

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab dalam skripsi ini akan membahas tentang dunia *Anime* yang penuh dengan imajinasi dan petualangan yang menarik, ada satu judul yang telah memikat jutaan penggemar di seluruh dunia: *Sword Art Online*. Menggabungkan elemen-elemen khas dunia virtual, genre populer *Isekai*, dan konsep fantasi yang memukau, *Anime* ini telah menjadi simbol dari kehebohan *Pop Culture* Jepang yang tak terbendung.

Bab ini akan mengulik lebih dalam dunia virtual yang menakjubkan dari *Sword Art Online*, mengupas lebih dalam tentang genre *Isekai* yang populer, dan menjelajahi konsep fantasi yang melingkupi cerita ini. Tidak hanya itu, bab ini juga akan menyelami bagaimana *Sword Art Online* telah menjadi fenomena *Pop Culture* yang mengesankan di Jepang dan di seluruh dunia.

2.1 Pengertian Anime

Anime adalah salah satu aspek utama dari budaya populer Jepang yang telah mencapai popularitas global. Awalnya dirancang untuk pasar Jepang, Anime telah menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Ini mencerminkan budaya Jepang dan menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Jepang. Anime juga tidak hanya ditujukan untuk anak-anak, melainkan juga memiliki genre yang ditujukan khusus untuk orang dewasa. Selain itu, Anime telah menjadi komoditas internasional yang menarik perhatian banyak akademisi dan praktisi dari berbagai bidang maupun negara.

Anime pertama kali muncul pada awal abad ke-20, dan produksi Anime serius dimulai pada tahun 1917. Meskipun mengalami pasang surut, perkembangan Anime di Jepang terus berlanjut. Setelah Perang Dunia II, Anime hitam putih berjudul "Momotaro: Umi no shinpei" menjadi tonggak penting, meskipun awalnya digunakan sebagai propaganda pemerintah. Studio Toei Animation didirikan pada tahun 1965, yang merupakan langkah penting dalam perkembangan industri Anime.

Pada tahun 1963, Anime pertama yang berjudul Tetsuwan Atomu atau Astro Boy ditayangkan di Jepang, diproduksi oleh Osamu Tezuka. Ini menandai awal dari pertumbuhan signifikan Anime. Kesuksesan Anime seperti Pokémon dan Spirited Away juga telah memperluas popularitasnya di seluruh dunia.

Di Indonesia, Anime pertama kali muncul di TVRI pada tahun 1970 dengan Wanpaku Omukashi Kum Kum. Namun, penayangan Anime benar-benar meledak pada tahun 1991 ketika RCTI menayangkan Doraemon. Doraemon menjadi sangat populer dan membuka pintu bagi Anime lainnya untuk ditayangkan di televisi Indonesia. Sejak itu, Anime terus berkembang di Indonesia dan menjadi bagian penting dari industri hiburan.

Namun, sejak tahun 2008, penayangan Anime di Indonesia mengalami pembatasan karena dianggap mengandung konten kekerasan dan pornografi. Meskipun demikian, popularitas Anime tetap tinggi di kalangan penggemar di Indonesia dan dapat diakses melalui platform digital dan media lainnya.

Selain Anime, Pop Culture Jepang juga mencakup Manga, cosplay, J-pop, dan video game. Anime, seperti Sword Art Online (SAO), memiliki pengaruh signifikan dalam budaya populer Jepang. SAO telah menciptakan gelombang pengaruh dalam genre Anime, Manga, permainan video, dan cosplay. Ini juga memengaruhi popularitas genre Isekai. Dengan demikian, SAO adalah contoh yang menonjol dari bagaimana sebuah karya dalam budaya populer Jepang dapat menciptakan dampak yang signifikan di seluruh dunia dan menjadi bagian tak terpisahkan dari J-culture yang terus berkembang.

Faktor-faktor yang membuat *Anime* diterima dengan baik di berbagai negara, termasuk Indonesia, menurut (Hamdanu, 2023) antara lain:

1. Kreativitas tinggi dan kualitas produksi: *Anime* menampilkan seni yang kreatif, inovatif, dan standar produksi yang tinggi. Detail visual yang indah, desain karakter yang unik, dan efek khusus menarik menciptakan pengalaman visual yang menarik.

2. Universalitas cerita: *Anime* mencakup berbagai genre dan tema yang relevan dengan kehidupan manusia, seperti perjuangan meraih mimpi, percintaan, hubungan dengan alam, konflik internal, dan lainnya. Hal ini membuat *Anime* dapat diterima oleh berbagai kalangan penonton di berbagai negara.
3. Pengembangan karakter yang mendalam: *Anime* seringkali memperkenalkan karakter-karakter yang kompleks dan berkembang seiring alur cerita. Dengan latar belakang, emosi, dan motivasi yang mendalam, penonton dapat merasa terhubung dan terikat dengan karakter-karakter tersebut.
4. Hubungan antar manusia dan aspek sosial: *Anime* seringkali menyoroti hubungan antar manusia, termasuk persahabatan, keluarga, romantis, dan hubungan profesional. *Anime* juga menggambarkan isu-isu sosial dan budaya yang relevan dalam masyarakat.
5. Nilai-nilai spiritualitas: Beberapa *Anime* mengangkat aspek spiritualitas dan filosofi, memberikan pengaruh emosional dan pesan moral yang dalam kepada penonton.

Melalui kombinasi faktor-faktor di atas, *Anime* telah menjadi hiburan populer yang diterima dengan baik di banyak negara di seluruh dunia.

Lalu, Setelah menjelaskan mengenai apa itu *Anime*, pembaca dapat melanjutkan dengan menggali lebih dalam mengenai salah satu genre yang populer dalam dunia *Anime*, yaitu *Isekai*. *Isekai* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan cerita atau plot di mana seorang karakter utama secara tiba-tiba atau ajaib terlempar atau dipindahkan ke dunia paralel atau dunia lain yang berbeda. Meskipun terdengar seperti konsep yang sederhana, *Isekai* telah menjadi fenomena yang mencuri perhatian banyak penggemar *Anime* dalam beberapa tahun terakhir. Dalam sub bab selanjutnya, Penulis akan menjelaskan secara rinci mengenai pengertian *Isekai* serta beberapa contoh populer dan aspek yang membentuk genre ini, dalam hal ini yang menjadi contoh ialah *Anime Sword Art Online* karya Reki

Kawahara. Dengan memahami konsep *Isekai*, pembaca akan dapat mengapresiasi genre ini secara lebih mendalam dan menggali pengaruhnya dalam dunia *Anime Sword Art Online* secara keseluruhan.

2.2 Pengertian *Isekai*

Sebelumnya, apa itu genre ?. Menurut Ida (2011:195), Genre merupakan kata serapan dari bahasa Prancis yang memiliki makna sebagai kategori atau kelas. Dalam konteks dunia sastra, istilah genre telah digunakan sejak lama untuk mengklasifikasikan jenis atau tipe karya sastra. Ada banyak variasi genre yang ada, seperti yang diungkapkan oleh Daniel Lopez dalam bukunya yang berjudul *Film by Genre* (1993), dengan lebih dari 300 genre dan 775 kategori, tren, gaya, dan gerakan yang terdapat dalam genre film. Lalu, Genre *Isekai* adalah salah satu dari banyak genre *Anime*, *Manga*, dan budaya Jepang. Sejak akhir abad ke-20 dengan kesuksesan serial seperti *Astro Boy* atau *Akira*, Jepang secara perlahan mengubah citranya menjadi pengirim budaya di tingkat global.

Popularitas *Anime* dan *Manga* Jepang telah menggemparkan dunia, menciptakan kesadaran yang meningkat tentang pengaruh global Jepang. Meskipun *Anime* dan *Manga* Jepang dulunya dianggap sebagai kartun yang ditujukan hanya untuk anak-anak dalam budaya utama Amerika, sekarang banyak konsumen yang menyadari bahwa karya-karya ini dapat menyajikan cerita yang dalam dan berintelektual. Beberapa orang yang percaya bahwa *Anime* dan *Manga* Jepang tidak memiliki tema intelektual, melakukan kesalahan dengan mengasumsikan bahwa karya-karya ini tidak layak diteliti secara ilmiah. Ian Terry memberikan wawasan penting tentang mengapa orang Amerika awalnya menolak ide *Anime*, yang melibatkan penggabungan kekerasan dan seksualitas yang ekstensif. Namun, dengan tersebarnya globalisasi, bisa dikatakan bahwa industri media visual Jepang bertindak sebagai duta besar dan pintu gerbang ke Jepang, membagikan budaya dan pemikiran negara tersebut kepada seluruh dunia. Bentuk "soft power" ini telah mengubah persepsi Jepang secara keseluruhan di mata orang Amerika dan di seluruh dunia. Sebagai hasil dari "soft power" ini,

bentuk-bentuk animasi baru, baik yang menguntungkan maupun merugikan, telah muncul di Jepang dan di seluruh dunia.

Sejak tahun 2012, genre *Isekai* telah menjadi sorotan dalam industri *Anime* dan *Manga*. Genre *Isekai*, yang secara harfiah berarti "dunia lain," telah mendapatkan popularitas yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir. Sebagai bagian dari seni modern Jepang, sastra, *Anime*, dan *Manga* telah mengalami perkembangan yang berbeda seiring berjalannya waktu. Seperti halnya karya-karya budaya populer lainnya, ada genre tertentu yang menandai suatu era dalam sejarah *Anime* dan *Manga* Jepang. Namun, genre *Isekai* memiliki daya tarik unik karena mampu menggabungkan beberapa genre sekaligus. Fokus dari genre ini adalah pada karakter-karakter biasa, seperti siswa sekolah menengah atau pekerja kantoran, yang tiba-tiba dibawa ke dunia baru yang penuh dengan unsur *Fantasi* dan permainan. Bayangkanlah seperti cerita Alice in Wonderland, tetapi dengan latar belakang Jepang modern.

Topik ini sangat penting karena *Anime* dan *Manga* Jepang memiliki dampak budaya, sosial, dan artistik yang mendalam. Keberadaan genre ini memiliki banyak sisi dan kompleksitasnya. Di satu sisi, kekuatan genre ini terletak pada kebebasan yang dimiliki pengarang untuk menciptakan dunia apa pun yang mereka inginkan, sehingga tidak ada dua cerita *Isekai* yang sama persis. Selain itu, *Isekai* mudah diakses oleh berbagai latar belakang pembaca dan penonton, sehingga menghasilkan cerita yang mudah dipahami dan dikonsumsi. Dengan daya tarik yang kuat terhadap pelarian dan fantasinya, genre ini mampu mencerminkan apa yang mungkin dipercaya oleh orang-orang dan memudarkan batas antara *Fantasi* dan kenyataan.

Lalu, Pada tahun 2021, Platform *Crunchyroll* melakukan polling terkait serial *Anime* yang dirilis di platform mereka. Dalam data statistik yang dirilis, tercatat ada setidaknya 86 serial *Anime* yang dirilis selama periode tersebut. Menariknya, dari jumlah tersebut, terdapat perbandingan yang signifikan antara *Anime* yang mengambil konsep *Isekai* dan non-*Isekai*.

Gambar 2.1 Tingkat Produksi *Anime* dengan Genre *Isekai* dan Non-*Isekai* di Seluruh Dunia



Sumber: <https://www.crunchyroll.com/Anime-feature/2022/01/10/>

Berdasarkan data tersebut, beberapa kesimpulan menarik dapat ditarik. Salah satunya adalah konsep *Anime* bertema *Isekai* yang cukup digemari oleh para penggemar. Bahkan, terdapat kecenderungan peningkatan permintaan untuk *Anime* dengan tema *Isekai* setiap tahunnya. Dalam poling *Crunchyroll* tahun 2021, meskipun *Anime* dengan tema *Isekai* hanya menyumbang sekitar 20% dari total serial yang dirilis, namun jumlahnya mengalami peningkatan yang pesat. Dari awalnya hanya ada 1-2 judul *Anime Isekai*, kini jumlahnya bertambah secara signifikan.

2.2.1 Ciri-ciri *Anime Isekai*

Anime Isekai memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari genre lainnya. Salah satu ciri yang paling mencolok adalah karakter utama yang terjebak atau dipindahkan ke dunia yang berbeda. Mereka menemukan diri mereka dalam lingkungan baru dan harus beradaptasi dengan kehidupan baru mereka. Dunia tempat karakter utama berada memiliki aturan dan sistem yang berbeda dari dunia asalnya, menciptakan kontras menarik. Karakter utama dalam *Anime Isekai* juga memiliki kemampuan atau kekuatan khusus yang tidak dimilikinya sebelumnya, seperti kekuatan fisik yang luar biasa atau kemampuan sihir. Konflik sering muncul antara karakter utama dengan makhluk atau karakter lain dalam dunia baru tersebut, dan pertarungan fisik atau strategis menjadi bagian penting dari cerita ini. Petualangan dan eksplorasi menjadi ciri khas lainnya, di mana

karakter utama melakukan perjalanan ke tempat-tempat baru, menghadapi rintangan, dan mengembangkan kemampuan mereka. Kehadiran karakter utama juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap jalannya cerita atau nasib dunia tersebut. Genre *Isekai* ditandai oleh keberadaan elemen Fantasi yang kuat, seperti sihir dan makhluk-makhluk fantastis. Namun, tidak semua *Anime Isekai* memiliki semua ciri ini, karena setiap karya memiliki karakteristiknya sendiri. Ciri-ciri ini memberikan kerangka dasar bagi cerita *Isekai* dan menciptakan pengalaman menarik bagi penonton dengan memperkenalkan karakter utama ke dunia baru, di mana mereka harus beradaptasi, menghadapi konflik, dan menjalani petualangan yang penuh dengan eksplorasi dan keajaiban Fantasi.

Dalam hal ini, Ciri-ciri genre *Isekai* yang ada di dalam *Anime Sword Art Online* ialah memberikan pengalaman yang memikat dengan memperkenalkan karakter utama ke dunia yang baru, membangun konflik dan petualangan yang menegangkan, serta menghadirkan elemen *Fantasi* yang memukau. Melalui perpaduan yang cerdas antara dunia nyata dan dunia virtual, *Sword Art Online* mampu menyajikan pengalaman yang mendalam dan memukau bagi para penontonnya.

2.2.2 Perbedaan konsep *Isekai* dalam *Sword Art Online* dengan *Anime Isekai* lainnya

Perbedaan konsep *Isekai* dalam *Sword Art Online* dengan *Anime Isekai* lainnya cukup mencolok. Pertama, jenis dunia *Isekai* yang diambil oleh *Sword Art Online* adalah dunia virtual game online. Dalam *Anime* ini, karakter utama terjebak di dalam game yang merupakan dunia *Isekai* bagi mereka. Di sisi lain, *Anime Isekai* lainnya seringkali mengambil setting dunia *Fantasi* atau dunia alternatif yang berbeda secara substansial dari dunia nyata. Selanjutnya, fokus cerita dalam *Sword Art Online* lebih tertuju pada hubungan antara dunia virtual dan dunia nyata, serta konsekuensi

yang dihadapi oleh karakter yang terjebak di dalam dunia virtual tersebut. Konflik yang muncul berkaitan dengan bagaimana mereka berinteraksi dengan dunia nyata dan bagaimana dunia virtual mempengaruhi kehidupan mereka. Di sisi lain, *Anime Isekai* lainnya seringkali lebih fokus pada petualangan atau pencarian tujuan tertentu di dalam dunia baru tersebut, dengan sedikit penekanan pada hubungan dengan dunia nyata.

Perbedaan lain terletak pada tipe karakter utama. Dalam *Sword Art Online*, karakter utama adalah seorang gamer yang sangat ahli dalam game dan memiliki keahlian khusus di dalam dunia virtual tersebut. Mereka memanfaatkan pengetahuan dan keahlian mereka untuk bertahan hidup dan mencapai tujuan dalam game tersebut. Sementara itu, dalam *Anime Isekai* lainnya, karakter utama seringkali merupakan karakter biasa yang kemudian mendapatkan kekuatan atau kemampuan khusus di dalam dunia baru tersebut. Mereka harus belajar menguasai kekuatan baru tersebut dan menghadapi tantangan yang datang bersamanya. Selanjutnya, perbedaan dapat ditemukan dalam sistem aturan dunia baru yang ada dalam *Anime Isekai*. *Sword Art Online* memiliki sistem aturan yang relatif kompleks di dalam dunia virtual game tersebut. Sistem level, keterampilan, dan elemen *RPG* lainnya sangat mempengaruhi dinamika cerita. Di sisi lain, *Anime Isekai* lainnya seringkali memiliki sistem aturan dunia baru yang unik dan berbeda dari dunia nyata, namun tidak sekompleks *Sword Art Online*. Sistem aturan ini memberikan landasan bagi perjalanan karakter utama dalam menguasai kekuatan dan berinteraksi dengan dunia baru. Terakhir, perbedaan yang signifikan adalah peran antara dunia virtual dan dunia nyata. *Sword Art Online* lebih menekankan hubungan dan pengaruh antara dunia virtual dan dunia nyata. Karakter utama harus menghadapi konsekuensi dan dilema moral yang muncul ketika terjebak di dalam dunia virtual. Di sisi lain,

Anime Isekai lainnya biasanya lebih fokus pada cerita yang terjadi di dunia baru tersebut. Interaksi dengan dunia nyata mungkin tidak begitu mendalam atau berpengaruh terhadap jalannya cerita. Dengan perbedaan-perbedaan ini, *Sword Art Online* memberikan pengalaman yang unik dalam genre *Isekai* dengan menggabungkan dunia virtual game dengan elemen realitas yang dalam *Sword Art Online*. Hal ini menciptakan dinamika cerita yang menarik di mana karakter utama harus berjuang tidak hanya di dalam dunia virtual, tetapi juga di dunia nyata yang terhubung dengan dunia virtual tersebut.

Dalam keseluruhan, perbedaan konsep *Isekai* dalam *Sword Art Online* dengan *Anime Isekai* lainnya memberikan keunikan dan kekhasan pada cerita ini. Dengan mengambil setting dunia virtual game online sebagai dunia *Isekai*, fokus cerita pada hubungan antara dunia virtual dan dunia nyata, tipe karakter utama yang ahli dalam game, sistem aturan dunia virtual yang kompleks, dan peran yang signifikan antara dunia virtual dan dunia nyata, *Sword Art Online* berhasil menciptakan pengalaman yang berbeda dalam genre *Isekai*.

Melalui perpaduan yang cerdas antara dunia nyata dan dunia virtual, *Sword Art Online* mengeksplorasi konsekuensi, petualangan, pertarungan, dan pertumbuhan karakter utama. Hal ini memberikan lapisan naratif yang dalam dan menarik bagi penonton, sekaligus menawarkan perspektif yang berbeda dalam dunia *Isekai*. Dalam *Sword Art Online*, dunia virtual game bukan hanya sebuah tempat untuk petualangan fantastis, tetapi juga menjadi cermin bagi realitas dan kehidupan karakter utama. Dengan begitu, *Sword Art Online* berhasil menciptakan pengalaman yang menarik dengan menggabungkan konsep *Isekai*, elemen *Fantasi*, dan dinamika hubungan antara dunia virtual dan dunia nyata. Hal ini menjadikan *Anime* ini menjadi salah satu yang populer dan dicintai oleh para penggemar genre *Isekai*.

2.3 Dunia Virtual dalam *Sword Art Online*

Setelah mengetahui Genre *Isekai* sebagai Genre penting yang Menyusun semua kisah *Sword Art Online* topik ini akan memasuki pembahasan yang lebih dalam dan utama yaitu seperti apa Dunia Virtual dalam *Sword Art Online*?. *Sword Art Online* (SAO) adalah sebuah *Anime* dan seri novel ringan yang mengangkat konsep Dunia Virtual yang menarik. Ceritanya berlatar di masa depan di mana para pemain dapat terhubung ke Dunia Virtual yang disebut *Aincrad* menggunakan perangkat *Dive Technology* yang dikenal sebagai *NerveGear*.

Gambar 2.2 *NerveGear*



Sumber: <https://SAO-abridged.fandom.com/wiki/NerveGear>

Dalam *Aincrad*, para pemain dapat mengalami pengalaman *Full Dive*, yaitu sepenuhnya terhubung ke dunia virtual tanpa membedakan antara dunia nyata dan dunia virtual. *Aincrad* sendiri adalah sebuah kastil raksasa dengan 100 tingkat yang berbeda, di mana setiap tingkat mewakili dunia yang unik dengan lanskap, hewan, dan tantangan yang menarik.

Gambar 2.3 *Aincrad*



Sumber: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=700049>

Namun, apa yang seharusnya menjadi petualangan yang menyenangkan berubah menjadi mimpi buruk bagi para pemain *Sword Art Online*. Pada saat perilisan pertama, mereka menemukan diri mereka terjebak di dalam permainan dan tidak bisa keluar. Akihiko Kayaba, pembuat *SAO*, mengumumkan bahwa pemain hanya bisa membebaskan diri dan kembali ke dunia nyata jika mereka berhasil menyelesaikan semua 100 tingkat permainan dan mengalahkan bos terakhir. Permainan yang awalnya dirancang untuk menjadi hiburan bertukar menjadi permainan kematian yang mengerikan, karena jika karakter pemain mati di dalam permainan, mereka juga akan mati di dunia nyata. Para pemain harus bertahan hidup di *Aincrad* dengan menghadapi berbagai tantangan yang ada. Mereka harus mengasah keterampilan pertempuran mereka, mengatasi rintangan di setiap tingkat, dan melawan bos yang kuat. Selain itu, pemain juga dapat membentuk Guild, sebuah kelompok pemain yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kebersamaan dan kerja tim menjadi kunci penting dalam menghadapi ancaman dan menaklukkan tingkat-tingkat yang semakin sulit.

Gambar 2.4 Kayaba Akihiko menjebak semua Pemain.



Sumber: https://SAO-abridged.fandom.com/wiki/Kayaba_Akihiko/Synopsis

Dalam perjalanan mereka, para pemain juga terlibat dalam pertarungan pemain versus pemain (PvP) di mana mereka dapat bertarung satu sama lain untuk memperebutkan kehormatan, kekuasaan, dan sumber daya dalam dunia virtual. *Aincrad* menjadi panggung bagi persaingan yang intens antara pemain-pemain yang ingin membuktikan keunggulan mereka dan mencapai posisi teratas di dalam permainan. Melalui petualangan seru dan penuh

bahaya di *Sword Art Online*, cerita ini menggambarkan bagaimana para pemain harus beradaptasi dengan keadaan yang tidak terduga, mengatasi ketakutan dan keraguan mereka, serta berjuang untuk keluar dari permainan dan kembali ke dunia nyata. *Sword Art Online* telah memukau banyak penggemar *Anime* dengan konsep Dunia Virtual yang menarik, intriknya yang mendebarkan, serta tema persahabatan, cinta, dan perjuangan individu dalam menghadapi situasi yang sulit.

Setelah peristiwa di *Aincrad*, *Sword Art Online* juga memperkenalkan dunia virtual lainnya yang menarik. Salah satunya adalah *Alfheim Online* (*ALO*), yang merupakan dunia berbasis peri. Dalam *ALO*, para pemain dapat merasakan sensasi terbang dengan menggunakan karakter peri yang disebut Alf. Dunia ini menawarkan pemandangan yang indah, penuh dengan hutan yang lebat, dan makhluk fantastis lainnya. *Alfheim Online* menjadi tempat bagi para pemain *SAO* untuk melanjutkan petualangan mereka setelah berhasil keluar dari permainan maut sebelumnya.

Gambar 2.5 Yggdrasil dan Pulau Terapung Alfheim



Sumber: <https://www.wallpaperflare.com/static/481/872/1014/Anime-sword-art-online-alfheim-online-aincrad-wallpaper.jpg>

Kisah *Sword Art Online* melibatkan karakter utama, Kirito, yang merupakan salah satu pemain terampil dan legendaris dalam dunia virtual. Bersama dengan sekelompok teman dan mitra, dia menghadapi berbagai tantangan dan ancaman di setiap dunia virtual yang dia kunjungi. Melalui petualangannya, Kirito juga menjalin hubungan dekat dengan karakter utama wanita bernama Asuna, yang menjadi salah satu romansa penting dalam cerita *SAO*. Selain cerita utama, *Sword Art Online* juga mengangkat

tema-tema yang lebih luas seperti eksplorasi tentang dampak psikologis dan sosial yang dihasilkan oleh permainan virtual. *SAO* menghadirkan pertanyaan mengenai identitas, kebebasan, dan batasan antara dunia nyata dan dunia virtual. Hal ini memicu refleksi tentang bagaimana teknologi dapat mempengaruhi kehidupan manusia dan bagaimana hubungan antara manusia dan teknologi dapat menjadi kompleks.

Secara keseluruhan, *Sword Art Online* adalah sebuah kisah yang menarik tentang petualangan di dalam dunia virtual yang membawa para pemainnya pada pengalaman yang menebarkan, penuh tantangan, dan terkadang bahkan membahayakan nyawa. Dengan konsep Dunia Virtual yang menarik, dinamika karakter yang kompleks, dan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya, *Sword Art Online* telah berhasil memikat hati banyak penggemar *Anime* di seluruh dunia.

2.3.1 Cara Kerja Dunia Virtual dalam *Anime Sword Art Online*

Dalam *Anime Sword Art Online (SAO)*, dunia virtual bekerja berdasarkan prinsip teknologi yang disebut "*Full Dive*". Pemain dapat terhubung ke dunia virtual menggunakan perangkat *Dive Technology* seperti *NerveGear* atau *AmuSphere*. Teknologi ini memanfaatkan interface otak-komputer yang canggih untuk menghubungkan pikiran dan indra pemain dengan dunia virtual secara langsung. Ketika pemain menggunakan perangkat *Dive Technology*, sinyal otak mereka diubah menjadi kodedigital yang diproses oleh sistem *SAO*. Sistem ini menciptakan lingkungan simulasi yang tampak nyata dan mengirimkan sensorik dan persepsi langsung ke dalam otak pemain. Dengan demikian, pemain dapat merasakan sensasi, emosi, dan persepsi yang sama seperti dalam dunia nyata.

Gambar 2.6 Suguha dan Amusphere



Sumber: <https://swordartonline.fandom.com/wiki/AmuSphere>

Saat pemain masuk ke dunia virtual, kesadaran mereka sepenuhnya terhubung dengan avatar yang mereka kendalikan. Avatar ini menjadi perwujudan digital dari pemain di dalam dunia virtual *SAO*. Pemain dapat berinteraksi dengan lingkungan, objek, dan karakter lain dalam dunia virtual menggunakan tindakan fisik mereka di dunia nyata. Misalnya, pemain dapat berjalan, berlari, atau menggunakan senjata virtual dengan gerakan tubuh mereka, yang diterjemahkan ke dalam tindakan yang sesuai di dunia virtual. Pengalaman *Full Dive* ini memungkinkan pemain untuk sepenuhnya terlibat dalam dunia virtual *SAO*, menciptakan perasaan kehidupan dan realisme yang mendalam. Mereka dapat menjelajahi lingkungan, melibatkan diri dalam pertempuran, membangun hubungan dengan karakter lain, dan memecahkan tantangan yang ada di dalam dunia virtual tersebut.

Namun, dalam cerita *SAO*, teknologi dunia virtual juga memiliki sisi berbahaya. Ketika para pemain terjebak di dalam permainan dan tidak bisa keluar, sistem *SAO* menjadi lebih daripada sekadar alat hiburan. Ini berfungsi sebagai penjara digital yang membatasi dan mengendalikan pemain, bahkan mengancam nyawa mereka dalam kehidupan nyata. Dalam cerita *Sword Art Online*, penggambaran dunia virtual dan cara kerjanya ditampilkan dengan detail untuk menciptakan pengalaman yang meyakinkan bagi penonton. *Anime* ini menggabungkan elemen fiksi ilmiah dengan *Fantasi* untuk menciptakan konsep Dunia Virtual yang menarik dan menegangkan.

2.3.2 Peran dunia virtual dalam cerita *Anime Sword Art Online*

Dalam cerita *Anime Sword Art Online*, dunia virtual memainkan peran yang sangat sentral. Dunia virtual, terutama *Aincrad* dan *Alfheim Online* merupakan lokasi tempat berlangsungnya petualangan utama dalam cerita. Dunia virtual menjadi tempat di mana para pemain terjebak dan harus menjalani kehidupan mereka di dalamnya. *Aincrad*, dunia virtual pertama yang diperkenalkan dalam seri ini, adalah setting utama di mana pemain pertama kali terjebak. *Aincrad* adalah sebuah kastil raksasa dengan 100 tingkat yang berbeda, dan para pemain harus menjelajahi dan menaklukkan setiap tingkat untuk mencapai kebebasan. Dunia ini penuh dengan tantangan, monster, dan bos yang harus dilawan, serta pemandangan yang menakjubkan. Selain *Aincrad*, dunia virtual lain seperti *Alfheim Online* juga memainkan peran penting. *Alfheim Online*, dunia berbasis peri, menjadi tempat berlanjutnya petualangan setelah pemain keluar dari *Aincrad*. Di sini, pemain dapat merasakan sensasi terbang dan menjelajahi dunia yang penuh dengan hutan, dan mereka harus berhadapan dengan konflik internal dan eksternal dalam upaya mencapai tujuan mereka.

Dunia virtual dalam *Sword Art Online* juga menjadi wadah bagi karakter-karakter utama untuk mengembangkan hubungan, baik dalam bentuk persahabatan maupun romansa. Para pemain bertemu dengan karakter lain dalam dunia virtual dan membentuk ikatan emosional yang kuat, yang terkadang mempengaruhi kehidupan mereka di dunia nyata. Selain itu, dunia virtual dalam cerita ini juga mengangkat berbagai isu yang kompleks, seperti etika dalam permainan virtual, identitas ganda, dan pengaruh psikologis dari hidup di dunia virtual. *SAO* mengeksplorasi bagaimana interaksi dalam dunia virtual dapat memiliki dampak nyata pada kehidupan dan emosi pemain, serta mempertanyakan batasan antara dunia nyata dan dunia virtual itu sendiri.

Secara keseluruhan, dunia virtual dalam *Sword Art Online* memiliki peran yang mendalam dan kompleks dalam membentuk plot, menghadirkan petualangan, dan menggambarkan perjalanan karakter-karakter utama. Dunia virtual adalah landasan utama di mana semua elemen cerita *Anime* ini terjadi, memberikan nuansa fantastis dan menarik yang membuat *Sword Art Online* menjadi populer di kalangan penggemar *Anime*.

2.4 Konsep Fantasi dalam *Sword Art Online*

Setelah mengetahui konsep dunia Virtual di dalam *Sword Art Online*, topik ini akan masuk kedalam konsep fantasi yang ada di dalam *Sword Art Online*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Selain mengenalkan konsep Modern seperti Virtual Reality (VR), *Sword Art Online* ini juga memperkenalkan konsep Fantasi yang dimana perpaduan antara teknologi dan fantasi bisa dibilang sebagai kombinasi yang baru di tahun awal perilisan *Sword Art Online*. Konsep *Fantasi* dalam *Sword Art Online* membawa penonton ke dalam dunia yang memadukan unsur dunia nyata dengan dunia virtual yang penuh dengan keajaiban dan makhluk *Fantasi*. Salah satu aspek penting dalam konsep *Fantasi* adalah petualangan yang terjadi di dalam dunia virtual. *Sword Art Online* memperkenalkan *Aincrad*, sebuah dunia yang penuh dengan tingkat-tingkat menegangkan yang harus dijelajahi oleh para pemain. Setiap tingkat di *Aincrad* menyajikan tantangan baru dan berbahaya, dengan monster-monster kuat dan bos yang harus dilawan. Petualangan ini menciptakan nuansa *Fantasi* yang menarik dan memberikan ketegangan yang intens kepada penonton. Dalam konsep *Fantasi Sword Art Online*, juga terdapat keberadaan makhluk *Fantasi* yang menghuni dunia virtual. Para pemain dapat berinteraksi dengan makhluk-makhluk ini dalam petualangan mereka. Keberadaan makhluk-makhluk *Fantasi* ini memberikan nuansa magis dan memperkaya pengalaman dalam dunia virtual. Selain itu, karakter-karakter dalam dunia virtual juga memiliki kemampuan khusus yang unik.

Mereka bisa menggunakan sihir, memiliki kelincahan yang luar biasa, atau memiliki keahlian bertempur yang hebat. Kemampuan-kemampuan ini menambahkan elemen *Fantasi* dalam cerita dan memberikan variasi dalam pertempuran yang terjadi di dunia virtual.

Gambar 2.7 Kirito dan Lizbeth terjatuh dari X'rphan the White Wyrn



Sumber: https://swordartonline.fandom.com/wiki/X%27rphan_the_White_Wyrn

Selain itu, konsep *Fantasi* dalam *Sword Art Online* juga menampilkan senjata dan keterampilan yang unik. Karakter utama, seperti Kirito, menggunakan senjata khas seperti pedang ganda, yang memiliki desain yang khas dan memiliki kekuatan yang luar biasa. Pemain juga dapat mengembangkan keterampilan khusus mereka, seperti sihir, panah jarak jauh, atau teknik bertarung yang kuat. Senjata dan keterampilan ini memberikan sentuhan *Fantasi* dalam permainan dan menciptakan variasi dalam strategi pertempuran. Kombinasi dari pemandangan indah, makhluk *Fantasi*, senjata khusus, dan keterampilan unik menciptakan dunia virtual yang memikat dalam *Sword Art Online*. Konsep *Fantasi* dalam *Anime* ini membawa penonton ke dalam petualangan yang penuh keajaiban, tantangan yang menegangkan, dan keindahan visual yang spektakuler. Bagian pertama ini menggarisbawahi pentingnya petualangan dan kehadiran makhluk *Fantasi* dalam menciptakan atmosfer *Fantasi* yang mendalam di dalam *Sword Art Online*.

Selain petualangan dan keberadaan makhluk *Fantasi*, konsep *Fantasi* dalam *Sword Art Online* juga mencakup dunia yang indah dan pemandangan yang spektakuler. Setiap dunia virtual dalam *Anime* ini memiliki lanskap yang memukau, menciptakan atmosfer yang memikat

bagi penonton. Misalnya, *Alfheim Online* menampilkan hutan yang lebat dengan pepohonan tinggi dan indah, serta padang rumput yang luas. Setiap sudut dunia ini dipenuhi dengan detail yang mengagumkan, memberikan nuansa alami dan magis sekaligus.

Selain keindahan visualnya, konsep *Fantasi* dalam *Sword Art Online* juga memperkaya pengalaman penonton melalui interaksi dengan karakter-karakter unik. Para pemain dapat bertemu dengan karakter non-pemain (NPC) yang memiliki latar belakang dan cerita yang menarik. Beberapa karakter NPC bahkan memiliki peran penting dalam perkembangan plot dan membantu para pemain dalam perjalanan mereka. Interaksi dengan karakter-karakter ini menambah dimensi emosional dalam cerita dan menjalin hubungan yang erat antara dunia nyata dan dunia virtual.

Selain karakter NPC, ada juga interaksi antar pemain yang menciptakan nuansa *Fantasi* yang kaya. Pemain dapat membentuk kelompok atau bergabung dalam *guild* untuk menjalani petualangan bersama, mengembangkan persahabatan, dan menghadapi tantangan bersama. Dalam *Sword Art Online*, konsep *Fantasi* tidak hanya berkaitan dengan dunia virtual yang memikat, tetapi juga dengan hubungan antara pemain yang membawa perasaan kehidupan yang kuat ke dalam cerita.

Secara keseluruhan, konsep *Fantasi* dalam *Sword Art Online* memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang menakjubkan bagi penonton. Melalui keindahan visual, keberadaan makhluk *Fantasi*, dan interaksi dengan karakter-karakter yang menarik, dunia virtual dalam *Anime* ini menjadi tempat yang menarik untuk terlibat dalam petualangan yang magis dan menggugah imajinasi. Konsep *Fantasi* ini memberikan dimensi ekstra yang memperkaya cerita dan menciptakan pengalaman yang luar biasa bagi penonton *Sword Art Online*.

2.4.1 Berbagai Macam Ras Fantasy yang ada di *Sword Art Online* dan *Alfheim Online*

- Manusia: Ras umum dan dominan di *SAO* dan *ALO*. Mereka memiliki penampilan dan kemampuan manusia biasa, tetapi dapat memilih kelas karakter dan kemampuan yang berbeda.
- Dwarf: Ras kecil dan kokoh yang terdapat di *ALO*. Ahli dalam pertempuran jarak dekat, penambang, dan pengrajin senjata.
- Beastkin: Ras dengan ciri-ciri binatang atau hewan dalam penampilan. Dalam *SAO* dan *ALO*, mereka dapat berupa kucing, serigala, rubah, atau hewan fantasi lainnya. Mereka memiliki kemampuan khusus terkait dengan sifat binatang mereka.
- Elf: Ras yang dikaitkan dengan dunia fantasi. Pemain dapat memilih bermain sebagai elf dengan telinga panjang di *ALO*. Mereka memiliki keahlian alami dalam panah, pergerakan lincah, dan kekuatan terkait elemen alam.
 - Salamander: Ras dengan kemampuan bertarung yang unik di *ALO*. Ahli dalam pertempuran jarak dekat, menggunakan pedang dan sihir tipe api.
 - Sylph: Ras dengan penampilan peri dan sayap kecil yang memungkinkan terbang di udara. Ahli dalam elemen angin dan memiliki fleksibilitas dalam penggunaan senjata.
 - Undine: Ras berasosiasi dengan elemen air. Ahli dalam manipulasi air, kemampuan renang, dan sihir penyembuhan. Mereka juga dapat menggunakan berbagai senjata.
 - Cait Sith: Ras dengan penampilan manusia dengan ekor dan telinga kucing. Memiliki fleksibilitas dalam pemilihan senjata dan dapat memanggil familiar ke pertarungan.
 - Leprechaun: Ras dengan penampilan telinga lancip dan tubuh kecil. Ahli dalam senjata spear, staff, dan two-handed axe, serta memiliki kemampuan sihir support.

- Gnome: Ras dengan keahlian dalam penggunaan two-handed axe, knuckle, dan two-handed swords. Ahli dalam sihir tipe earth, dengan stamina dan attack power yang tinggi.
- Spriggan: Ras serbaguna dengan penampilan mirip peri. Dapat menggunakan one-handed sword, staff, dan dagger, serta memiliki kemampuan sihir penggagalan efek musuh.
- Imp: Ras dengan penampilan kecil dan menggemaskan, memiliki kemampuan seimbang dalam serangan fisik dan sihir. Ahli dalam sihir tipe dark.
- Pooka: Ras dengan penampilan peri, sayap, dan telinga panjang. Dapat menggunakan berbagai jenis senjata dan memiliki keahlian khusus dalam kekuatan "Song", mengendalikan elemen musik dan energi magis.

Demikianlah beberapa ras fantasy yang ada di *Sword Art Online* dan *Alfheim Online*, masing-masing dengan kemampuan dan peran unik dalam dunia virtual.

2.4.2 Ciri-ciri cerita *Fantasi* dalam *Sword Art Online*

Cerita *Fantasi* dalam *Sword Art Online* memancarkan daya tariknya melalui beberapa ciri khas yang membedakannya. Pertama, ada dunia virtual yang fantastis yang menjadi panggung utama cerita ini. *Aincrad* dan *Alfheim Online* adalah contoh dunia-dunia virtual yang menakjubkan dengan lanskap yang indah dan pemandangan yang memukau. Keberadaan makhluk *Fantasi* dan monster fantastis lainnya menambahkan nuansa magis dan keajaiban dalam cerita. Setiap dunia virtual dalam *Sword Art Online* memikat penonton dengan keunikan dan keindahan visualnya, menciptakan atmosfer yang memikat dan memancing imajinasi. Selanjutnya, karakter-karakter dalam *Sword Art Online* memiliki kemampuan khusus yang menambah dimensi *Fantasi* dalam cerita. Karakter utama seperti Kirito, seorang pemain handal yang menggunakan senjata khusus

seperti pedang ganda, membawa perpaduan kekuatan fisik dan keterampilan bertarung yang luar biasa. Selain itu, ada juga karakter-karakter lain dengan kemampuan sihir, kelincihan yang luar biasa, atau kekuatan magis tertentu. Kemampuan-kemampuan ini memberikan varietas dalam strategi pertempuran dan menambah daya tarik cerita dengan sentuhan *Fantasi* yang unik.

Selain itu, cerita *Fantasi* dalam *Sword Art Online* penuh dengan tantangan dan petualangan yang menegangkan. Para pemain harus menjelajahi tingkat-tingkat yang penuh dengan monster-monster kuat dan menghadapi bos-bos yang menantang. Tantangan ini memberikan ketegangan dan drama yang memikat penonton, menciptakan perjalanan epik yang memicu adrenalin. Di samping itu, konflik internal dan eksternal yang dihadapi oleh karakter-karakter juga memperkaya pengalaman *Fantasi* dalam cerita ini. Mereka harus berjuang melawan rasa takut, meraih kemajuan, dan menemukan keberanian dalam menghadapi tantangan yang ada di depan mereka. Petualangan yang menegangkan ini memberikan lapisan dramatis yang mendalam dalam cerita *Fantasi Sword Art Online*. Selain tantangan dan petualangan yang menegangkan, interaksi dengan makhluk *Fantasi* dan karakter magis juga menjadi ciri khas dalam cerita *Fantasi Sword Art Online*. Pemain memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan makhluk-makhluk fantasi seperti naga, peri, dan elf dalam perjalanan mereka. Keberadaan makhluk-makhluk ini memberikan nuansa ajaib dan memperkaya pengalaman dalam dunia virtual. Selain itu, ada juga karakter-karakter dengan kemampuan sihir yang menambahkan sentuhan magis dalam cerita. Mereka dapat menggunakan sihir untuk melawan musuh, menyembuhkan teman-teman mereka, atau memanipulasi lingkungan sekitar.

Interaksi dengan makhluk *Fantasi* dan karakter magis ini menciptakan dunia yang penuh keajaiban dan mendorong penonton untuk terlibat dalam cerita dengan lebih dalam.

Selain unsur-unsur *Fantasi* yang ada di dalam permainan, *Sword Art Online* juga menggambarkan kehidupan ganda karakter-karakter di dunia virtual dan dunia nyata. Para pemain terjebak dalam dunia virtual dan menjalani kehidupan mereka di dalamnya, sementara kehidupan mereka di dunia nyata tetap berjalan. Hal ini menciptakan dinamika yang menarik antara dua dunia yang berbeda. Konflik dan tantangan yang dihadapi oleh karakter-karakter tidak hanya berkaitan dengan petualangan di dunia virtual, tetapi juga dengan perjalanan mereka dalam mencari keseimbangan antara dunia nyata dan dunia virtual. Tema ini memperkaya cerita dengan pertanyaan eksistensial, identitas ganda, dan pengaruh psikologis dari hidup di dunia virtual.

Secara keseluruhan, ciri-ciri cerita *Fantasi* dalam *Sword Art Online* menciptakan pengalaman yang mendalam dan memikat bagi penontonnya. Keberadaan dunia virtual yang fantastis, karakter dengan kemampuan khusus, tantangan yang menegangkan, interaksi dengan makhluk *Fantasi*, dan kehidupan ganda di dunia virtual dan dunia nyata membentuk dasar cerita *Fantasi* yang kaya dan menarik. *Sword Art Online* berhasil menggabungkan elemen-elemen *Fantasi* yang khas untuk menciptakan pengalaman yang menegangkan, emosional, dan menghibur bagi para penontonnya.

2.4.3 Hubungan antara *Isekai* dan *Fantasi* dalam *Sword Art Online*

Sword Art Online menggabungkan elemen-elemen dari dua genre yang populer dalam *Anime*, yaitu *Isekai* dan *Fantasi*. *Isekai* adalah genre di mana tokoh utama terperangkap atau dipindahkan ke dunia paralel atau dunia lain yang berbeda dengan dunia nyata mereka. Di sisi lain, *Fantasi* adalah genre yang menghadirkan elemen magis, makhluk *Fantasi*, dan lanskap yang menakjubkan.

Dalam *Sword Art Online*, elemen *Isekai* terlihat dari premis ceritanya, di mana para pemain terperangkap dalam permainan virtual reality yang canggih dan harus bertahan hidup di dalamnya. Mereka dipindahkan ke dunia virtual yang berbeda dengan kehidupan mereka di dunia nyata. Pemain harus beradaptasi dengan aturan dan mekanisme permainan yang baru, serta menghadapi tantangan dan petualangan di dalamnya. Pengalaman *Isekai* ini memberikan pemain dan penonton kesempatan untuk melihat dunia virtual yang fantastis dan mengikuti perjalanan karakter-karakter dalam menghadapi situasi yang tidak biasa.

Di sisi lain, *Fantasi* dalam *Sword Art Online* terlihat dari adanya keberadaan dunia virtual yang penuh dengan keajaiban dan makhluk *Fantasi*. Setiap dunia virtual, seperti *Aincrad* dan *Alfheim Online* menawarkan lanskap yang indah, pemandangan yang menakjubkan, serta keberadaan makhluk-makhluk unik seperti naga, peri, dan elf. Makhluk-makhluk ini menambahkan unsur magis dan keajaiban dalam cerita, menciptakan atmosfer yang memikat dan menghadirkan petualangan yang penuh *Fantasi*. Hubungan antara *Isekai* dan *Fantasi* dalam *Sword Art Online* terjalin dengan harmonis. Elemen *Isekai*, yaitu pemindahan karakter ke dunia virtual yang berbeda, memungkinkan para pemain dan penonton untuk merasakan sensasi petualangan di dunia *Fantasi*. Mereka dapat mengeksplorasi lanskap yang menakjubkan, berinteraksi dengan makhluk-makhluk fantastis, dan menggunakan kemampuan khusus yang ada di dalam dunia virtual. Elemen *Fantasi*, seperti makhluk-makhluk magis dan pemandangan yang indah, memberikan konteks dan kekayaan visual dalam perjalanan *Isekai* yang dialami oleh karakter-karakter.

Secara keseluruhan, *Sword Art Online* menggabungkan elemen-elemen *Isekai* dan *Fantasi* dengan baik, menciptakan pengalaman yang memikat dan menarik bagi penontonnya. Elemen *Isekai*

memungkinkan penonton terhubung dengan karakter-karakter yang terperangkap di dunia virtual, sementara elemen *Fantasi* menciptakan dunia yang penuh dengan keajaiban dan petualangan seperti membentuk sebuah Tim/Party. Gabungan kedua genre ini menjadikan *Sword Art Online* sebagai salah satu *Anime* yang populer dan menghadirkan pengalaman yang menarik bagi para penggemarnya.

Gambar 2.8 Kirito dan Partynya dengan Avatar Alfheim Online



Sumber: *Anime Sword Art Online Season II Opening Song*

Dengan demikian, *Sword Art Online* (SAO) bukan hanya sebuah *Anime* yang sukses secara komersial, tetapi juga merupakan salah satu elemen penting dalam panorama *Pop Culture* Jepang yang dikenal sebagai "J-culture." SAO telah menciptakan gelombang pengaruh yang meluas, merambah ke berbagai bentuk hiburan seperti *Anime*, *Manga*, *cosplay*, dan permainan video. Kesuksesan ceritanya, karakter-karakter yang mendalam, dan tema pemain yang terjebak dalam dunia permainan virtual telah memengaruhi banyak karya lain dalam dunia *Anime* dan *Manga*. Pengaruh ini juga dapat terlihat dalam popularitas genre *Isekai* yang semakin merajalela. Oleh karena itu, SAO adalah contoh yang menonjol dari bagaimana sebuah karya dalam budaya populer Jepang dapat menciptakan dampak yang signifikan di seluruh dunia dan menjadi bagian tak terpisahkan dari *J-culture* yang terus berkembang.