

Peran Preferensi Konsumen Anime Genre *Isekai* Terhadap Generasi Z

Humannisa Rubina Lestari, Yulanda Rizqi Ramadhini, Muhammad Rafi Fadhilah*, Malvian Fikra Raifa, Khairunnisa Hayyu Kusnadi, Dany Fadhilah, Nadhila Shafaresta, Ihzra Fahrullizian Yusuf

*Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Sekolah Vokasi IPB University, Indonesia
e-mail : mrfadhilah03@gmail.com



Abstract

This research investigates the influence of consumer preferences for the Isekai anime genre among Generation Z in Indonesia. As a prominent element of Japanese popular culture, anime has achieved global popularity, particularly among young people, including those in Indonesia. The Isekai genre, known for its alternate world settings, engaging plots, and intricate characters, stands out as a top favorite. Utilizing a qualitative methodology, this study examines the factors that shape Generation Z's affinity for the Isekai genre and its connection to their demographic profiles. Data collection involved in-depth interviews and surveys with Generation Z individuals who are enthusiasts of Isekai anime. The results indicate that Generation Z is primarily drawn to the Isekai genre due to its unique narratives and otherworldly settings, along with its nuanced characters. Furthermore, their preferences are shaped by the convenience of streaming platforms, active fan networks, and the impact of social media. The study also highlights that a preference for Isekai anime significantly affects the attitudes and cultural consumption behaviors of Generation Z. This research offers critical insights for the anime industry to better engage and understand the Generation Z demographic. Additionally, it sheds light on how the Isekai anime genre can shape individual development within the realm of popular culture. By understanding Generation Z's preferences and the factors influencing them, anime creators can develop more targeted strategies to boost audience engagement and loyalty.

Keywords:

anime, generation z, isekai genre, consumer preferences, popular culture, indonesia

Article Info:

First received: 01 June 2025

Available online: 23 May 2025

PENDAHULUAN

Anime adalah generasi Jepang sejak tahun 1963 sampai saat ini. Anime Jepang disukai oleh banyak orang di seluruh dunia termasuk di Indonesia (Yamene, 2020) Anime adalah animasi yang berasal dari Jepang. Animasi dihiasi dengan gambar yang berwarna, diberi karakter, alur cerita dan memiliki beberapa genre sesuai

kalangannya. Kemunculan hadir di kehidupan remaja yang suka dengan anime sehingga film ini sangat digemari oleh Generasi Z (Nurdin et al. 2023)

Masa kini Indonesia telah dikenalkan dengan budaya populer dari banyak negara seperti Barat, Cina, Korea hingga Jepang. Budaya Populer dari Jepang mencakup

anime dengan beberapa genre (Nugroho & Hendrastomo, 2017).

Salah satu genre *Anime* yang paling diminati saat ini adalah genre *Isekai*, genre ini menghadirkan cerita yang berlatar belakang di dunia lain yang mana dunia tersebut berbeda dengan dunia yang kita tinggali saat ini (Tafrizia & Fauzyah, 2022). Keunikan latar dan ceritanya, dipadukan dengan plot dan karakter menarik, menjadikan *Genre Isekai* sangat memikat bagi para penggemar anime, karena memberikan pengalaman yang sangat berbeda dengan dunia nyata, dengan plot dan karakter yang menarik (Syauqi & Izmayanti, 2023).

Film *Sword Art Online* Season 1 (SAO) merupakan anime yang termasuk dalam genre *Isekai*. Di SAO, pemain terjebak dalam game realitas virtual dan harus berjuang untuk keluar dari game tersebut. Anime ini telah menginspirasi banyak karya lain yang berlatar dunia lain atau dunia paralel. Banyak penggemar SAO yang mengira bahwa anime ini memperkenalkan genre *Isekai* ke dunia anime. Namun genre *Isekai* sebenarnya sudah ada sejak lama di dunia anime. Contoh Anime *Isekai* yang sudah ada sejak tahun 1980 an adalah *Magic Knight Rayearth* dan *Fushigi Yugi* (Nurfadilah, 2023).

Perkembangan tren *Anime Isekai* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data pada Google Trends, pencarian kata "*Isekai*" dan topik *Isekai* di Indonesia mengalami peningkatan. *Anime Isekai* mendapatkan peningkatan minat terhadap anime dan manga Jepang yang turun mendukung peningkatan tren pada genre tersebut. *Anime Isekai*

mempengaruhi pola pikir generasi z karena menjadi topik yang menarik untuk dibahas (Syauqi & Izmayanti, 2023).

Preferensi konsumen adalah pilihan seseorang suka atau tidak suka nya terhadap produk yang akan dikonsumsi. Preferensi konsumen adalah nilai-nilai yang berpengaruh terhadap menentukan sebuah pilihan (Pangestu, 2017).

Generasi Z, yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010, mungkin menjadi anggota organisasi bersama dengan tiga generasi lainnya di beberapa tempat kerja. Hal ini bisa mencakup sebagian kecil dari generasi baby boomer yang mendekati masa pensiun, generasi X, generasi Y, dan sejumlah kecil dari generasi Z (Rachmawati 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran preferensi konsumen *Anime Genre Isekai* di kalangan Generasi Z di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap faktor - faktor yang mempengaruhi preferensi mereka terhadap *Genre Isekai* dan hubungannya dengan karakteristik demografi Generasi Z. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi industri *Anime* dalam menjangkau target audiens ini secara efektif. Serta, penelitian ini juga bertujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada Generasi Z tentang pengaruh *Animasi Genre Isekai* terhadap diri mereka sendiri.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian Kualitatif dalam studi kasus ini menggunakan Teknik

pengumpulan data berupa wawancara kepada responden penggemar *Anime*. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang melakukan pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari perilaku yang diamati (Syauqi & Izmayanti, 2023). Serta mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif (Adlini et al. 2022).

Metode Kualitatif ini digunakan untuk mendapatkan data tentang pengalaman, sikap, pandangan, dan persepsi orang terhadap suatu fenomena. Teknik metode Kualitatif biasanya menggunakan teknik pengumpulan data seperti, wawancara, observasi, studi kasus, dan analisis dokumen untuk mengumpulkan data (Syauqi & Izmayanti 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara

Peneliti telah melakukan observasi dimulai pada 12 Mei 2024 sampai 18 Mei 2024 melalui wawancara langsung dengan 10 responden Generasi Z (usia 18-25 tahun). Hasil wawancara mengindikasikan bahwa kebanyakan dari mereka mulai menonton anime pada usia muda, sekitar 10-12 tahun. Anime telah menjadi bagian signifikan dari hiburan sehari-hari mereka, dengan sebagian besar menonton 3-5 episode setiap minggunya. Delapan dari sepuluh responden mengungkapkan kecintaan mereka terhadap genre isekai, dengan alasan cerita yang menarik, konsep dunia alternatif yang menggugah imajinasi, dan karakter yang dapat mereka identifikasi. Mereka melihat genre isekai sebagai sarana untuk melarikan diri dari kehidupan sehari-hari dan menikmati hiburan yang istimewa.

Mayoritas responden mengungkapkan bahwa anime genre isekai memiliki dampak pada cara mereka melihat dunia nyata dan dunia fantasi. Mereka mengatakan bahwa isekai memberi inspirasi untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan imajinatif. Beberapa juga mengakui bahwa cerita-cerita dalam isekai memberikan pelajaran hidup tentang keberanian, persahabatan, dan pentingnya menyesuaikan diri dengan perubahan. Sebagian besar responden secara aktif terlibat dalam percakapan tentang anime genre isekai dengan teman-teman atau komunitas online, berbagi saran, membahas alur cerita, dan membuat konten terkait isekai di media sosial. Melalui interaksi ini, mereka memperkuat ikatan sosial dan membentuk komunitas yang kokoh berdasarkan minat bersama. Responden dalam penelitian ini adalah sepuluh individu yang termasuk dalam Generasi Z, dengan rentang usia antara 18 hingga 25 tahun. Mereka dipilih melalui teknik pengambilan sampel acak untuk memastikan bahwa mereka mewakili demografi yang beragam dari Generasi Z yang tertarik pada anime. Semua responden telah menonton anime sejak usia muda, yaitu sekitar 10-12 tahun, menunjukkan bahwa anime telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka sejak masa kanak-kanak.

Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka menonton anime secara rutin, dengan rata-rata menonton 3-5 episode setiap minggunya. Beberapa responden bahkan mengaku menonton lebih dari lima episode per minggu saat mereka memiliki waktu luang yang lebih banyak, seperti selama liburan atau akhir pekan. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa

anime merupakan salah satu bentuk hiburan utama bagi mereka, bersaing dengan media lain seperti film, serial televisi, dan video game.

Delapan dari sepuluh responden menyatakan bahwa genre isekai adalah genre anime favorit mereka. Mereka memberikan berbagai alasan untuk preferensi ini, termasuk cerita yang menarik, konsep dunia alternatif yang menggugah imajinasi, dan karakter yang dapat mereka identifikasi. Responden menjelaskan bahwa mereka menikmati bagaimana genre isekai memungkinkan mereka untuk melarikan diri dari kehidupan sehari-hari dan memasuki dunia yang berbeda dengan tantangan dan petualangan yang menarik. Mayoritas responden mengungkapkan bahwa anime genre isekai memiliki dampak signifikan pada cara mereka melihat dunia nyata dan dunia fantasi. Mereka menyatakan bahwa isekai memberi inspirasi untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan imajinatif. Responden merasa bahwa konsep dunia alternatif dalam isekai membantu mereka untuk berpikir di luar batasan dunia nyata dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. Mereka juga menyebutkan bahwa isekai membantu mereka dalam mengatasi stres dan memberikan cara yang positif untuk melarikan diri dari masalah sehari-hari. Beberapa responden mengakui bahwa cerita-cerita dalam isekai memberikan pelajaran hidup yang berharga. Mereka menyebutkan nilai-nilai seperti keberanian, persahabatan, dan pentingnya menyesuaikan diri dengan perubahan sebagai pelajaran utama yang mereka peroleh dari anime genre isekai. Misalnya, seorang responden menyebutkan bahwa

karakter utama dalam banyak anime isekai seringkali harus menghadapi tantangan besar dan berani mengambil risiko untuk mencapai tujuan mereka. Ini menginspirasi responden untuk menjadi lebih berani dan tidak takut menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata. Sebagian besar responden secara aktif terlibat dalam percakapan tentang anime genre isekai dengan teman-teman atau komunitas online. Mereka rutin berbagi saran, membahas alur cerita, dan membuat konten terkait isekai di platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Melalui interaksi ini, mereka memperkuat ikatan sosial dan membentuk komunitas yang kokoh berdasarkan minat bersama. Beberapa responden menyatakan bahwa komunitas online ini memberikan mereka rasa kebersamaan dan dukungan yang tidak mereka dapatkan dari lingkungan sekitar. Anime genre isekai memiliki pengaruh besar dalam membentuk identitas dan gaya hidup para responden. Mereka menyebutkan bahwa nilai-nilai seperti ketekunan, keberanian, dan kerjasama yang sering ditampilkan dalam anime genre isekai mempengaruhi cara mereka menjalani hidup. Setelah menonton anime genre isekai, para responden merasa lebih termotivasi untuk mengejar impian mereka dan menghadapi tantangan dengan lebih percaya diri. Mereka juga menyatakan bahwa anime isekai membantu mereka untuk menjadi lebih terbuka terhadap budaya lain dan lebih toleran terhadap perbedaan.

Berdasarkan hasil wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa anime genre isekai tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan, tetapi juga memiliki dampak yang mendalam terhadap cara pandang, nilai-

nilai, dan interaksi sosial Generasi Z. Genre ini memberikan mereka cara untuk melarikan diri dari kenyataan, menginspirasi mereka untuk berpikir kreatif, dan mengajarkan pelajaran hidup yang berharga. Interaksi sosial yang timbul dari preferensi terhadap genre isekai juga menunjukkan bagaimana budaya populer dapat membentuk komunitas yang solid dan memberikan dukungan emosional bagi anggotanya.

Pembahasan

Pengaruh Anime Genre Isekai terhadap Generasi Z

Penelitian ini menunjukkan bahwa anime genre isekai memiliki dampak signifikan terhadap Generasi Z, memengaruhi cara pandang, nilai-nilai, interaksi sosial, dan pembentukan komunitas. Bagian pembahasan ini akan menguraikan temuan-temuan tersebut secara lebih mendetail, serta membandingkannya dengan studi kasus serupa untuk memberikan perspektif yang lebih komprehensif.

Cara Pandang dan Kreativitas

Salah satu temuan utama dari wawancara adalah bahwa anime genre isekai memberikan pengaruh besar terhadap cara pandang dan kreativitas responden. Delapan dari sepuluh responden menyatakan bahwa mereka merasa terinspirasi oleh cerita-cerita isekai yang menawarkan dunia alternatif dengan aturan dan tantangan yang berbeda dari dunia nyata. Genre ini memicu imajinasi mereka, membantu mereka membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang tidak terbatas. Responden merasa bahwa konsep dunia alternatif dalam isekai membantu

mereka untuk berpikir di luar batasan dunia nyata dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas.

Cerita-cerita isekai sering kali menghadirkan karakter yang dipindahkan ke dunia lain dan harus beradaptasi dengan cepat untuk bertahan hidup dan mencapai tujuan mereka. Kondisi ini mengajarkan responden tentang pentingnya fleksibilitas dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan, yang merupakan keterampilan berharga di dunia nyata. Selain itu, konsep dunia alternatif yang sering kali penuh dengan sihir dan teknologi futuristik juga menggugah rasa ingin tahu dan memotivasi mereka untuk mempelajari hal-hal baru.

Pengaruh ini sejalan dengan pendapat (Syauqi & Izmayanti, 2023) yang menyebutkan bahwa isekai dapat memperluas perspektif dan mendorong pemikiran kreatif di kalangan penontonnya. Dalam dunia isekai, segala sesuatu mungkin terjadi, dan hal ini mengajarkan generasi muda untuk tidak membatasi diri mereka pada kenyataan yang ada, tetapi untuk selalu mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasi mereka.

Anime genre isekai juga memberikan pengaruh yang mendalam terhadap nilai-nilai hidup dan moral responden. Sebagian besar responden mengakui bahwa mereka belajar tentang keberanian, persahabatan, dan kerja sama dari karakter-karakter dalam anime isekai. Karakter utama dalam genre ini biasanya menghadapi tantangan besar dan harus bekerja sama dengan orang lain untuk mengatasi rintangan, menginspirasi penonton untuk menerapkan nilai-nilai serupa dalam kehidupan mereka sendiri.

Misalnya, keberanian yang diperlihatkan oleh karakter utama dalam menghadapi bahaya dan ketidakpastian menginspirasi responden untuk lebih berani dalam menghadapi tantangan hidup. Mereka belajar bahwa untuk mencapai sesuatu yang besar, kadang-kadang diperlukan keberanian untuk mengambil risiko dan menghadapi ketakutan. Nilai-nilai persahabatan dan kerja sama yang kuat juga terlihat dalam cara karakter-karakter ini saling mendukung dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini memperkuat pentingnya hubungan sosial yang sehat dan kolaborasi dalam kehidupan nyata.

Pelajaran hidup ini tidak hanya terbatas pada skenario fiksi, tetapi juga diterapkan oleh responden dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka merasa bahwa nilai-nilai ini membantu mereka dalam membangun hubungan yang lebih baik dengan teman-teman dan keluarga, serta dalam mencapai tujuan pribadi dan profesional mereka.

Interaksi Sosial dan Pembentukan Komunitas

Selain dampak individu, anime genre isekai juga memainkan peran penting dalam interaksi sosial dan pembentukan komunitas di antara Generasi Z. Sebagian besar responden melaporkan bahwa mereka secara aktif terlibat dalam diskusi tentang anime isekai dengan teman-teman atau komunitas online. Platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram menjadi tempat bagi mereka untuk berbagi saran, membahas alur cerita, dan membuat konten terkait isekai.

Interaksi ini membantu memperkuat ikatan sosial di antara para penggemar anime dan membentuk komunitas yang solid berdasarkan minat bersama. Beberapa responden menyatakan bahwa komunitas online ini memberikan mereka rasa kebersamaan dan dukungan yang tidak mereka dapatkan dari lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bagaimana budaya populer dapat menjadi alat untuk membangun hubungan sosial yang kuat dan mengurangi rasa kesepian di kalangan Generasi Z.

Komunitas ini juga menjadi tempat bagi mereka untuk mengekspresikan diri dan berbagi pengalaman. Dalam komunitas ini, mereka menemukan orang-orang dengan minat yang sama, yang membuat mereka merasa lebih dihargai dan diterima. Interaksi dalam komunitas ini juga memungkinkan mereka untuk belajar dari pengalaman orang lain dan mendapatkan perspektif baru tentang kehidupan dan dunia di sekitar mereka. Untuk memberikan perspektif yang lebih mendalam, hasil penelitian ini dibandingkan dengan studi kasus sebelumnya oleh (Nurdin et al. 2023) yang meneliti dampak anime pada remaja di Indonesia. Studi (Nurdin et al. 2023) menemukan bahwa anime umumnya mempengaruhi gaya hidup dan hiburan remaja, tetapi tidak membahas secara spesifik dampak genre tertentu seperti isekai.

Penelitian ini menunjukkan bahwa genre isekai memiliki pengaruh yang lebih mendalam dibandingkan dengan genre anime lainnya. Sementara (Nurdin et al. 2023) menyoroti bahwa anime dapat memengaruhi gaya hidup sehari-hari, penelitian ini menemukan bahwa isekai

secara khusus memberikan inspirasi untuk kreativitas dan imajinasi yang lebih tinggi serta memperkuat nilai-nilai keberanian dan kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa genre isekai tidak hanya berdampak pada aspek hiburan tetapi juga pada perkembangan pribadi dan sosial Generasi Z.

Perbandingan ini menunjukkan bahwa genre isekai memiliki karakteristik unik yang membuatnya lebih berpengaruh dalam membentuk cara pandang dan nilai-nilai penontonnya. Keberadaan dunia alternatif yang kaya dan kompleks dalam isekai memberikan stimulasi mental yang kuat, mendorong penonton untuk berpikir kreatif dan mengembangkan pemikiran kritis. Anime genre isekai memiliki pengaruh besar dalam membentuk identitas dan gaya hidup para responden. Mereka menyebutkan bahwa nilai-nilai seperti ketekunan, keberanian, dan kerjasama yang sering ditampilkan dalam anime genre isekai mempengaruhi cara mereka menjalani hidup. Setelah menonton anime genre isekai, para responden merasa lebih termotivasi untuk mengejar impian mereka dan menghadapi tantangan dengan lebih percaya diri. Mereka juga menyatakan bahwa anime isekai membantu mereka untuk menjadi lebih terbuka terhadap budaya lain dan lebih toleran terhadap perbedaan.

Preferensi terhadap anime genre isekai juga mencerminkan karakteristik Generasi Z yang terbuka terhadap budaya global dan memiliki imajinasi yang tinggi. Anime genre isekai menawarkan perspektif dunia yang lebih luas dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif, sehingga mempengaruhi cara mereka membentuk identitas diri dan

interaksi sosial. Nilai-nilai yang mereka pelajari dari anime isekai juga membantu mereka dalam mengembangkan kepribadian yang lebih tangguh dan adaptif. Anime genre isekai memiliki dampak yang signifikan terhadap Generasi Z dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Genre ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai sumber inspirasi dan motivasi. Cerita-cerita isekai yang penuh dengan petualangan dan tantangan membantu responden mengembangkan cara pandang yang lebih kreatif dan imajinatif, mengajarkan nilai-nilai hidup yang berharga, dan memperkuat ikatan sosial di antara para penggemar. Penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi terhadap genre isekai mencerminkan karakteristik Generasi Z yang terbuka terhadap budaya global dan memiliki imajinasi yang tinggi. Dengan demikian, genre isekai tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan tetapi juga sebagai alat untuk menginspirasi dan memotivasi generasi muda dalam mengejar impian mereka dan menghadapi tantangan hidup dengan lebih percaya diri. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya memahami peran budaya populer dalam membentuk identitas dan nilai-nilai generasi muda. Dengan memahami dampak positif dari genre seperti isekai, kita dapat lebih baik mendukung perkembangan pribadi dan sosial Generasi Z, serta memanfaatkan budaya populer sebagai alat untuk pendidikan dan pembentukan karakter. Dari hasil pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa anime genre isekai memiliki dampak yang kompleks dan multidimensi terhadap Generasi Z. Tidak hanya sebagai hiburan, genre ini juga mempengaruhi cara berpikir, nilai-nilai, dan interaksi sosial mereka. Dengan mengenali

dan memahami dampak ini, kita dapat lebih baik mendukung perkembangan generasi muda dan memanfaatkan potensi positif dari budaya populer dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian lebih lanjut mungkin diperlukan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana genre isekai dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan pengembangan karakter yang efektif.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa anime genre isekai memiliki dampak signifikan terhadap Generasi Z di Indonesia, memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk cara pandang, kreativitas, nilai-nilai hidup, interaksi sosial, dan pembentukan komunitas. Anime genre isekai menginspirasi Generasi Z untuk berpikir kreatif dan imajinatif, dengan cerita-cerita yang menawarkan dunia alternatif yang berbeda dari dunia nyata. Konsep dunia alternatif ini membantu mereka untuk berpikir di luar batasan realitas sehari-hari, memicu imajinasi, dan mengembangkan pemikiran yang lebih fleksibel. Selain itu, nilai-nilai seperti keberanian, persahabatan, dan kerja sama yang ditampilkan dalam anime isekai mengajarkan pelajaran hidup yang berharga kepada penontonnya. Generasi Z yang terlibat aktif dalam komunitas penggemar anime isekai juga merasakan dampak positif dari interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas tersebut,

memperkuat ikatan sosial dan memberikan dukungan emosional. Dengan demikian, anime genre isekai tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk menginspirasi, memotivasi, dan membentuk karakter Generasi Z. Penelitian ini menekankan pentingnya memahami peran budaya populer dalam membentuk identitas dan nilai-nilai generasi muda, serta memanfaatkan potensi positif dari budaya populer dalam pendidikan dan pengembangan karakter.

REFERENSI

- Adlini, M.N., Dinda, A.H., Yulinda, S., Chotimah, O. & Merliyana, S.J., 2022, *METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA*, vol. 6.
- Nugroho, P.A. & Hendrastomo, G., 2017, *Anime Sebagai Budaya Populer... (Prista Ardi Nugroho)*.
- Nuridin, H., Irma, A., Sulaiman, A., Zuhri, A. & Jannah, M., 2023, *ANALISIS PESAN DAN DAMPAK ANIME BERGENRE AKSI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH*.
- Nurfadilah, M.R., 2023, *DAMPAK GENRE ISEKAI DALAM ANIME SWORD ART ONLINE KARYA REKI KAWAHARA*.
- Pangestu, P., 2017, *THE INFLUENCE OF CONSUMER PREFERENCE ON PERCHASING DECISIONS ON CANTEEN HALALAN THAYYIBAN BRAWIJAYA UNIVERSITY SCIENTIFIC JOURNALS*.
- Rachmawati, D., 2019, 'Welcoming Gen Z in Job World (Selamat Datang Generasi Z di dunia kerja)', *Proceeding Indonesia Career Center Network Summit IV*.

Syauqi, F. & Izmayanti, D.K., 2023, *DAMPAK ANIME GENRE ISEKAI TERHADAP PENGGEMARNYA DI KALANGAN MAHASISWA SASTRA DAN BAHASA JEPANG DI KOTA PADANG*.

Tafrizia, B. & Fauzyah, F., 2022, 'Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Budaya (SEBAYA)', *Pengaruh Plot Terhadap Penokohan Karakter Naofumi Iwatani dalam Anime Tate no Yuusha no Nariagari*, 2.

Yamene, T., 2020, 'Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia', *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 7(1), 68–82.