

Terlalu Panjang: Fungsi Parateks dalam Judul Anime *Isekai*

Dzulfiqar Faris Al Faruq¹, Muhammad Raihan Fuad²

¹²Sastra Inggris, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Email: 236111005@mhs.uinsaid.ac.id¹, 236111032@mhs.uinsaid.ac.id²

Abstrak

Fenomena judul yang panjang dan deskriptif dalam anime *Isekai* menandai pergeseran fungsi judul dari sekadar penanda menjadi alat komunikasi yang mengarahkan pemaknaan awal terhadap narasi. Penelitian ini membahas fungsi judul dalam anime *Isekai* dengan menggunakan teori parateks Gérard Genette (1997). Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana judul-judul tersebut berfungsi sebagai parateks dalam membentuk makna awal narasi. Data penelitian meliputi dua puluh judul anime *Isekai* yang diperoleh dari MyAnimeList dan situs web resmi masing-masing anime. Metode deskriptif kualitatif digunakan bersama dengan teknik analisis Spradley (2016) untuk mengidentifikasi pola linguistik dan budaya dalam judul-judul tersebut. Temuan menunjukkan bahwa empat fungsi parateks Genette, yaitu penunjukkan, konotasi, godaan, dan penguraian, hadir secara berlapis dalam judul-judul *Isekai*. Setiap fungsi merepresentasikan karakteristik identifikasi, asosiasi makna, daya tarik, dan deskripsi naratif yang berkontribusi pada pembentukan pemaknaan awal teks. Temuan ini menegaskan bahwa judul dalam anime *Isekai* tidak hanya berfungsi sebagai label teks, tetapi juga sebagai perangkat semiotik dan komersial yang berperan penting dalam pembingkai makna sebelum teks naratif dikonsumsi.

Kata Kunci: anime *Isekai*; fungsi judul; Gérard Genette; judul deskriptif; parateks.

Way Too Long: The Functions of Paratext in Isekai Anime Titles

Abstract

The phenomenon of long and descriptive titles in Isekai anime marks a shift in the title's function from being a mere signifier to a communication tool that directs the initial meaning of the narrative. This study examines the function of titles in Isekai anime using Gérard Genette's (1997) paratext theory. The aim of this study is to explain how these titles function as paratexts in shaping the initial meaning of the narrative. The research data includes twenty Isekai anime titles obtained from MyAnimeList and the official websites of each anime. Qualitative descriptive methods were used along with Spradley's (2016) analytical techniques to identify linguistic and cultural patterns in these titles. The findings indicate that Genette's four paratext functions, namely designation, connotation, temptation, and breakdown, are present in layers in Isekai titles. Each function represents the characteristics of identification, meaning association, attraction, and narrative description that contribute to the formation of the initial meaning of the text. This finding confirms that titles in Isekai anime not only function as text labels, but also as semiotic and commercial devices that play an important role in framing meaning before the narrative text is consumed.

Keywords: *descriptive title; Gérard Genette; Isekai anime; paratext; title functions.*

A. Pendahuluan

Judul anime *Isekai* semakin populer dalam beberapa tahun terakhir karena panjang dan tingkat detailnya yang mencolok. Berbeda dari judul anime lain yang umumnya singkat dan simbolis, banyak judul *Isekai* secara langsung mengungkapkan premis utama cerita, bahkan menyampaikan kondisi awal protagonis sebelum audiens menonton serialnya. Meski demikian, terdapat juga judul *Isekai* yang pendek dan simbolis, hanya menekankan peran atau kemampuan khusus protagonis. Perbedaan strategi penamaan ini mengindikasikan bahwa judul dalam genre *Isekai* tidak lagi berfungsi semata sebagai penanda, melainkan sebagai perangkat komunikasi awal yang membentuk orientasi dan ekspektasi audiens. Fenomena tersebut mengindikasikan adanya pergeseran fungsi judul dalam strategi naratif dan pemasaran industri anime, dari fungsi identifikasi menuju fungsi penguraian premis dan daya tarik komersial. Kecenderungan ini sejalan dengan temuan Yamane (2020) yang menunjukkan bahwa audiens anime

lebih menekankan pesan cerita dan konten naratif dibandingkan aspek visual semata, sehingga judul yang menonjolkan informasi naratif berpotensi membentuk minat sekaligus arah interpretasi audiens. Dengan demikian, perubahan pola penamaan ini bukan sekadar tren stilistika, tetapi berkaitan dengan cara makna awal narasi dikonstruksi sebelum teks dikonsumsi.

Contoh fenomena tersebut tampak pada judul *That Time I Got Reincarnated as a Slime*, yang secara eksplisit menyampaikan mekanisme reinkarnasi sekaligus identitas baru protagonis. Sebaliknya, *God's Blessing on This Wonderful World!* menghadirkan nuansa parodi melalui pilihan diksi yang ekspresif, sementara *No Game No Life* mempertahankan ambiguitas simbolis tanpa menguraikan premis cerita secara langsung. Variasi ini memperlihatkan bahwa judul-judul *Isekai* tidak hanya mengidentifikasi teks, tetapi juga membentuk ekspektasi audiens terhadap dunia dan konflik yang akan dihadapi. Dengan demikian, judul berperan sebagai ambang interpretatif yang

bekerja sebelum narasi dimulai.

Sejumlah penelitian telah membahas anime *Isekai* dari berbagai perspektif. Lu (2020) mengungkap sisi gelap konsumsi *Isekai* dengan mengaitkannya pada pelarian ekstrem dan superioritas diri. Simbolon (2022), dalam analisis teologis terhadap anime *Isekai*, berpendapat bahwa tema-tema *Isekai* menyampaikan harapan akan kehidupan setelah kematian yang lebih baik dalam konteks budaya Jepang. Cahyaningtyas dkk. (2025) menunjukkan bahwa struktur naratif *Isekai* tidak eksklusif pada sinema Jepang melalui analisis kemunculannya dalam berbagai genre film dan latar budaya.

Lebih lanjut, Ummah dkk. (2024) meneliti struktur formula anime *Isekai* dan menemukan enam komponen naratif, yaitu pahlawan, antagonis, latar, konflik, metode transfer, dan struktur naratif. Price (2020) juga menemukan bahwa pola premis yang serupa sering dimanfaatkan dalam judul manga *Isekai* untuk menarik pembaca melalui struktur yang familiar. Meskipun demikian, penelitian-

penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek naratif dan tematik, sehingga fungsi judul belum ditempatkan sebagai objek analisis utama.

Sejalan dengan itu, kajian mutakhir mengenai judul juga cenderung menempatkannya dalam kerangka struktural dan informasional, seperti panjang, bentuk sintaksis, dan kepadatan informasi, alih-alih sebagai elemen yang aktif dalam membentuk makna (Wang et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa judul sering diperlakukan sebagai bagian pendukung dari teks, bukan sebagai komponen yang memiliki peran interpretatif yang mandiri.

Sebagian besar kajian sebelumnya menempatkan judul hanya sebagai bagian pendukung struktur cerita, padahal dalam kerangka parateks, judul memiliki peran strategis dalam mengarahkan pemaknaan sejak awal. Kecenderungan judul *Isekai* yang semakin panjang dan deskriptif mengindikasikan dominasi fungsi penguraian dan godaan dibandingkan fungsi penunjukan semata. Namun,

kecenderungan tersebut belum dipetakan berdasarkan kategori fungsi paratekstual secara terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini menelaah bagaimana judul-judul anime *Isekai* berfungsi sebagai parateks serta mengidentifikasi kecenderungan dominasi fungsi tertentu dalam membentuk ekspektasi awal audiens.

Landasan teoretis penelitian ini bertumpu pada konsep parateks yang dikemukakan oleh Gérard Genette (1997). Genette mendefinisikan parateks sebagai elemen-elemen yang menyertai teks utama dan berfungsi sebagai ambang interpretatif antara teks dan audiens, seperti judul, kata pengantar, dan elemen visual pendukung. Parateks memungkinkan teks hadir kepada publik serta membentuk cara audiens mengakses dan memahami teks sebelum berinteraksi langsung dengan narasi utama. Dalam kerangka ini, judul memiliki peran penting sebagai titik masuk awal yang membangun orientasi dan ekspektasi audiens terhadap teks.

Genette (1997) mengemukakan bahwa judul memiliki beberapa fungsi paratekstual utama, yaitu

penunjukan, konotasi, godaan, dan penguraian. Fungsi penunjukan berkaitan dengan peran judul dalam mengidentifikasi dan menandai teks secara jelas. Fungsi konotasi berhubungan dengan pembentukan makna emosional, simbolis, atau tematik yang tersirat. Fungsi godaan berperan menarik perhatian audiens dan membangkitkan rasa ingin tahu terhadap teks, sedangkan fungsi penguraian memungkinkan judul menyampaikan informasi naratif yang lebih rinci mengenai premis atau struktur cerita. Keempat fungsi ini tidak selalu berdiri sendiri, tetapi sering hadir secara bersamaan dengan satu fungsi yang lebih dominan.

Relevansi teori parateks Genette, termasuk fungsi-fungsi judul tersebut, telah ditegaskan kembali dalam kajian media kontemporer. Skare (2020) menunjukkan bahwa konsep parateks tetap berguna untuk menganalisis media digital dan audiovisual karena berperan dalam mbingkai interpretasi awal audiens. Galey (2023) menegaskan bahwa parateks berfungsi sebagai mediator antara teks dan audiens dalam media populer modern.

Sementara itu, Buljubašić (2023) menyatakan bahwa judul sebagai parateks merupakan bagian integral dari struktur semiotik teks yang memengaruhi arah interpretasi. Berdasarkan kerangka teoretis ini, penelitian tentang judul anime *Isekai* diposisikan sebagai kajian paratekstual yang relevan untuk memahami bagaimana judul membentuk ekspektasi dan pemaknaan audiens.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif karena analisisnya berfokus pada penggambaran bagaimana judul anime *Isekai* berfungsi sebagai parateks, bukan pada pengumpulan data numerik atau statistik (Sugiyono, 2019). Data penelitian terdiri atas judul dari 20 anime *Isekai* terpilih, serta data visual pendukung yang merepresentasikan kemunculan judul dalam konteks media resminya. Kriteria pemilihan judul anime *Isekai* dijabarkan pada tabel 1 di bagian lampiran.

Data diperoleh melalui teknik dokumentasi dengan memanfaatkan

sumber daring resmi. Judul-judul anime dikumpulkan dari daftar resmi MyAnimeList sebagai sumber awal, kemudian diverifikasi melalui situs web resmi masing-masing anime. Data visual berupa tangkapan layar opening anime dan materi promosi dikumpulkan untuk memperkuat analisis fungsi judul sebagai elemen paratekstual dan memastikan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis Spradley (2016). Langkah pertama dalam analisis adalah mengidentifikasi mekanisme *Isekai* yang lebih umum yang disebutkan dalam judul, seperti reinkarnasi, teleportasi, pemanggilan, imersi dalam dunia virtual, dan *Isekai* terbalik. Setelah identifikasi domain naratif ini, judul-judul tersebut dikategorikan menurut fitur leksikal dan naratif umum. Perbandingan antar kategori dilakukan menggunakan klasifikasi ini untuk melihat bagaimana setiap judul sesuai dengan kerangka paratekstual Genette (1997), yang terdiri dari penunjukan, konotasi, godaan, dan penguraian. Pemetaan fungsi parateks judul anime

Isekai disajikan pada tabel 2 di bagaian lampiran. Hasilnya kemudian dianalisis untuk mengungkap tema budaya yang mendasarinya, seperti penggunaan taktik pemasaran dalam budaya anime, pemenuhan keinginan, pelarian, dan parodi genre.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap 20 judul anime *Isekai*, ditemukan empat fungsi utama judul berdasarkan teori parateks Gérard Genette (1997), yaitu penunjukan, konotasi, godaan, dan penguraian. Pembahasan pada bagian ini akan menguraikan hasil analisis berdasarkan keempat fungsi tersebut secara berurutan, disertai contoh fenomenal yang telah dipilih dari data penelitian.

1. Fungsi Penunjukan

Menurut Gérard Genette (1997), fungsi penunjukan adalah fungsi judul yang secara langsung menunjukkan isi teks secara eksplisit. Judul dalam fungsi ini bersifat denotatif dan informatif karena mengungkapkan elemen penting seperti tokoh, situasi awal, atau

peristiwa utama tanpa ambiguitas. Dalam anime *Isekai*, fungsi ini tampak pada judul yang secara jelas menyebut proses perpindahan dunia, reinkarnasi, atau identitas baru protagonis, sehingga audiens dapat memahami gambaran dasar cerita sebelum menonton..



Gambar 1. *That Time I Got Reincarnated as a Slime* dan *The Rising of the Shield Hero*

Judul *Tensei Shitara Slime Datta Ken* ‘That Time I Got Reincarnated as a Slime’ dan *Tate no Yuusha no Nariagari* ‘The Rising of the Shield Hero’ dengan jelas menunjukkan fungsi ini. Kedua judul tersebut secara langsung mengidentifikasi siapa protagonisnya dan peristiwa atau peran apa yang mendefinisikan kisahnya. Pada judul *That Time I Got Reincarnated as a Slime*, frasa *Got Reincarnated* secara eksplisit menandai mekanisme kematian dan kelahiran kembali dalam genre *Isekai*, sementara *as a Slime* menentukan bentuk baru protagonis, yang menunjukkan transformasi dan identitas yang diperoleh di dunia lain.

Demikian pula, *The Rising of the Shield Hero* memperkenalkan identitas protagonis melalui artefak simbolis *Shield* yang menandakan peran defensifnya dalam mekanisme pemanggilan. Dalam hal ini, sang protagonis dipilih dan dipanggil ke dunia lain untuk memenuhi misi heroik.

Meskipun kedua judul tersebut juga mengandung fungsi penguraian dengan mengisyaratkan alur cerita, fungsi dominannya tetap penunjukan karena tujuan utamanya adalah mengidentifikasi protagonis dan premis, bukan merangkum peristiwa. Kombinasi ini menunjukkan bahwa judul *Isekai* dapat memuat beberapa fungsi paratekstual sekaligus, tetapi tetap menekankan satu fungsi utama sebagai jangkar narasi. Judul lain dengan pola serupa antara lain *Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu* ‘Jobless Reincarnation’, *Hataraku Maou-sama!* ‘The Devil Is a Part-Timer!’, dan *Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei suru* ‘The World’s Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat’, yang sama-sama memprioritaskan identifikasi jelas

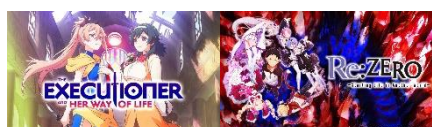
terhadap protagonis dan premis sebagai tujuan utama.

Dalam kaitannya dengan teori parateks Genette (1997), contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa judul berfungsi sebagai kerangka referensi awal yang menghubungkan audiens dengan teks. Salah satu fungsi utamanya adalah penunjukkan, yang memungkinkan audiens membangun titik masuk kognitif dan interpretatif sebelum terlibat dengan narasi. Kejelasan referensi dalam judul sejalan dengan konsep parateks sebagai “ambang interpretasi,” yang menunjukkan makna dan espektasi dibentuk sebelum teks dikonsumsi. Dalam genre *Isekai*, ambang ini hadir sebagai penanda linguistik yang mengisyaratkan transformasi dan identitas sebagai tema utama.

2. Fungsi Konotasi

Menurut Gérard Genette (1997), konotasi merupakan fungsi judul yang menambahkan makna emosional, simbolis, atau atmosferik terhadap teks. Judul tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun suasana, nada, dan kemungkinan tema, sehingga

membuka ruang interpretasi melalui asosiasi budaya atau simbol tertentu. Dalam anime *Isekai*, fungsi ini membentuk ekspektasi emosional audiens, seperti kesan petualangan, keajaiban, ironi, atau tragedi, sebelum cerita dimulai.



Gambar 2. *The Executioner and Her Way of Life* dan *Re: Zero – Starting Life in Another World*

Judul *Shokei Shoujo no Virgin Road* 'The Executioner and Her Way of Life' dan *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* 'Re:Zero – Starting Life in Another World' menunjukkan fungsi konotatif ini. Pada judul *The Executioner and Her Way of Life*, kata *Executioner* langsung membangkitkan asosiasi dengan kematian, hukuman, dan konflik moral, sementara "Her Way of Life" menunjukkan kode atau keyakinan pribadi yang mengatur eksistensi protagonis. Judul tersebut menyiratkan kisah paradoks moral dan refleksi eksistensial, selaras dengan mekanisme pemanggilan. Dalam hal ini, individu dari dunia nyata dipindahkan ke alam fantasi

melalui ritual dan dieliminasi oleh protagonis karena membuat kerusakan.

Sementara itu, judul *Re: Zero – Starting Life in Another World* menyampaikan bentuk konotasi yang sama sekali berbeda yang bersifat psikologis dan siklik daripada moral. Awalan *Re* dan kata *Zero* mengonotasikan pengulangan dan pengaturan ulang eksistensial, merujuk pada kekuatan Subaru "Return by Death" yang memaksanya untuk hidup kembali setelah kematian tragis dan memperbaiki kegagalannya. Sementara itu, "Starting Life in Another World" menjelaskan mekanisme pemanggilan yang membawanya ke dunia lain. Bersama-sama, frasa-frasa tersebut membangun simbolisme berlapis tentang keputusan dan pembaharuan, menempatkan judul tersebut sebagai cermin dari siklus psikologis protagonis yang tak berujung, bukan sekadar label petualangan.

Meskipun kedua judul tersebut juga mengandung fungsi penunjukan melalui referensi terhadap karakter dan latar, fungsi dominannya adalah

konotasi karena beroperasi pada tingkat emosi dan simbolisme. Judul lain seperti *Saihate no Paladin* ‘The Faraway Paladin’, *No Game No Life* ‘No Game No Life’, *Death March kara Hajimaru Isekai Kyousoukyoku* ‘Death March to the Parallel World Rhapsody’, dan *Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!* ‘KonoSuba: God’s Blessing on This Wonderful World!’ juga menunjukkan kecenderungan konotatif dengan menekankan asosiasi simbolik dan nada tematik daripada deskripsi literal.

Dalam kaitannya dengan kerangka parateks Genette (1997), contoh-contoh tersebut mewujudkan gagasan bahwa judul dapat bertindak sebagai ambang batas interpretatif yang memengaruhi bagaimana audiens mempersepsikan dan merasakan sebuah teks. Genette berpendapat bahwa judul dengan kekuatan konotatif memberikan resonansi semantik yang membingkai keterlibatan audiens bahkan sebelum narasi dimulai. Judul-judul tersebut mencapai hal ini dengan menyematkan implikasi moral dan eksistensial dalam susunan

kalimatnya. Dalam konteks *Isekai*, judul-judul ini memperluas genre di luar pelarian, menggunakan kehalusan linguistik untuk mengkomunikasikan konflik internal, kematian, dan pencarian makna dalam eksistensi siklik. Hasilnya adalah keterlibatan audiens yang lebih dalam yang selaras dengan gagasan Genette tentang judul bukan hanya sebagai pengidentifikasi tetapi juga sebagai titik masuk emosional dan filosofis ke dalam teks.

3. Fungsi Godaan

Menurut Gérard Genette (1997), fungsi godaan adalah fungsi judul yang bertujuan menarik perhatian audiens. Judul dalam fungsi ini dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu melalui pilihan kata, struktur yang tidak lazim, atau susunan yang mencolok, tanpa harus mengungkapkan isi cerita secara langsung. Dalam anime *Isekai*, fungsi ini sering muncul pada judul yang panjang, humoris, atau tidak biasa, sehingga menciptakan efek persuasif dan meningkatkan daya tarik komersial.



Gambar 3. *Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon and Do You Love Your Mom dan Her Two-Hit Multi-Target Attacks?*

Judul *Jidou Hanbaiki ni Umarekawatta Ore wa Meikyuu wo Samayou* ‘Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon’ dan *Tsūjou Kougeki ga Zentai Kougeki de Nikai Kougeki no Okaasan wa Suki desu ka?* ‘Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?’ menunjukkan fungsi godaan ini. Pada judul *Reborn as a Vending Machine, Now I Wander the Dungeon*, kata *Vending Machine* memicu rasa ingin tahu dengan menyoroti keunikan protagonis yang bereinkarnasi menjadi benda mati dalam genre *Isekai*. Dalam konteks budaya Jepang, mesin penjual otomatis merupakan simbol efisiensi dan bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga transformasi ini menghadirkan unsur parodi terhadap ketergantungan pada teknologi. Sementara itu, frasa "Reborn" secara eksplisit menandai mekanisme kematian dan kelahiran kembali

dalam genre *Isekai*. Judul tersebut juga memiliki fungsi penguraian karena menjelaskan premis cerita tentang protagonis yang terlahir kembali sebagai mesin dan kemudian berkelana melalui berbagai dungeon (ruang bawah tanah dalam dunia fantasi yang dipenuhi tantangan).

Sementara itu, pada judul *Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?* mengandung pertanyaan hasutan yang memicu rasa ingin tahu emosional yang dapat menarik perhatian audiens. Selain itu, frasa *Two-Hit Multi-Target Attacks* menyematkan mekanisme pemanggilan yang protagonis dan ibunya dipindahkan ke dunia seperti permainan. Kedua judul tersebut menunjukkan bahwa fungsi godaan diwujudkan melalui keunikan konsep, struktur tidak lazim, serta unsur humor dan parodi. Judul lain seperti *Kumo desu ga, Nani ka?* ‘So I’m a Spider, So What?’ dan *Hataraku Maou-sama!* ‘The Devil Is a Part-Timer!’ juga menampilkan fungsi serupa dengan menarik perhatian melalui absurditas dan efek komikal.

Dalam kaitannya dengan kerangka parateks Genette (1997),

contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa judul juga berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian audiens. Pada *Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon*, premis yang absurd mendistorsi kiasan reinkarnasi dalam genre *Isekai* secara humoris, sehingga memicu rasa ingin tahu. Sementara itu, *Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?* menggunakan struktur interogatif untuk menciptakan provokasi emosional dan permainan kata, yang mencerminkan apa yang disebut Genette sebagai “daya tarik tekstual” yang memikat perasaan dan rasa ingin tahu audiens. Kedua judul tersebut menunjukkan bahwa fungsi godaan dalam anime *Isekai* tidak hanya bertujuan mengajak audiens untuk menonton, tetapi juga mencerminkan kesadaran diri dan komersialisasi genre. Dalam hal ini, humor dan unsur berlebihan digunakan sebagai strategi persuasi dalam budaya anime kontemporer.

4. Fungsi Penguraian

Fungsi penguraian dalam teori parateks Genette (1997) merujuk

pada judul yang memiliki struktur kompleks dengan beberapa elemen makna yang saling berkaitan. Judul ini tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga menyampaikan informasi naratif yang relatif lengkap, seperti hubungan sebab-akibat atau perubahan status tokoh. Dalam anime *Isekai*, fungsi ini tampak pada judul panjang yang menguraikan proses perpindahan dunia, kondisi awal protagonis, dan konsekuensinya.



Gambar 4. *I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too* dan *Arifureta: From Commonplace to World's Strongest*

Judul *Isekai de Cheat Nouryoku wo Te ni Shita Ore wa, Genjitsu Sekai wo mo Musou suru* ‘I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too’ dan *Arifureta Shokugyou de Sekai Saikyou* ‘Arifureta: From Commonplace to World’s Strongest’, secara langsung menguraikan perjalanan protagonis dari kelemahan menuju kekuatan dan secara eksplisit menyampaikan premis fantasi kepada audiens. Pada judul *I Got a Cheat*

Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too, mengungkapkan struktur yang detail dan kausal. Sementara itu, mekanisme tersebut mencakup mekanisme teleportasi. Protagonis memperoleh kemampuan luar biasa melalui portal misterius yang menghubungkan dunia nyata dengan dimensi lain, menciptakan narasi dunia ganda. Pada judul *Arifureta: From Commonplace to World's Strongest*, dijelaskan tentang perubahan status protagonis dalam cerita. Mekanisme *Isekai* menggunakan mekanisme pemanggilan, menggambarkan seorang protagonis yang dipanggil oleh sebuah kerajaan ke dunia lain dan mengalami transformasi dramatis setelah jatuh ke dalam dungeon.

Kedua judul tersebut juga mengandung fungsi penunjukan sebagai elemen sekunder karena menyoroti kemampuan luar biasa dan peningkatan status sebagai tema utama. Judul lain seperti *Isekai wa Smartphone to Tomo ni* 'In Another World With My Smartphone', *Shinchou Yuusha: Kono Yuusha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchou*

Sugiru 'Cautious Hero: The Hero Is Overpowered but Overly Cautious', *Tondemo Skill de Isekai Hourou Meshi* 'Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill', dan *Slime Taoshite 300-nen, Shiranai Uchi ni Level MAX ni Nattemashita* 'I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level' juga menunjukkan fungsi penguraian melalui penyampaian premis dan perkembangan cerita secara deskriptif.

Dalam kaitannya dengan teori Genette (1997), judul-judul tersebut mencerminkan "transparansi fungsional," parateks meminimalkan jarak interpretatif dengan mengungkapkan detail naratif secara langsung. Keterusterangan ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga membentuk ekspektasi audiens sebagai panduan interpretatif. Dalam anime *Isekai*, kecenderungan ini menunjukkan orientasi pada aksesibilitas dan *immediacy*. Dengan demikian, judul berfungsi sebagai gerbang naratif yang merangkum transformasi kompleks menjadi premis yang ringkas dan mudah dipahami, sekaligus memperkuat

fantasi pemberdayaan sebagai inti cerita.

D. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa judul anime *Isekai* memiliki berbagai fungsi parateks yang memengaruhi persepsi audiens bahkan sebelum mereka berinteraksi dengan narasi. Analisis yang didasarkan pada kerangka teori Gérard Genette (1997) menunjukkan bahwa fungsi penunjukan, konotasi, godaan, dan penguraian seringkali hadir bersamaan dalam satu judul, menunjukkan baik niat budaya maupun kreativitas linguistik. Judul-judul seperti *That Time I Got Reincarnated as a Slime* dan *Re:Zero – Starting Life in Another World* menyoroti transformasi dan identitas melalui penunjukan dan konotasi, sementara *Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?* menunjukkan fungsi godaan melalui humor dan provokasi. Sebaliknya, judul-judul deskriptif seperti *Arifureta: From Commonplace to World's Strongest* dan *I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the*

Real World, Too mencontohkan fungsi uraian dengan secara eksplisit meringkas premis narasi. Temuan ini menegaskan bahwa judul anime *Isekai* tidak hanya berfungsi sebagai label tekstual tetapi juga sebagai perangkat semiotik dan komersial yang menjadi perantara antara cerita dan harapan audiens.

Penelitian selanjutnya didorong untuk memperluas studi ini dengan mengeksplorasi penerimaan audiens untuk memahami bagaimana para audiens menafsirkan dan merespons secara emosional berbagai jenis judul *Isekai*. Penelitian yang membandingkan berbagai genre anime juga dapat menyoroti pola yang lebih umum dalam penggunaan judul, bahasa pemasaran, dan simbolisme budaya dalam media populer Jepang.

Daftar Pustaka

- 8bit. (2018). *That Time I Got Reincarnated as a Slime* [TV series]. Kodansha.
- Amazon Prime Video. (2023). *Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks? Key Visual*. Melalui, <https://www.primevideo.com/-/id/detail/Do-You-Love-Your-Mom-and-Her-Two-Hit-Multi-Target-Attacks/OT1UPPPSD4JOGV>

- [31Z6I83ESCYV](#) [Diakses pada 15/10/2025].
- Amazon Prime Video. (2023). *Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon Promotional Image*. Melalui, https://www.primevideo.com/=/id/detail/0TH5V9O9B1OFFBK7UGGCJKAVE3/ref=atv_dp_share_cu_r [Diakses pada 15/10/2025].
- Amazon Prime Video. (2023). *That Time I Got Reincarnated as a Slime Promotional Image*. Melalui, https://www.primevideo.com/=/id/detail/0OD4QN4CRHXLXUNQO2DM6DGEVH/ref=atv_dp_share_cu_r [Diakses pada 15/10/2025].
- Amazon Prime Video. (2023). *The Rising of the Shield Hero Promotional Image*. Melalui, https://www.primevideo.com/=/id/detail/0OO4OQ2DHBBO00J5TO1W68BWC5/ref=atv_dp_share_cu_r [Diakses pada 15/10/2025].
- AnimeGeek. (2022). *The Executioner and Her Way of Life Season 2 Visual*. Melalui, <https://www.animegeek.com/the-executioner-and-her-way-of-life-season-2-release-date-shokei-shoujo-no-virgin-road-season-2-anime/> [Diakses pada 15/10/2025].
- APE-S. (2024). *Re:Zero – Starting Life in Another World Visual Poster*. Melalui, <https://ape-s.com/re-zero-kara-hajimeru-Isekai-seikatsu/> [Diakses pada 15/10/2025].
- Asread & White Fox. (2019). *Arifureta: From Commonplace to World's Strongest* [TV series]. Kadokawa.
- BleedingCool. (2022). *Arifureta Key Visual Poster*. Melalui, <https://bleedingcool.com/tag/arifureta/> [Diakses pada 15/10/2025].
- Buljubašić, I. (2023). Gérard Genette's Paratext in Contemporary Narratology. *Anafora*, 4(1), 15–35. <https://naklada.ffos.hr/casopisi/index.php/anafora/article/view/183>
- Cahyaningtyas, A. E., Safitri, A. W., Saputri, A. I., & Yuliana, S. K. (2025). Shareloc: An analysis of Isekai elements across different genre and cinematic cultures. *RADIANT Journal of Applied, Social, and Education Studies*, 6(2), 82–98. <https://doi.org/10.52187/rdt.v6i2.312>
- Fernsehserien.de. (2023). *I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too Visual*. Melalui, <https://www.fernsehserien.de/i-got-a-cheat-skill-in-another-world-and-became-unrivaled-in-the-real-world-too> [Diakses pada 15/10/2025].
- Galey A. (2023). Introduction: Reconsidering Paratext as a Received Concept. *Games and culture*, 18(6), 708–717. <https://doi.org/10.1177/15554120231184280>
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*.

- Cambridge: Cambridge University Press.
- J.C. Staff. (2019). *Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?* [TV series]. Kadokawa.
- J.C. Staff. (2022). *The Executioner and Her Way of Life* [TV series]. Square Enix.
- Kinema Citrus. (2019). *The Rising of the Shield Hero* [TV series]. Kadokawa.
- Lu, C. (2020). *The darker sides of the Isekai genre: An examination of the power of anime and manga*. (Master's thesis, University of San Francisco). <https://repository.usfca.edu/capstone/1009>
- Madhouse. (2014). *No Game No Life* [TV series]. Media Factory.
- MAPPA. (2023). *Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill* [TV series]. Kadokawa.
- Millepensee. (2021). *So I'm a Spider, So What?* [TV series]. Kadokawa.
- Millepensee. (2023). *I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too* [TV series]. Kadokawa.
- OLM. (2023). *The Faraway Paladin: The Lord of the Rust Mountain* [TV series]. Kadokawa.
- Price, P. S. (2021). A survey of the story elements of Isekai manga. *Journal of Anime and Manga Studies*, 2, 57–91.
- Production Reed. (2017). *In Another World With My Smartphone* [TV series]. Kadokawa.
- Ramadhan, M. S. Analisis Gaya Komunikasi untuk Menarik Audiens dalam Konten Youtube Alur Cerita Anime Isekai wa Smartphone to Tomoni. (2025). *Jurnal Humanitaria Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(02). <https://doi.org/10.14421/hum.v3i2.3636>
- Revoroot. (2021). *I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level* [TV series]. Kadokawa.
- Safitri, N. A. S. (2024). Tipologi Dan Fungsi Kebahasaan Judul Buku Cerita Anak Dalam Portal Buku Digital Kemdikbud: Typology And Language Function Of Children's Story Book Titles In The Digital Book Portal Of The Ministry Of Education And Culture. *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 43–49. <https://doi.org/10.51574/aufklarung.v4i1.3228>
- Sartika, Y., Putri, W. S., & Untari, L. (2023). Jutsuonym: Indexical alignment in the naming of jutsu in comic, animation, and video game series. *CrossOver Journal of Adaptation Studies*, 3(2). <https://doi.org/10.22515/crossover.v3i2.7840>
- Silver Link. (2021). *The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat* [TV series]. Kadokawa.
- Silver Link & Connect. (2018). *Death March to the Parallel World Rhapsody* [TV series]. Kadokawa.
- Simbolon, H. Y. (2022). *Harapan adanya dunia lain setelah*

- kematian dalam budaya populer anime Isekai ditinjau dari teologi pengharapan [Undergraduate thesis, Universitas Kristen Duta Wacana]. Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana.
- Skare, R. (2020). Paratext. *Knowledge Organization*, 47(6), 511–519. <https://doi.org/10.5771/0943-7444-2020-6-511>
- Spradley, J. P. (2016). *Participant observation*. Waveland Press.
- Studio Bind. (2021). *Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation* [TV series]. Egg Firm.
- Studio Deen. (2016). *KonoSuba: God's Blessing on This Wonderful World!* [TV series]. Kadokawa.
- Studio Gokumi & AXsiZ. (2023). *Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon* [TV series]. Kadokawa.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Ummah, N. W., Puspitasari, D., & Aryadillah, M. (2024). Struktur formula anime genre Isekai fantasi. *East Asian Review*, 2(1), 32–43. <https://doi.org/10.22146/ear.12216>
- Wang, Z., Jabar, M., & Jalis, F. (2024). A Systematic Literature Review on Academic Title Studies in Genre Analysis. *World Journal of English Language*, 14(6), p111. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n6p111>
- White Fox. (2013). *The Devil Is a Part-Timer!* [TV series]. Kadokawa.
- White Fox. (2016). *Re:Zero – Starting Life in Another World* [TV series]. Kadokawa.
- White Fox. (2019). *Cautious Hero: The Hero Is Overpowered but Overly Cautious* [TV series]. Kadokawa.
- Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68-82. <http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>

Lampiran

Tabel 1. Sumber data.

No.	Judul-Judul Anime	Alasan Dipilih
1.	<i>That Time I Got Reincarnated As Slime</i>	Identifikasi protagonis & mekanisme reinkarnasi.
2.	<i>The Rising of the Shield Hero</i>	Penandaan peran hero.
3.	<i>The Executioner and Her Way of Life</i>	Konotasi moral & reflektif.
4.	<i>Re:Zero – Starting Life in Another World</i>	Konotasi siklus hidup & dunia lain.

5.	<i>Reborn as a Vending Machine, I Now Wonder the Dungeon.</i>	Premis absurd & daya tarik.
6.	<i>Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi Target Attacks?</i>	Judul persuasif & humor.
7.	<i>I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too</i>	Uraian sebab-akibat naratif.
8.	<i>Arifureta: From Commonplace to World's Strongest</i>	Transformasi status protagonis.
9.	<i>The Faraway Paladin: The Lord of the Rust Mountain</i>	Simbolisme perjalanan hero.
10.	<i>No Game No Life</i>	Konotasi identitas gamer.
11.	<i>Death March to the Parallel World Rhapsody</i>	Mekanisme perpindahan dunia.
12.	<i>So I'm a Spider, So What?</i>	Identifikasi peran unik protagonis.
13.	<i>Jobless Reincarnation</i>	Premis reinkarnasi sosial.
14.	<i>In Another World With My Smartphone</i>	Premis inti & artefak modern.
15.	<i>KonoSuba: God's Blessing on This Wonderful World!</i>	Konotasi parodi & fantasi.
16.	<i>Cautious Hero: The Hero is Overpowered but Overly Cautious</i>	Karakterisasi perilaku hero.
17.	<i>The Devil Is a Part-Timer!</i>	Ironi & humor genre
18.	<i>Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill</i>	Deskripsi aktivitas & keunikan.
19.	<i>I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level</i>	Uraian pencapaian protagonis
20.	<i>The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat</i>	Uraian premis detail.

Tabel 2. Pemetaan fungsi parateks.

Mekanisme Isekai	Penunjukkan	Konotasi	Godaan	Penguraian
Kematian	v	v	v	v
Teleportasi	v	v		v
Pemanggilan	v	v	v	v
Imersi virtual		v	v	
Isekai terbalik	v			v