

ABSTRAK

Peningkatan jumlah anime bergenre *isekai* yang sangat pesat dan variatif membuat genre ini menarik untuk diteliti terkait formula cerita yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis inversi formula genre *isekai* pada anime *Isekai Shokudou* dengan membandingkannya terhadap teori formula *isekai* menurut Ummah. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui teknik simak-catat dan dokumentasi, kemudian data dianalisis dan dikelompokkan sesuai tema. Hasil penelitian menunjukkan terdapat empat inversi utama, yaitu penggabungan latar dunia fantasi dan restoran sebagai latar utama, tidak adanya konflik besar yang berkelanjutan, fokus plot pada pengalaman kuliner dengan unsur *iyashikei* yang memberikan suasana tenang tanpa pertempuran, serta ketiadaan tokoh antagonis. Inversi-inversi ini diterima dengan baik oleh penonton dan berpotensi membuka peluang munculnya subgenre baru dalam *isekai* yang lebih menekankan kehidupan sehari-hari dan penyelesaian masalah tanpa konfrontasi. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi pengembangan studi genre dan industri anime dalam menciptakan variasi cerita yang inovatif serta memperkaya wacana akademis mengenai evolusi narasi dalam genre *isekai*.

Kata kunci: Anime *isekai*, Genre, Inversi Formula, *Isekai Shokudou*

ABSTRACT

The rapidly increasing number of *isekai* anime has made this genre interesting to study especially regarding the story formulas used. This research aims to identify and analyze the inversions of the *isekai* genre formula in the anime *Isekai Shokudou* by comparing it to the *isekai* formula theory according to Ummah. The method used is descriptive qualitative with data collection through observation-recording and documentation, then the data is analyzed and grouped according to themes. The results of the research show that there are four main inversions, namely the combination of fantasy world and restaurant settings as the main setting, the absence of major ongoing conflicts, the plot's focus on culinary experiences with *iyashikei* elements that provide a calm atmosphere without battles, and the absence of antagonistic characters. These inversions are well-received by the audience and potentially open opportunities for the emergence of new subgenres in *isekai* that emphasize daily life and problem-solving without confrontation. It is hoped that these findings can be an important reference for the development of genre studies and the anime industry in creating innovative story variations and enriching the academic discourse on narrative evolution in the *isekai* genre.

Key words: *Isekai* anime, Genre, Formula Inversion, *Isekai Shokudou*

要旨

異世界アニメの急速な増加は、このジャンルをより深く研究する上で興味深いものにすることである。特に、使用される物語の定型に着目しています。本研究は、アニメ「異世界食堂」における異世界ジャンルの定型の転換を、ウンマによる異世界定型理論と比較して特定し、分析することを目的とすることである。使用する方法は記述的質的研究であり、観察記録とドキュメンテーションを通じてデータを収集し、その後、テーマに従ってデータを分析およびグループ化します。研究の結果、四つの主要な転換があることが示されたことである。それは、異世界とレストランの設定の組み合わせを主要な設定とすること、主要な継続的な対立がないこと、戦闘のない穏やかな雰囲気を提供する癒し系の要素を備えた料理体験に焦点を当てること、そして敵対的なキャラクターがないことである。これらの転換は聴衆に好評であり、日常生活と対立のない問題解決を重視する異世界の新しいサブジャンルの出現の機会を開く可能性がある。これらの調査結果が、ジャンルの研究開発と、革新的な物語のバリエーションを生み出し、異世界ジャンルの物語の進化に関する学術的な議論を豊かにするアニメ産業にとって重要な参考になることが期待されることである。

キーワード：異世界アニメ、ジャンル、定型転換、異世界食堂