

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Anime* adalah istilah yang merujuk pada animasi Jepang, yang ditandai dengan karakteristik visual dan naratif yang khas. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris "*Animation*" yang diadaptasi menjadi "*Anime-shon*" atau "*Anime*" di Jepang. *Anime* pertama kali muncul di Jepang pada tahun 1917, namun industri *Anime* baru berkembang pada tahun 1960-an dan terus tumbuh hingga saat ini. *Anime* memiliki ciri khas dalam karakternya yang sangat berbeda dengan animasi barat. *Anime* biasanya memiliki mata yang besar dan ekspresif, rambut yang bervariasi warna dan panjangnya, serta gaya menggambar yang khas. Selain itu, *Anime* juga memiliki ciri khas dalam penggarapan cerita yang sering kali mengusung tema-tema yang mendalam dan kompleks, seperti politik, agama, atau kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan sebuah artikel yang berjudul *A Brief History of Anime* di situs *MyAnimelist.net*, Sejarah *Anime* dimulai pada tahun 1917 dengan produksi film animasi Jepang berjudul "*Namakura Gatana*" karya Jun'ichi Kōuchi. Namun, *Anime* baru menjadi populer di Jepang pada tahun 1960-an dengan munculnya acara televisi seperti "*Astro Boy*" dan "*Gigantor*". Pada tahun 1970-an, *Anime* semakin populer dengan munculnya acara televisi seperti "*Mobile Suit Gundam*" dan "*Captain Harlock*". Pada tahun 1980-an, *Anime* mulai menyebar ke luar Jepang, terutama ke Amerika Serikat. *Anime* seperti "*Robotech*" dan "*Voltron*" menjadi sangat populer di Amerika Serikat pada saat itu. Pada tahun 1990-an, *Anime* semakin populer di seluruh dunia dengan munculnya *Anime* seperti "*Sailor Moon*" dan "*Dragon Ball Z*". Pada tahun 2000-an, *Anime* semakin populer dengan munculnya *Anime* seperti "*Naruto*" dan "*One Piece*".

Dalam beberapa tahun terakhir, *Anime* semakin populer di seluruh dunia dengan adanya *platform streaming* seperti *Netflix* dan *Crunchyroll* yang menawarkan banyak *Anime* terbaru dan klasik. Industri *Anime* juga semakin

berkembang dengan banyaknya film *Anime* yang dirilis di bioskop dan acara *Anime* yang diadakan di seluruh dunia.

Kisah yang akan Penulis ceritakan kali ini ialah *Sword Art Online* Season 1, *Sword Art Online* Season 1 memiliki total 25 Episode yang tayang pada 8 Juli 2012 hingga 23 Desember 2012, memiliki Score 7.20 berdasarkan rating yang diberi oleh 2,050,987 Pengguna *MyAnimelist.net*. *Sword Art Online* Season 1 menceritakan tentang dunia game *MMORPG* bernama *Sword Art Online (SAO)* yang diciptakan oleh perusahaan bernama Kayaba Akihiko. Pada hari peluncuran *SAO*, 10.000 pemain dari seluruh dunia masuk ke dalam game menggunakan alat bernama *NerveGear* yang memungkinkan otak manusia terhubung langsung dengan dunia virtual. Namun, hal yang tidak terduga terjadi ketika pemain menemukan bahwa mereka tidak bisa keluar dari game karena sistem game mengalami kerusakan dan mengunci pemain di dalamnya. Kayaba Akihiko kemudian muncul dan memberitahu para pemain bahwa satu-satunya cara untuk keluar dari game adalah dengan menyelesaikan seluruh 100 Lantai yang ada di dalam game. Jika pemain mati dalam game, maka *NerveGear* akan menghentikan aktivitas otak pemain di dunia nyata, yang berarti pemain akan mati secara nyata.

Karakter utama dalam *SAO* Season 1 adalah Kirito, seorang pemain beta tester *Sword Art Online* yang memiliki keahlian dalam bermain game tersebut. Bersama dengan karakter lainnya, Kirito berusaha untuk menyelesaikan 100 Lantai dalam game *Sword Art Online* dan mencari jalan keluar dari game tersebut. Selama perjalanannya, Kirito bertemu dengan banyak karakter menarik seperti Asuna, seorang pemain wanita yang menjadi partner Kirito, serta Klein, seorang pemain pemula yang mencari bantuan dari Kirito untuk bisa bertahan hidup dalam game.

*SAO* Season 1 memiliki alur cerita yang sangat menarik dan penuh dengan momen dramatis dan mengharukan. Dalam perjalanannya, Kirito dan teman-temannya harus menghadapi banyak tantangan dan rintangan untuk bisa bertahan hidup dalam game. Mereka juga terlibat dalam berbagai

pertempuran dengan boss-boss yang kuat, serta berusaha untuk menemukan cara untuk keluar dari game *Sword Art Online*. *Anime* ini juga mengeksplorasi tema-tema yang mendalam seperti persahabatan, cinta, pengorbanan, dan harapan. Karakter-karakter dalam *SAO* Season 1 sangat beragam dan memiliki latar belakang dan motivasi yang berbeda-beda. Meskipun mereka berbeda, mereka harus bekerja sama untuk bisa bertahan hidup dalam game dan mencari jalan keluar dari Aincrad.

Dalam *SAO*, dunia virtual yang diciptakan oleh teknologi *VR* yang sangat realistis menjadi setting utama dari cerita tersebut. Namun, meskipun *SAO* berada dalam setting dunia game, konsep fantasi juga memainkan peran penting dalam kisah tersebut. Dunia virtual tersebut memiliki unsur-unsur seperti pedang, sihir, dan ras fantasi yang mirip dengan dunia fantasi tradisional dalam novel dan film fantasi. Unsur ini sangat terlihat di *2<sup>nd</sup> Cour Sword Art Online* Season 1 dimana Kirito masuk Kembali kedalam game yang bernama *Alfheim Online* atau yang bisa disebut sebagai *ALO*. Didalam game tersebut Kirito dipaksa untuk menghapus Avatar lamanya di *SAO* dan membuat Avatar baru dari 9 ras peri yang tersedia, diantaranya ada *Cait Sith*, *Gnome*, *Imp*, *Leprechaun*, *Puca*, *Salamander*, *Spprigan*, *Sylph*, dan *Undine*.

*SAO* Season 1 juga dianggap sebagai salah satu *Anime* yang memberikan gambaran tentang potensi dan bahaya teknologi virtual reality. Dalam *Anime* ini, pemain merasakan sensasi seperti berada di dalam game dengan menggunakan alat bernama *NerveGear* yang memungkinkan otak manusia terhubung langsung dengan dunia virtual. Namun, ketika sistem game mengalami kerusakan, pemain terjebak di dalam game dan menghadapi risiko kematian nyata jika mati dalam game. *Anime* ini memberikan gambaran tentang potensi teknologi *virtual reality* untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan menarik, namun juga menunjukkan bahaya jika teknologi tersebut tidak diatur dengan baik.

Selain itu, *Sword Art Online* diciptakan oleh seorang penulis novel asal Jepang bernama Reki Kawahara. Lahir pada tanggal 17 Agustus 1974 di Prefektur Gunma, Jepang, Kawahara merupakan lulusan Fakultas Sains dan

Teknologi Informasi dari Universitas Ritsumeikan. Sebelum menjadi penulis novel, Kawahara telah lama tertarik pada dunia game dan ilmu komputer. Selama masa kuliahnya, ia mengembangkan berbagai permainan video dan aplikasi komputer, dan bahkan memenangkan beberapa penghargaan di bidang teknologi.

Pada tahun 2002, Kawahara memenangkan Kontes *Novel Fantasi Dengeki*, sebuah kompetisi novel yang diadakan oleh majalah *Anime dan Manga Dengeki Bunko*. Novelnya yang berjudul "*The World Seed*" menjadi juara kompetisi tersebut, dan mendorongnya untuk menerbitkan novel pertamanya yang berjudul "*Accel World*" pada tahun 2009. Setelah kesuksesan "*Accel World*", Kawahara mulai menulis novel "*Sword Art Online*" pada tahun 2001. Awalnya, novel tersebut hanya diposting di situs web yang dimilikinya, tetapi kemudian diterbitkan oleh *Dengeki Bunko* pada tahun 2009 setelah menerima sambutan yang baik dari para penggemar.

Reki Kawahara adalah seorang penulis terkenal di Jepang yang telah menciptakan beberapa karya terkenal seperti *Sword Art Online*. Setelah menjadi terkenal, *Sword Art Online* kemudian diadaptasi menjadi berbagai bentuk media seperti Anime, Manga, game, dan film. Kawahara sendiri terlibat dalam pengembangan beberapa adaptasi tersebut, termasuk sebagai penulis skenario untuk seri Anime *Sword Art Online*. Kawahara dikenal sebagai penulis yang cerdas dan detail dalam menulis cerita, terutama dalam penggambaran karakter dan dunia yang diciptakan. Ia menggabungkan elemen-elemen ilmu komputer dan game ke dalam karya-karyanya, dan memadukan mereka dengan cerita yang menarik dan bermakna. Karya-karyanya telah memengaruhi banyak penggemar Anime dan Manga di seluruh dunia, menjadikannya salah satu penulis terkemuka di genre *Isekai* dan fantasi.

Menurut (Daniel Lopez, *Film by Genre*, 1993), terdapat lebih dari 300 genre dan 775 kategori, tren, gaya, dan gerakan dalam genre film. Genre juga memiliki banyak jenis yang berbeda. Terlebih lagi, *Sword Art Online Season 1 (SAO)* adalah salah satu *Anime* yang termasuk dalam genre *Isekai*,

yaitu genre *Anime* yang mengambil setting dunia lain atau dunia paralel. Dalam *SAO*, para pemain terjebak di dalam game virtual reality dan harus bertarung untuk keluar dari game tersebut. Hal ini sangat erat kaitannya dengan genre *Isekai* karena *SAO* menghadirkan dunia virtual yang berbeda dengan dunia nyata yang biasanya dianggap sebagai setting dalam *Anime*.

Genre *Isekai* memang sedang sangat populer di Jepang dan di seluruh dunia saat ini. Banyak *Anime* yang masuk ke dalam genre salah satunya adalah *SAO*, *Anime* yang dianggap sebagai pelopor genre *Isekai*. *Anime* ini telah menginspirasi banyak karya lain yang mengambil setting dunia lain atau dunia paralel. Banyak penggemar *SAO* yang menganggap bahwa *Anime* ini memperkenalkan genre *Isekai* ke dunia *Anime*. Namun, sebenarnya genre *Isekai* telah ada sejak lama dalam dunia *Anime*. Contoh *Anime Isekai* yang sudah ada sejak tahun 1980-an adalah *Magic Knight Rayearth* dan *Fushigi Yugi*. Namun, *SAO* menjadi *Anime Isekai* yang terkenal dan populer di seluruh dunia.

Hal ini bisa terlihat dari popularitas *Anime SAO* yang sangat tinggi. *Anime* ini telah diadaptasi dari *Light Novel* dan *Manga*, dan telah memiliki beberapa season yang tayang. Bahkan, *SAO* juga diadaptasi menjadi game dan film. Semua adaptasi tersebut sangat disukai oleh penggemar *SAO*, dan *Anime* ini terus menjadi topik pembicaraan di kalangan penggemar *Anime*. Selain itu, *SAO* juga memperkenalkan konsep dunia *virtual reality* yang menarik dan inovatif. Konsep ini telah mengilhami banyak karya lain yang menggunakan dunia virtual sebagai setting utama. Hal ini menunjukkan betapa pengaruh *SAO* dalam dunia *Anime* dan *Pop Culture* sangat besar.

Dalam *SAO*, para pemain harus menyelesaikan serangkaian quest atau misi untuk bisa keluar dari game tersebut. Mereka harus melawan *monster*, mendapatkan *senjata* dan *perlengkapan*, serta membangun persahabatan dengan para pemain lain. *Anime* ini juga menghadirkan berbagai karakter yang kompleks dan menarik, serta menampilkan hubungan cinta yang rumit dan mengharukan. Dalam genre *Isekai*, sering kali karakter utama adalah orang biasa yang tiba-tiba terlempar ke dunia lain atau dunia paralel. Hal ini



juga terjadi pada karakter utama dalam *SAO*, yaitu Kirito. Namun, Kirito adalah karakter yang sangat kuat dan cerdas, sehingga ia menjadi salah satu karakter *Isekai* yang paling populer di kalangan penggemar *Anime*.

Secara keseluruhan, *Sword Art Online Season 1* merupakan *Anime* yang sangat menarik dan inovatif. Dalam *Anime* ini, genre *Isekai* dipadukan dengan konsep dunia virtual reality yang unik dan menarik. Terlebih lagi, Hubungan antara genre *Isekai SAO* dengan *Pop Culture* Jepang adalah hal yang menarik untuk diteliti karena *Anime* ini menjadi salah satu *Anime* paling populer yang diadaptasi dari *Light Novel* Jepang. *SAO* juga telah berhasil mempengaruhi *Pop Culture* Jepang dan mendorong perkembangan genre *Isekai* dalam *Anime* dan *Manga*. *Pop Culture* Jepang telah menjadi pusat perhatian di seluruh dunia, dengan *Anime* dan *Manga* menjadi salah satu bagian yang paling menonjol dari *Pop Culture* tersebut. *Isekai* sendiri merupakan genre yang berasal dari Jepang dan telah menjadi salah satu genre yang paling populer dalam *Anime* dan *Manga* Jepang.

Genre ini telah menarik perhatian dari penggemar *Anime* di seluruh dunia, dan *SAO* menjadi salah satu *Anime Isekai* yang paling terkenal dan paling sukses dalam beberapa tahun terakhir. *Pop Culture* Jepang selalu memiliki pengaruh yang kuat dalam *Anime* dan *Manga*. Beberapa referensi menunjukkan bahwa *Isekai* dalam *Anime* dan *Manga* berasal dari cerita rakyat Jepang yang menceritakan tentang kehidupan di dunia lain. Hal ini kemudian berkembang menjadi genre yang lebih modern dengan penambahan unsur permainan dan karakter utama yang terjebak di dunia *fantasi*.

*SAO* mengambil genre *Isekai* dengan cara yang berbeda dengan *Anime Isekai* lainnya, di mana karakter utama terperangkap di dalam permainan video game virtual dan harus berjuang untuk bertahan hidup dan menyelesaikan misi untuk keluar dari permainan tersebut. *SAO* juga menunjukkan pengaruh *Pop Culture* Jepang dalam *Anime* dan *Manga*, dengan menggunakan banyak elemen yang umum ditemukan dalam *Anime* dan *Manga* Jepang, seperti karakter yang berwajah imut, kostum *Anime* dan

gaya seni visual yang khas. Selain itu, *SAO* juga mempengaruhi *Pop Culture* Jepang dan industri *Anime* dan *Manga*. Kesuksesan *SAO* membuka pintu untuk *Anime* dan *Manga Isekai* lainnya, yang kemudian menjadi genre yang paling populer dalam *Anime* dan *Manga*. *Anime* dan *Manga Isekai* seperti *Re:Zero*, *Konosuba*, dan *Overlord* semua mengikuti jejak *SAO* dengan tema dan karakteristik yang serupa. Dalam industri *Anime* dan *Manga*, *SAO* juga telah memengaruhi pengembangan game dan *Light Novel*. Sejak pertama kali ditayangkan pada tahun 2012, *SAO* telah menjadi salah satu game yang paling populer di Jepang dan di seluruh dunia. *Light Novel SAO* juga menjadi salah satu *Light Novel* terpopuler di Jepang dan telah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris.

Menurut (Bungin, 2006), Apabila sebuah budaya ingin merambah ke dunia hiburan, maka elemen populer menjadi unsur kunci yang dibutuhkan. Penggunaan media massa menjadi kunci penting dalam memperkuat budaya tersebut dan memengaruhi masyarakat. Setiap budaya memiliki nilai yang berbeda dan membedakan satu sama lain, di mana budaya dengan nilai yang lebih tinggi dihargai lebih dari budaya dengan nilai yang lebih rendah. *Pop Culture* Jepang juga mempengaruhi pengembangan karakter dan cerita dalam *Anime* dan *Manga Isekai*. Karakter utama dalam *Anime Isekai* umumnya diisi oleh karakter yang memiliki sifat-sifat yang kuat dan khas Jepang, seperti keberanian, kesetiaan, dan semangat yang kuat. *SAO* juga memiliki karakter utama seperti ini, seperti Kirito, yang dijuluki "*Black Swordsman*" dan dikenal karena keberaniannya dan kemampuannya dalam pertempuran.

Ketika membahas hubungan antara genre *Isekai SAO* dan *Pop Culture* Jepang, perlu ditekankan bahwa *Pop Culture* Jepang juga berdampak pada industri game dan film. *SAO*, sebagai permainan virtual dalam *Anime*, telah mempengaruhi perkembangan game dan teknologi realitas virtual (VR) di Jepang. Beberapa game seperti *Sword Art Online: Hollow Realization* dan *Sword Art Online: Memory Defrag* dirilis untuk mengikuti jejak *SAO*. Selain itu, kemajuan teknologi VR di Jepang juga memungkinkan

pengembangan game dan aplikasi yang lebih realistis dengan pengalaman VR yang lebih mendalam. Di bidang film, *SAO* juga memberikan pengaruh pada produksi film Jepang. Pada tahun 2017, *SAO* dirilis sebagai film animasi yang bernama *Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale*. Film ini sukses besar di Jepang dan di seluruh dunia, menunjukkan pengaruh yang kuat dari *SAO* dalam industri film Jepang.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis telah memilih topik "Pengaruh Genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online* karya Reki Kawahara sebagai Bagian dari *Pop Culture* Jepang" dengan alasan tertentu. Pertama, penulis memiliki minat yang sangat besar terhadap genre *Isekai*. Kedua, *Anime Sword Art Online* merupakan salah satu *Anime* pertama yang ditonton oleh penulis dan meninggalkan kesan yang mendalam. Beberapa elemen yang membuat *Anime SAO* begitu berkesan bagi penulis termasuk karakter Protagonis yang menarik, *Sword Skill* yang menarik perhatian, dunia fantasi yang segar, dan masih banyak alasan lainnya. Oleh karena itu, penulis telah memilih topik ini sebagai subjek penelitian untuk mendalami lebih lanjut pengaruh genre *Isekai* dalam konteks *Pop Culture* Jepang.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis bermaksud meneliti lebih jauh mengenai Dampak genre *isekai* dalam anime *Sword Art Online*.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian terdahulu, ada beberapa penelitian yang dipandang relevan dengan penelitian ini , diantaranya :

1. Penilitan Pertama yang berjudul "Understanding Manga and Anime" dibuat oleh Robin E. Brenner pada tahun 1977 dan direvisi Kembali oleh Kemdikbud pada tahun 2007. Penelitian tersebut meneliti asal-usul dan perkembangan Anime serta Manga dari tahun ke tahun. Dengan fokus pada elemen-elemen seperti gaya seni, tema, dan pengaruh budaya, penelitian ini berperan penting dalam memperdalam pemahaman tentang peran penting Manga dan Anime dalam budaya populer global.
2. Penelitian Kedua yang relevan adalah skripsi yang berjudul "*Pop Culture Manga dan Anime sebagai Soft Power* Jepang" yang dibuat pada



bulan Juli tahun 2010 dan ditulis oleh Yolana Wulansuci. Metode penulisan yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode kualitatif dengan teknik deskriptif analisis. Penulis skripsi ini menggunakan metode studi kepustakaan, dengan sumber data berupa buku teks, artikel, dan publikasi elektronik. Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat bahwa *Pop Culture* Jepang saat ini sudah menjadi populer di kalangan masyarakat di luar negeri dan terlihat lebih mudah diterima karena tidak ada unsur paksaan, sehingga dapat dikategorikan sebagai *soft power*. Hal ini berbeda dengan kekuatan ekonomi dan industri yang termasuk dalam kategori hard power. Penelitian ini menjadi dasar dan inti dari penelitian penulis karena membahas tentang *Pop Culture* dalam *Anime* sebagai *Soft Power* di Jepang, yang berkaitan erat dengan topik penelitian penulis.

3. Yang Ketiga adalah Penelitian yang berjudul “The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga” dibuat pada bulan Mei tahun 2020 oleh Curtis Lu. Penelitian ini menjelaskan sifat-sifat khas genre isekai, mengaitkan genre tersebut dengan permasalahan sosial yang sering ditemui di dalam budaya dan masyarakat Jepang, serta menggambarkan dampak yang besar dari media populer Jepang. Dengan memeriksa berbagai jenis dan kategori isekai yang paling diminati, penelitian ini mengungkapkan aspek-aspek penting dalam tema, karakter, dan alur cerita tertentu yang berperan dalam menciptakan dampak sosial. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian penulis lebih berfokus pada Genre Isekai sebagai aspek pengaruh terhadap anime *Sword Art Online*.

Dari beberapa uraian di atas, dapat diketahui bahwa ketiga penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena membahas topik tentang *Anime*, Genre *Isekai* dan *Pop Culture*.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. *Sword Art Online* merupakan sebuah *Anime* yang memasukkan Dunia Virtual ke dalam kategori *Isekai*.
2. Dunia *Sword Art Online* memiliki unsur-unsur fantasi yang sangat erat hubungannya.
3. *Anime Sword Art Online* sangat populer di kalangan pecinta *Anime* di Jepang.
4. *Sword Art Online* memiliki plot yang kompleks dan terkadang sulit dipahami oleh beberapa penonton.
5. *Sword Art Online* merupakan salah satu *Anime* yang mempopulerkan Genre *Isekai*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Dalam skripsi ini, pembahasan hanya akan difokuskan pada *Anime Sword Art Online* season 1 sebagai contoh terkenal dari genre *Isekai*. Pembatasan ini dilakukan untuk memudahkan penelitian dan memastikan fokus pembahasan tidak terlalu meluas. Selain itu, penelitian hanya akan difokuskan pada analisis dari segi *Pop Culture* Jepang dan konsep *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online*.

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka dari rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak Genre *Isekai* dalam membentuk *Anime Sword Art Online* ?
2. Apa yang membuat Dunia Virtual dalam *Anime Sword Art Online* dapat dikategorikan sebagai *Isekai* ?
3. Bagaimana konsep Fantasy diterapkan dalam Dunia *Isekai Anime Sword Art Online* ?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dampak Genre *Isekai* dalam membentuk *Anime Sword Art Online*.
2. Untuk mengetahui mengapa Dunia Virtual dalam *Sword Art Online* dapat dikategorikan sebagai *Isekai*.
3. Untuk memahami konsep *Fantasy* dalam *Anime Sword Art Online*.

## 1.7 Landasan Teori

### 1.7.1 *Anime*

Anime, dengan gaya animasi khasnya, karakter-karakter ikonik, dan cerita-cerita yang seringkali mendalam, telah menjadi bagian yang signifikan dalam budaya pop modern. Dalam kaitannya dengan hal ini, Aghnia (Ihsan, 2016) menjelaskan bahwa anime merupakan bentuk animasi yang berasal dari Jepang, umumnya dikenali dengan ciri-ciri visual berwarna-warni yang menggambarkan berbagai karakter dalam beragam latar dan cerita, dengan tujuan untuk menarik berbagai jenis penonton. Contohnya, karakter-karakter seperti Pikachu dari Pokémon dan Goku dari Dragon Ball telah menjadi ikon populer yang dikenal di seluruh dunia. Selain itu, anime juga telah mempengaruhi fashion, musik, dan bahkan dunia video game, dengan banyak adaptasi permainan video yang didasarkan pada serial anime terkenal. Dengan demikian, anime bukan hanya merupakan sebuah bentuk hiburan, tetapi juga merupakan elemen penting dalam ekosistem budaya pop yang beragam dan terus berkembang.

*Pop Culture* Jepang atau yang dikenal dengan istilah "J-culture" adalah istilah yang merujuk pada kebudayaan populer Jepang seperti *Manga*, *Anime*, film, musik, game, dan sebagainya. *Pop Culture* Jepang mencakup segala hal yang populer dan menarik minat masyarakat Jepang dan di luar negeri. Menurut (Iwabuchi, 2016),

*Pop Culture* Jepang tidak hanya terbatas pada produk-produk media, tetapi juga mencakup tren mode, kosmetik, makanan, dan gaya hidup. (Iwabuchi, 2016) juga menyatakan bahwa *Pop Culture* Jepang mempengaruhi banyak aspek budaya dunia, terutama dalam hal hiburan dan gaya hidup.

Berikut berupa pendapat para ahli mengenai *Pop Culture* Jepang Menurut (Aoyagi, 1994), *Pop Culture* adalah,

「大衆文化は、多くの人が参加できるマス・コミュニケーションの形態として考えられる。テレビドラマからアニメ、マンガなど、日本の文化の重要な一部を占めている。」

Yang memiliki arti :

"*Pop Culture* dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi massal di mana banyak orang dapat berpartisipasi. Ini mencakup segala sesuatu dari drama televisi hingga *Anime* dan *Manga*, dan telah menjadi salah satu bagian penting dari budaya Jepang."

Begitu pula menurut (Napier, 2007), *Pop Culture* adalah,

「日本のポピュラー・カルチャー、特にアニメやマンガは、魅力的でエンターテインメント性が高く、文化的背景が異なる観客に対しても世界中で受け入れられている。」

Yang memiliki arti :

"*Pop Culture* Jepang, terutama *Anime* dan *Manga*, telah menjadi fenomena global yang signifikan, karena mereka dapat menciptakan dunia fantasi yang menarik dan menghibur bagi penonton dari berbagai latar belakang budaya."

Dalam kesimpulannya, *Manga* dan *Anime* merupakan contoh dari *Pop Culture* Jepang yang sangat populer di seluruh dunia. Kedua elemen ini telah memiliki dampak besar terhadap industri hiburan global dan mendapat sambutan hangat dari penggemar di seluruh dunia. Melalui penelitian dan eksplorasi lebih lanjut terhadap *Pop Culture* Jepang, pembaca dapat memperoleh manfaat dalam bentuk pengetahuan, kreativitas, dan pemahaman lebih dalam tentang budaya populer Jepang. Aktivitas ini tidak hanya menarik tetapi juga memberikan manfaat yang berarti.

### 1.7.2 Genre *Isekai* dalam *Anime*

Genre *Isekai* dalam *Anime* menggambarkan tokoh utama yang terlempar atau diangkut ke dunia lain atau dunia paralel. (Fujimoto, 2018) menyatakan bahwa genre *Isekai* dalam *Anime* menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi para penonton karena menyajikan sebuah dunia fantasi yang penuh dengan petualangan dan keajaiban. Genre *Isekai* dalam *Anime* mulai populer pada tahun 2010-an dan telah menjadi salah satu genre yang paling banyak ditonton dan dibicarakan di seluruh dunia.

Berikut adalah kutipan dari (Azuma, 2009) mengenai genre :

「ジャンルとは、新しい作品が既存の規範に挑戦し再定義することによって、常に進化や変化を遂げるものである。ジャンルは、芸術家と観客、そしてより広い社会・文化的な文脈との間で、動的な交渉の過程として見ることができる。」

Yang memiliki arti:

"Genre selalu mengalami evolusi dan perubahan melalui tantangan dan redefinisi terhadap norma-norma yang telah ada. Genre dapat dipandang sebagai sebuah proses negosiasi dinamis antara seniman, penonton, dan konteks sosial-budaya yang lebih luas."

### 1.7.3 *Sword Art Online* (SAO)

*Sword Art Online* (SAO) adalah salah satu *Anime* yang populer dan terkenal di seluruh dunia. SAO bercerita tentang Kirito, seorang gamer yang terjebak dalam game virtual reality yang bernama *Sword Art Online*. Dalam game tersebut, jika karakter dalam game mati maka karakter tersebut juga akan mati di dunia nyata. SAO merupakan salah satu *Anime* yang memperkenalkan konsep dunia virtual dan menjadi salah satu *Anime* pionir dalam genre *Isekai*. SAO telah mempengaruhi industri hiburan dan game, dan juga telah menginspirasi karya-karya lain dalam genre yang sama.



## 1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan kualitatif dengan penggunaan kuesioner untuk mengumpulkan data dari 61 responden yang berasal dari Komunitas Discord Kokobear's Hut menggunakan Google Form. Menurut (Moleong, 2014), metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu objek penelitian secara terperinci, sistematis, dan faktual. Sedangkan metode kualitatif memfokuskan pada kualitas data dan interpretasi peneliti terhadap data yang dihasilkan.

Sedangkan, menurut (Khasanah & Ashar 2019), kuesioner digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data mengenai pandangan responden terkait genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online* serta tanggapan para penggemar *Anime* terhadap genre tersebut. Penelitian ini akan melibatkan 61 responden dari Discord Kokobear's Hut yang akan menjawab kuesioner tersebut. Metode penelitian ini akan mencakup beberapa langkah, yakni studi pustaka dan analisis data sekunder, pengumpulan data primer melalui kuesioner, analisis data, penyajian data dan pembahasan, serta merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian. Harapannya, pendekatan ini dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online* serta tanggapan para penggemar.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan baik secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang studi *Anime* dan *Manga*. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai genre *Isekai* dalam *Anime* dan *Manga*, serta konsep dunia virtual dalam *Anime*.

## 2. Manfaat Praktis

- A. Manfaat praktis dari penelitian ini tidak hanya berdampak positif pada penggemar Anime dan Manga serta masyarakat umum yang tertarik dengan budaya Jepang, tetapi juga bagi penulis sendiri. Melalui penelitian ini, penulis akan memperoleh pemahaman mendalam tentang genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online* dan hubungannya dengan budaya pop Jepang. Selain itu, penulis akan mengasah keterampilan penulisan akademis dan analisis, memungkinkan kontribusi berharga dalam pengetahuan akademis dan budaya terkait *Anime Sword Art Online* dan genre *Isekai*.
- B. Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penggemar *Anime* dan *Manga*, serta masyarakat umum yang tertarik dengan budaya Jepang. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi para kreator *Anime* dan *Manga* dalam pengembangan genre *Isekai* dan konsep dunia virtual dalam karya mereka.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari empat bab, yaitu bab pendahuluan, bab tentang genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online* sebagai *Pop Culture* Jepang, bab tentang dunia virtual dalam *Anime Sword Art Online* sebagai *Isekai*, dan bab kesimpulan. Berikut adalah penjelasan singkat tentang masing-masing bab.

#### **Bab I: Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

#### **Bab II: Kajian Pustaka**

Dalam bab ini, Penulis akan membahas dunia virtual yang ada dalam *Anime Sword Art Online*. *Anime* ini memadukan konsep *Isekai*, di mana karakter utama terperangkap di dalam dunia virtual yang berbeda, dengan konsep fantasi yang kaya. Selain itu, *Anime* ini juga mewakili bagian dari *Pop Culture* Jepang yang populer. Bab ini akan menjelajahi bagaimana dunia virtual tersebut

dikembangkan, bagaimana karakter-karakter menghadapi tantangan di dalamnya, serta pengaruh dan daya tarik dari *Anime* ini dalam budaya pop Jepang. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, *Anime Sword Art Online* telah menciptakan dunia virtual yang menarik dan menarik perhatian banyak penggemar di seluruh dunia.

### **Bab III: Dampak Genre Isekai dalam Anime Sword Art Online**

Fokus dari bab ini yang akan membahas dampak genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online*, menguraikan apakah dunia virtual dalam *SAO* dapat dikategorikan sebagai *Isekai*, mengeksplorasi elemen-elemen fantasi dalam *SAO*, dan menganalisis data kuisisioner untuk memahami persepsi masyarakat tentang dampak genre *Isekai* dalam *Anime SAO*.

### **Bab IV: Simpulan**

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini. Selain itu, bab ini juga membahas tentang keterbatasan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

