi lebih banyak dipilih karena dapat mewujudkan 'memulai lagi dari nol' dengan segala kemudahan, yang tidak susah terwujud di dunia nyata. Struktur formula **kedua** adalah latar dan setting yang digunakan dalam anime genre *isekai* cenderung menggunakan Eropa abad pertengahan karena nuansa negara Eropa abad pertengahan yang benar-benar berbeda dengan Jepang dapat dengan segera memberikan gambaran 'dunia lain'. **Ketiga**, adalah dari tiga (3) jenis konflik yang dihadirkan yaitu sengketa, perang, dan raja iblis vs manusia. Cerita genre *isekai* cenderung menggambarkan konflik berupa sengketa antara 2 belah pihak atau lebih dikarenakan tujuan utama dari genre *isekai* adalah untuk memberikan hiburan ringan tanpa konflik yang berat. Struktur formula **keempat** adalah struktur naratif yang dimulai dengan cerita pembuka dengan perpindahan tokoh utama (hero) ke dunia lain. Hero kemudian akan mendapatkan misi atau berusaha beradaptasi dengan dunia lain dan dalam prosesnya terungkaplah kekuatan hero yang ternyata di atas rata-rata. Hero selanjutnya dapat menuntaskan misi yang didapat atau bisa dengan baik beradaptasi dengan dunia lain. Cerita biasanya akan cenderung diakhiri dengan akhir yang terbuka **Kelima**, terdapat kecenderungan karakter utama (hero) dengan tipikal hero yang cenderung biasa saja, namun ternyata memiliki kekuatan luar biasa dan disukai lawan jenis. Struktur formula **keenam** adalah terdapat tiga (3) tipikal tokoh antagonis berupa monster, raja iblis, penguasa/negara lain. Akhir-akhir ini terdapat kecenderungan di mana tokoh antagonis dalam cerita berupa monster atau penguasa/negara lain.

Struktur yang membentuk formula genre *isekai* cenderung ringan dan mudah dipahami. Semua struktur formula ini dibangun sedemikian rupa untuk memenuhi selera penonton dan memberikan kemudahan dalam menontonnya. Penelitian ini pada akhirnya dapat menyumbangkan formula genre *isekai* pada studi sastra populer khususnya kajian formula sastra yang membentuk genre *isekai*.

Penelitian ini masih terbatas pada unsur-unsur dasar yang membangun formula anime *isekai*. Dalam penelitian ini tidak disinggung anime yang memiliki unsur yang berbeda dengan anime genre *isekai* pada umumnya. Untuk itu kedepannya penelitian mengenai invensi dan konvensi pada genre ini dapat dipertimbangkan untuk dilakukan sebagai keberlanjutan dari tulisan ini.

PERNYATAAN BEBAS KEPENTINGAN

Semua penulis dengan ini menyatakan bahwa artikel ini sepenuhnya bebas dari segala konflik kepentingan baik dalam pengambilan data, analisis data, proses editorial, dan proses publikasi artikel pada jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2008). *Mitos di balik film laga Amerika*. Gadjah Mada University Press.
- Adi, I. R. (2011). Fiksi Populer (Teori dan Metode Kajian). *Pustaka Pelajar*, 1(69).
- Aoki, S., Ichizuka, M., Nagasumi, T., Teramura, K., Nakamura, H., Nomura, M., Hayashi, M., & Yokoi, K. (2021). *Gendai Isekai Fantajii no Kiso Chishiki: Gendai ni Okeru Genso sekai no Arata na Chouryuu to Minamoto o Shiru* (D. Takenouchi & K. Hatakeyama, Eds.). Kanzen.
- Aranda, O. G. (2020). Representations of Europe in Japanese anime: An overview of case studies and theoretical frameworks. *Mutual Images Journal*, 8, 47–84.
- Cawelti, J. G. (1999). *The Six-Gun Mystique Sequel*. Popular Press.
- Elwafa, F. Q. (2018). *Analisis Formula Genre Detektif Pada Cerpen D Zaka No Satsujin Jiken, Yubi, Dan Shinri Shiken Karya Edogawa Ranpo* [Undergraduate Thesis]. Universitas Brawijaya.
- Febriyanti, N. (2022). *Analisis Formula Sastra Dalam Novel Go Karya Kazuki Kaneshiro* [Undergraduate Thesis]. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
- Handayani, V. R. (2021). *Formula Genre Detektif Pada Anime Jepang 2014-2016* [Undergraduate Thesis]. Universitas Jenderal Soedirman.
- Lu, C. (2020). *The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga* [Master's Projects and Capstones]. The University of San Francisco.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (39th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Muhamed, F. (2020). *Rewriting Your Own Narrative: Isekai as a Contemporary Coming of Age Tale*. University of Washington.
- Nazir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Price, P. S. (2021). A Survey of the Story Elements of Isekai Manga. *Journal of Anime and Manga Studies*, 2, 57–91.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95.

- SF Shakai Kosatsu. (2021). Naze ima "Isekaitensei" ga Buumu nano ka? Genzai no Shinseikan to Mijikana 'Isekai' no Kankei towa. About Symposium Journal Manga. <https://hite-media.jp/journal/789/> (Diakses, 28-09-2023)
- Tafrizia, B., & Fauzyah, F. (2022). Pengaruh Plot Terhadap Penokohan Karakter Naofumi Iwatani dalam Anime Tate no Yuusha no Nariagari. *Rosiding Seminar Sastra Budaya Dan Bahasa (SEBAYA)*, 2, 204–215.
- Trisari, Agatha. (2021). Struktur Naratif Vladimir Propp (Tinjauan Konseptual). *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 10–19.
- von Feigenblatt, O. F. (2010). A socio-cultural analysis of romantic love in Japanese harem animation: A Buddhist monk, a Japanese knight, and a samurai. *Journal of Asia Pacific Studies*, 1(3), 636–646.
- Wang, X. A. (2022). *Searching for Happiness in 'Other Worlds': Utopias and Dystopias in Japanese Isekai* [Doctoral Dissertation].