

BAB IV SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan dalam bab ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting tentang genre *Isekai* dalam *Anime Sword Art Online*.

Pertama, genre *Isekai* memiliki dampak yang besar dalam *Sword Art Online* menjadi bagian yang signifikan dari *Pop Culture* Jepang karena lebih dari separuh responden, menurut Diagram pertama di bab sebelumnya, yaitu 72,1%, memilih "Konsep dunia virtual yang menarik" sebagai faktor utama yang membuat genre ini begitu populer. Inovasi konsep yang menarik perhatian penonton, ditambah dengan daya tarik fantasi, karakter-karakter yang kuat, dan hubungan interpersonal yang kompleks, telah mempengaruhi budaya populer Jepang secara luas dan menjadikan *Sword Art Online* sebagai fenomena yang tidak terelakkan dalam dunia hiburan.

Selanjutnya, dunia virtual dalam *Sword Art Online* dapat dikategorikan sebagai *Isekai* karena memenuhi karakteristik utama dari genre tersebut. Menurut Diagram kedua di bab sebelumnya 54,1% responden memilih "Karakter Utama terjebak dalam dunia yang berbeda". Dari jawaban tersebut, terdapat perpindahan jelas dari dunia nyata ke dunia parallel dalam bentuk dunia virtual, interaksi dengan karakter dan makhluk fantastis, serta adanya keberadaan sistem permainan yang mirip dengan *MMORPG*. Dunia virtual tersebut menciptakan pengalaman *Isekai* yang menarik dan mendalam bagi penonton.

Dalam dunia *Isekai Sword Art Online*, konsep fantasi dihadirkan dengan sangat mengesankan. Dunia ini menawarkan latar belakang yang penuh dengan keajaiban, kehadiran makhluk-makhluk fantastis, kekuatan khusus, sihir, serta senjata dan elemen magis yang unik, termasuk ras dan makhluk mitologi seperti elf, naga, atau peri. Semua elemen ini menggabungkan pengalaman yang memukau dan penuh fantasi bagi para penontonnya, menjadi salah satu daya tarik utama yang signifikan dalam serial tersebut.

Hasil dari analisis diagram ketiga di bab sebelumnya juga menunjukkan bahwa 49,2% responden memilih "Adanya ras dan makhluk mitologi dalam dunia *Isekai*".

Dengan demikian, *Sword Art Online* berhasil membangun fondasi yang kuat sebagai bagian penting dari *Pop Culture* Jepang, melalui inovasi konsep, daya tarik fantasi, dan implementasi konsep fantasy yang mendalam dalam dunia *Isekai*-nya. Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa genre *Isekai* dalam *Sword Art Online* telah berhasil menjadi bagian yang signifikan dalam animasi Jepang. Dunia virtual dalam *Anime* ini dapat dikategorikan sebagai *Isekai*, dan konsep fantasinya diimplementasikan kedalam cerita dan background dunia *Sword Art Online* yang membuat sebuah karya yang memukau.

