

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa anime *Isekai Shokudou* memiliki beberapa bentuk inversi terhadap formula *isekai* umum yang terdapat pada latar, konflik, plot, dan tokoh antagonis.

Inversi pada latar terjadi pada penggabungan dari dua latar yang berbeda, yaitu restoran modern yang ada di dunia nyata dan dunia lain yang terinspirasi dari Eropa pada abad pertengahan. Berbeda dari *isekai* umum yang menjadikan dunia lain sebagai latar utama petualangan, *Isekai Shokudou* menjadikan restoran sebagai pusat narasi dan interaksi sosial. Pada inversi konflik, inversi disebabkan oleh konflik yang disajikan sangatlah ringan dan cepat selesai, bahkan sangat minim dengan konflik tanpa sengketa, peperangan, atau pertarungan dengan raja iblis.

Dalam plot yang dibawakan, inversi disebabkan oleh fokus cerita yang berbeda dibandingkan dengan *isekai* umum. Fokus yang digunakan merupakan pengalaman kuliner dan interaksi antarkarakter di restoran dan tidak berfokus pada petualangan atau pertempuran sang protagonis. Metode teleportasi yang digunakan juga terbalik,

di mana pelanggan dari *isekai* atau dunia lain yang datang menuju restoran di dunia nyata, bukan protagonis yang melakukan perpindahan dunia. *Isekai Shokudou* tidak menampilkan antagonis yaitu inversi dari *isekai* umum yang biasanya menjadikan antagonis sebagai pusat konflik pada anime *isekai*. Sebaliknya, berbagai karakter dari latar belakang berbeda bersatu dalam suasana damai di restoran yang mencerminkan *iyashikei* dengan mengedepankan ketenangan dan keharmonisan, sekaligus sebagai respon dari kritik terhadap genre *isekai* yang monoton.

Secara keseluruhan, *Isekai Shokudou* berhasil melakukan inovasi dan pembaharuan dalam genre *isekai* dengan menggunakan inversi yang menyegarkan. Menawarkan pengalaman menonton yang berbeda, lebih ringan, damai, dan penuh kehangatan, sebagai pilihan bagi penonton yang mencari alternatif dari genre *isekai* konvensional yang penuh dengan aksi dan konflik. Tidak hanya memperkaya genre *isekai*, inovasi dari inversi ini juga membuka peluang pengembangan subgenre baru yang lebih beragam dan inklusif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai inversi formula genre *isekai* dalam anime *Isekai Shokudou*, diharapkan agar penelitian ini dapat dikembangkan lebih lagi menggunakan metode komparatif terhadap karya *isekai*

lain yang menggunakan pola serupa. Penerimaan oleh penonton juga perlu diangkat untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh inversi terhadap preferensi penonton. Penambahan perspektif sosial dan konsep *iyashikei* diharapkan dapat memperkaya analisis struktur dan fungsi naratif dalam genre ini.

Penemuan inversi dalam genre *isekai* ini dapat memberikan wawasan baru terkait dinamika genre *isekai* yang semakin beragam dan inklusif. Inversi seperti ini juga memiliki potensi untuk di eksplorasi sebagai pengembangan subgenre baru yang lebih menarik dan relevan bagi penonton yang lebih luas. Dengan demikian, saran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian akademik dan kreatif pada genre *isekai*.