

**DAMPAK GENRE *ISEKAI* DALAM ANIME
SWORD ART ONLINE KARYA REKI KAWAHARA**

SKRIPSI



Muhammad Rizal Nurfadilah

2019110051

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2023

**DAMPAK GENRE *ISEKAI* DALAM ANIME
SWORD ART ONLINE KARYA REKI KAWAHARA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



Muhammad Rizal Nurfadilah
2019110051

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A. selaku Pembimbing I dan Ibu Irawati Agustine, M.Hum. selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Muhammad Rizal Nurfadilah
Nim : 2019110051
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan atau pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 14 Juli 2023



Muhammad Rizal Nurfadilah




2019110051

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Rizal Nurfadilah
NIM : 2019110051
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Dampak Genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online*
Karya Reki Kawahara

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I : Dr. Hermansyah Djaya, M.A. ()
Pembimbing II : Irawati Agustine, M.Hum. ()
Ketua Program Studi : Ari Artadi, M.A, Ph.D. ()

Untuk diajukan di hadapan Dewan Penguji pada 11 Agustus 2023 pada
Program Studi dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**DAMPAK GENRE *ISEKAI* DALAM *ANIME*
SWORD ART ONLINE KARYA REKI KAWAHARA**

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 11 Agustus 2023 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI
yang terdiri dari

Pembimbing I



(Dr. Hermansyah Djaya, M.A.)

Pembimbing II



(Irawati Agustine, M.Hum.)

Ketua Penguji



(Kun Makhsusy Permatasari, S.S., M.Pd)

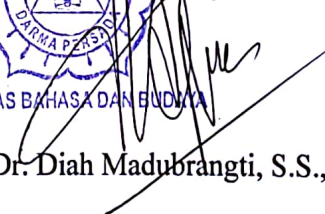
**Ketua Program Studi Bahasa dan
Kebudayaan Jepang**



(Ari Artadi, M.A, Ph.D.)



**Dekan Fakultas Bahasa dan
Budaya**



(Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si.)

ABSTRAK

Nama : Muhammad Rizal Nurfadilah
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Dampak Genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online*
Karya Reki Kawahara

Penelitian ini membahas tentang genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online* karya Reki Kawahara sebagai fenomena *Pop Culture* Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif serta Kuesioner terhadap berbagai elemen yang ada dalam *Anime Sword Art Online*, seperti karakter, cerita, dan pengaturan dunia. Penelitian ini bertujuan Untuk menganalisis bagaimana dampak Genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online*, khususnya melalui Dunia Virtual yang digambarkan, berperan dalam memahami konsep Fantasy dalam konteks *Pop Culture*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa genre *Isekai* dalam *Sword Art Online* memiliki ciri khas tersendiri, seperti perjalanan ke dunia virtual yang berbeda, karakter protagonis yang terjebak di dalamnya, dan eksplorasi dunia fantasi. Selain itu, *Anime* ini juga memperlihatkan pengaruhnya sebagai fenomena *Pop Culture* Jepang melalui popularitasnya di kalangan penggemar *Anime* dan pengaruhnya terhadap industri hiburan Jepang. Data dari kuesioner yang telah diisi oleh 61 responden yang berasal dari Komunitas Discord Kokobear's Hut, menunjukkan bahwa genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online*, di mana 72,1% responden memilih "Konsep dunia virtual yang menarik" sebagai faktor utama yang membuat genre ini begitu populer, 54,1% responden memilih "Karakter Utama terjebak dalam dunia yang berbeda", dan 49,2% responden memilih "Adanya ras dan makhluk mitologi dalam dunia *Isekai*". Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online* berhasil menarik perhatian penggemar dengan konsep dunia virtual yang menarik, karakter utama yang terjebak di dunia paralel, dan keberadaan ras dan makhluk mitologi dalam dunia *Isekai* yang fantastis, mencerminkan bagaimana genre ini memiliki daya tarik unik dan berperan penting sebagai bagian dari *Pop Culture* Jepang.

Kata Kunci : Genre *Isekai*, *Anime*, *Sword Art Online*, *Pop Culture* Jepang

概要

名前 : Muhammad Rizal Nurfadilah

学科 : 日本語と日本文化学科

題名 : 川原礫先生によるアニメ『ソードアート・オンライン』における
異世界ジャンルの影響

この研究は、川原礫によるアニメ「ソードアート・オンライン」における異世界ジャンルを、日本のポップカルチャー現象として論じている。本研究では、アニメ「ソードアート・オンライン」に登場する要素（キャラクター、ストーリー、世界設定など）に対して、質的手法と記述的分析、そしてアンケート調査を適用している。本研究の目的は、アニメ『ソードアート・オンライン』における異世界ジャンルが、特に描かれる仮想世界を通して、ポップカルチャーの文脈におけるファンタジーの概念を理解する上でどのような役割を果たしているかを分析することである。研究の結果から、「ソードアート・オンライン」における異世界ジャンルは、異なる仮想世界への探検、主人公の閉じ込められた状況、そしてファンタジー世界の探求など、独自の特徴を備えていることが明らかとなった。また、このアニメは日本のポップカルチャーにおいて影響力を有し、アニメファンの間での人気や日本のエンターテインメント産業への影響も示された。アンケートの結果から、異世界ジャンルにおいて最も支持された要素は「魅力的な仮想世界の概念」で、回答者の72.1%がこれを選択した。同時に、54.1%の回答者が「主人公が異世界に閉じ込められる」と回答し、49.2%が「異世界における種族や神話の生物の存在」と回答した。これらのデータに基づき、アニメ「ソードアート・オンライン」は異世界ジャンルにおいて、魅力的な仮想世界の概念、主人公の異世界閉じ込め、異世界の種族や神話生物の存在などが、独自の魅力を構築しており、日本のポップカルチャーにおいて重要な役割を果たしていることが結論される。

キーワード : 異世界ジャンル、アニメ、ソードアート・オンライン、
日本のポップカルチャー

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada *Allah Subhanallahu wa ta'ala* karena berkat dan rahmat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak *Genre Isekai dalam Anime Sword Art Online Karya Reki Kawahara*”. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya di Universitas Darma Persada.

Selama perjalanan penulisan skripsi ini, penulis merasa terbantu dan didukung oleh berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A. selaku Pembimbing I sangat luar biasa. Beliau dengan sabar dan penuh dedikasi telah membantu penulis dalam menyusun skripsi dari awal hingga akhir. Penulis sangat berterima kasih atas panduan berharga yang telah diberikan oleh beliau.
2. Ibu Irawati Agustine, M.Hum., sebagai dosen pembimbing II, sangat membantu dalam penulisan skripsi ini. Beliau dengan dedikasi penuh memberikan bantuan berharga dan masukan yang sangat berarti.
3. Ibu Kun Makhsusy Permatasari, S.S., M.Pd, selaku ketua sidang yang telah meluangkan waktunya untuk memimpin sidang skripsi saya.
4. Metty Suwandany, M.Pd., pembimbing akademik selama masa perkuliahan kelas 0-2, memberikan perhatian, saran, dan bimbingan yang berarti. Dengan dedikasi luar biasa, beliau membantu penulis mengatasi tantangan akademis dan memberikan nasihat berharga.
5. Ari Artadi, Ph.D. selaku ketua program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.
6. Seluruh dosen dari Universitas Darma Persada khususnya yang pernah mengajar penulis selama masa perkuliahan telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat, begitu pula dengan semua pihak di Fakultas

Bahasa dan Budaya yang telah membantu dalam memberikan fasilitas dan sarana pendukung selama studi di universitas ini.

7. Para staf sekretariat Fakultas Bahasa dan Budaya juga telah banyak memberikan bantuan baik selama masa perkuliahan hingga dalam proses pembuatan skripsi ini.
8. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi dalam setiap langkah penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman Discord Kokobear's Hut yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta membantu penulis untuk menjawab kuesioner yang telah penulis buat.
10. Teman-teman penulis yang selalu memberikan semangat, saran, dan dukungan moral dalam menghadapi berbagai tantangan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman terdekat penulis yaitu Gracesiella Amanda, Rivaldo Ciady, Marsha Augustine, Erieka Nandini yang telah memberikan saran dan dukungan kepada penulis.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang studi bahasa dan budaya Jepang, serta ikut berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan secara lebih luas. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan keberkahan bagi kita semua. Amin.

Jakarta, 11 Agustus 2023



Muhammad Rizal Nurfadilah

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| 概要..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Penelitian yang Relevan | 8 |
| 1.3 Identifikasi Masalah | 10 |
| 1.4 Pembatasan Masalah | 10 |
| 1.5 Rumusan Masalah | 10 |
| 1.6 Tujuan Penelitian..... | 11 |
| 1.7 Landasan Teori..... | 11 |
| 1.7.1 <i>Anime</i> | 11 |
| 1.7.2 Genre <i>Isekai</i> dalam <i>Anime</i> | 13 |
| 1.7.3 <i>Sword Art Online (SAO)</i> | 13 |
| 1.8 Metode Penelitian..... | 14 |
| 1.9 Manfaat Penelitian..... | 14 |
| 1.10 Sistematika Penulisan..... | 15 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 17 |
| 2.1 Pengertian <i>Anime</i> | 17 |
| 2.2 Pengertian <i>Isekai</i> | 20 |
| 2.2.1 Ciri-ciri <i>Anime Isekai</i> | 22 |
| 2.2.2 Perbedaan konsep <i>Isekai</i> dalam <i>Sword Art Online</i> dengan <i>Anime Isekai</i> lainnya | 23 |
| 2.3 Dunia Virtual dalam <i>Sword Art Online</i> | 26 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.3.1 | Cara Kerja Dunia Virtual dalam <i>Anime Sword Art Online</i> | 29 |
| 2.3.2 | Peran dunia virtual dalam cerita <i>Anime Sword Art Online</i> | 31 |
| 2.4 | Konsep <i>Fantasi</i> dalam <i>Sword Art Online</i> | 32 |
| 2.4.1 | Berbagai Macam Ras Fantasy yang ada di <i>Sword Art Online</i> dan Alfheim Online | 35 |
| 2.4.2 | Ciri-ciri cerita <i>Fantasi</i> dalam <i>Sword Art Online</i> | 36 |
| 2.4.3 | Hubungan antara <i>Isekai</i> dan <i>Fantasi</i> dalam <i>Sword Art Online</i> | 38 |
| BAB III DAMPAK GENRE ISEKAI DALAM ANIME SWORD ART ONLINE..... | | 41 |
| 3.1 | Bagaimana dampak Genre <i>Isekai</i> dalam membentuk <i>Anime Sword Art Online</i> ? | 41 |
| 3.2 | Apa yang membuat Dunia Virtual dalam <i>Anime Sword Art Online</i> dapat dikategorikan sebagai <i>Isekai</i> ?..... | 45 |
| 3.3 | Bagaimana konsep Fantasy diterapkan dalam Dunia <i>Isekai Anime Sword Art Online</i> ? | 50 |
| BAB IV SIMPULAN..... | | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 57 |
| GLOSARIUM | | 60 |
| LAMPIRAN..... | | 62 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.2 <i>NerveGear</i> | 26 |
| Gambar 2.3 Aincrad | 26 |
| Gambar 2.4 Kayaba Akihiko menjebak semua Pemain | 27 |
| Gambar 2.5 Yggdrasil dan Pulau Terapung Alfheim | 28 |
| Gambar 2.6 Suguha dan Amusphere | 30 |
| Gambar 2.7 Kirito dan Lizbeth jatuh dari X'rphan the White Wyrn | 33 |
| Gambar 2.8 Kirito dan Partynya dengan Avatar Alfheim Online | 40 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Tingkat Produksi <i>Anime</i> dengan Genre <i>Isekai</i> dan Non- <i>Isekai</i> di Seluruh Dunia | 22 |
|---|----|

