

## DIMENSI *METaverse* DALAM NOVEL DAN SERIAL ANIME *SWORD ART ONLINE*: KAJIAN EKCRANISASI

*METaverse DIMENSION IN NOVEL AND ANIME SERIES SWORD ART ONLINE:  
ECRANIZATION STUDIES*

Adi Suryo Nugroho<sup>1</sup>, Titik Maslikatin<sup>2\*</sup>, Sunarti Mustamar<sup>3</sup>, Zahratul Umniyyah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Alumni Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

<sup>2,3,4</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

\*Corresponding author: [titikmaslikatin.sastra@unej.ac.id](mailto:titikmaslikatin.sastra@unej.ac.id)

Informasi Artikel:

Dikirim: 5/3/2023; Direvisi: 26/5/2023; Diterima: 17/6/2023

### Abstract

*Reki Kawahara's Sword Art Online novels have been ecranized into a television anime series, going from four volume novels to 25 episodes. However, in this article the material object is a two-volume novel which is ecranized into 14 episodes. This research using qualitative method aims to understand the changes that occur from the novel version to the television series version by using the theory of ecranization. The results of the study show that in the ecranization process there are three changes, namely shrinking, adding, and varying changes. These three changes had positive impacts, including the sequencing of episodes which made it easier for viewers who had not read the novel version to understand, and the television series version could be enjoyed by more viewers. The novels and television series Sword Art Online provide an overview of the metaverse technology created by Mark Zuckerberg by combining the real and virtual worlds. The work has affinities with metaverse concepts such as 3D virtual space, avatars, and full immersion. However, the sophistication of this technology has received criticism because it has the potential to cause addiction to the virtual world.*

**Keywords:** *ecranization, metaverse dimension, sword art online*

### Abstrak

Novel *Sword Art Online* karya Reki Kawahara telah diekranisasi menjadi serial anime televisi, dari empat jilid novel menjadi 25 episode. Namun, dalam artikel ini dipilih objek material berupa dua jilid novel yang diekranisasi menjadi 14 episode. Penelitian dengan metode kualitatif ini bertujuan untuk memahami perubahan-perubahan yang terjadi dari versi novel ke versi serial televisi dengan menggunakan teori ekranisasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa dalam proses ekranisasi terdapat tiga perubahan, yakni pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Ketiga perubahan tersebut memiliki dampak positif, di antaranya upaya pengurutan episode mempermudah pemahaman bagi penonton yang belum membaca versi novel, dan versi serial televisi dapat dinikmati oleh lebih banyak penonton. Novel dan serial televisi *Sword Art Online* memberi gambaran teknologi *metaverse* yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg dengan menggabungkan dunia nyata dan virtual. Karya tersebut memiliki kedekatan dengan konsep *metaverse* seperti ruang virtual 3D, avatar, dan *full immersion*. Namun, kecanggihan teknologi tersebut mendapat kritikan karena berpotensi menimbulkan kecanduan dunia virtual.

**Kata kunci:** *dimensi metaverse, ekranisasi, sword art online*

## PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan karya yang diciptakan pengarang untuk memberikan komunikasi dengan tujuan estetika. Karya sastra terbagi menjadi beberapa jenis di antaranya puisi, prosa, dan naskah drama. Prosa merupakan jenis teks narasi seperti novel dan cerita pendek. Menurut Nurgiyantoro (1995:19), novel dibedakan menjadi tiga yakni novel serius, novel populer, dan novel *teenlit*. Fenomena maraknya novel populer tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi di berbagai negara, termasuk Jepang. Salah satu novel populer di Jepang adalah *Sword Art Online*. Novel tersebut mendapat respons yang massif dari audiens atau pembaca. Di negara Jepang, novel *Sword Art Online* tergolong sebagai *light novel* (novel ringan).

Reki Kawahara merupakan pengarang berkebangsaan Jepang. Salah satu karya yang paling fenomenal berjudul *Sword Art Online*. Novel tersebut memberikan gambaran mengenai dunia gim virtual MMORPG karena latar belakang dari pengarang tersebut merupakan mantan pemain gim RPG. Novel *Sword Art Online* awal mulanya ditulis untuk mengikuti kompetisi “Dengeki Novel Prize” atau ajang penghargaan novel ringan oleh Penerbit ASCII Jepang. Namun, karena kelebihan halaman, akhirnya ia mengurungkan niat untuk mengajukan novel tersebut dan mempublikasikan di internet dan mendapatkan respon positif, sehingga pada tahun 2008 Reki mendapat tawaran untuk menerbitkan novel *Sword Art Online*.

Alih wahana dari novel menuju film belakangan marak terjadi. Hal tersebut merupakan proses ekranisasi. Berbagai novel yang terkenal di kalangan masyarakat telah diadaptasi menjadi film layar lebar atau serial televisi, sebagai contoh novel karya Reki Kawahara berjudul *Sword Art Online* yang telah diadaptasi menjadi serial *anime* televisi serta menjadi salah satu media waralaba dengan memproduksi video gim, komik, tiga film layar lebar, *action figure*, dan musik. Menurut Saputra (2009:44) proses ekranisasi karya sastra ke dalam format film dan sinetron disebut sebagai proses reaktualisasi dari bentuk bahasa menjadi bentuk audio visual. Damono (2018:12) menyatakan secara etimologi, ekranisasi berasal dari bahasa Prancis, l’ecran yang memiliki arti layar, sehingga hal tersebut mengacu bentuk alih wahana dari benda seni salah satunya karya sastra menjadi sebuah film. Menurut Hidayati (2020:60) ekranisasi merupakan pelayarputihan atau proses pengangkatan dari sebuah novel menuju film. Proses ekranisasi meliputi penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Penciptaan merupakan pemotongan cerita sehingga cerita dalam novel tidak semua diungkapkan dalam versi film. Penambahan dalam novel yang diadaptasi film dapat terjadi karena sang sutradara terlebih dahulu memahami isi dari novel sebelum diadaptasi menjadi serial televisi. Perubahan bervariasi merupakan proses setelah mengalami penciptaan dan penambahan. Hal tersebut memicu adanya varian-varian baru.

Belakangan, sempat viral mengenai teknologi *metaverse* yang digagas oleh Mark Zuckerberg dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Dalam novel dan serial *Sword Art Online* terdapat beberapa gambaran mengenai teknologi *metaverse* seperti alat VR (*Virtual Reality*) yang disebut *NerveGear*. *NerveGear* merupakan alat VR berbentuk seperti helm dengan kabel yang terhubung pada komputer. Selain itu, setiap orang dapat saling berkomunikasi dengan orang lain tanpa bertemu langsung secara fisik.

Novel *Sword Art Online* karya Reki Kawahara merupakan novel pertama yang ditulis pada tahun 2001, kemudian novel tersebut baru terbit pada tahun 2009. Penelitian terdahulu yang membahas *Sword Art Online* dilakukan oleh Nurul Hidayati, Nurul Mutiara Putri, Farid

Hidayatullah, Siti Hasanah. Nurul Hidayati (2020), mahasiswa Universitas Darma Persada dengan judul “Nilai Perjuangan dalam Anime *Sword Art Online* Season 1 Episode 1—15 Karya Tomohiko Itou”. Penelitiannya membahas nilai perjuangan yang ditunjukkan pada seseorang ketika mendapatkan masalah dalam kehidupannya, sehingga orang tersebut berjuang untuk kehidupan yang lebih baik. Selain itu, nilai perjuangan menumbuhkan sikap dalam menghadapi serta menyelesaikan masalah.

Penelitian lain ditulis oleh Nurul Mutiara Putri (2016), mahasiswa dari Universitas Andalas dengan judul penelitian “Semangat Bushido dalam novel SAO karya Reki Kawahara dan Novel *Log Horizon* Karya Touno Mamare”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan intertekstual dengan nilai Bushido yang meliputi keadilan, kebajikan, kesopanan, ketulusan, keberanian, kehormatan, kesetiaan bekerja, dan pengendalian diri.

Mohammad Farid Hidayatullah (2021) menulis penelitian mengenai “Hubungan Gaya Bahasa Antar Lirik Lagu-Lagu “LiSA” sebagai *Soundtrack Anime Sword Art Online*”. Pada penelitian tersebut menunjukkan terdapat 39 dari 8 macam gaya bahasa di antaranya 29 metafora, 2 personifikasi, 2 hiperbola, eufemisme, 1 pertanyaan retorik 3 implikasi, 4 repetisi, dan 2 ironi. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa metafora sering digunakan sehingga memiliki nilai estetika pada lagu yang mengarah pada imajinasi pembaca mengenai emosi penulis.

Selain dari penelitian terdapat berbagai ulasan mengenai serial *anime Sword Art Online Season 1* yang ditulis oleh Siti Hasanah (2020) dengan judul “Sinopsis dan Review Anime *Sword Art Online Season 1*”. Ulasan yang ditulis oleh Hasanah menjelaskan bahwa serial *Sword Art Online* memiliki visual yang indah dengan ilustrasi yang tajam dan memanjakan mata. Akan tetapi, alur cerita kurang konsisten ketika memasuki pertengahan musim, karena menurut Hasanah tokoh Kirito lebih emosional dan tidak berdaya akibat dari tragedi *Sword Art Online*. Ulasan lain ditulis oleh Hafizh (2020) dengan judul ulasan “Review *Sword Art Online* Anime Fantasy Isekai Terbaik” membahas tentang lagu pembuka yang nyaman untuk didengar dan memiliki nuansa semangat. Gambaran dunia virtual yang ada di *anime Sword Art Online* cukup realistis karena beberapa penelitian di Jepang sedang membuat gim yang mirip dengan *Sword Art Online*.

Penelitian ini membahas proses ekranisasi dan membedah dimensi *metaverse*. Tujuan penelitian untuk memahami proses ekranisasi, baik berupa penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Selain itu, penelitian ini juga membedah sisi dimensi *metaverse* yang melekat dalam novel dan serial televisi *Sword Art Online*. Kebaruan penelitian ini tidak hanya membandingkan versi novel dan versi serial televisi (ekranisasi), tetapi penulis mengajak pembaca untuk menelusuri *metaverse*.

## **METODE**

Metode penelitian merupakan sebuah metode yang digunakan untuk meneliti sebuah data. Semi (1993:9) mengatakan terdapat dua macam metode penelitian dalam sebuah kajian, metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif merupakan jenis metode penelitian yang dilakukan dengan cara mendalami dan memaknai suatu data, sedangkan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berkaitan dengan jumlah/persentase dan angka. Metode penelitian kajian ekranisasi novel *Sword Art Online* menggunakan metode kualitatif. Metode tersebut memahami dan memaknai unsur intrinsik dan memaknai bagian-bagian yang

mengalami ekranisasi guna memahami tujuan yang dilakukan oleh kru film terhadap perubahan-perubahan tersebut.

Objek material berupa novel dan serial *anime sword art online*, dengan menekankan dua jilid novel sebagai objek pembahasan mengenai ekranisasi yang meliputi episode 1 hingga episode 14. Objek formal berupa teori ekranisasi. Satuan analisis berupa teks (kalimat, dialog, atau wacana) dan gambar yang menunjukkan perubahan-perubahan dari format novel ke serial *anime*. Adapun langkah kerjanya adalah mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menafsirkan setiap satuan analisis dengan membandingkan perubahan-perubahan yang terjadi dari novel ke serial *anime*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ekranisasi adalah proses pelayarputihan. Hal tersebut menunjukkan bahwa cerita pada versi novel diadaptasi menjadi film. Sebuah novel merupakan hasil dari pemikiran satu orang yaitu sang pengarang, sedangkan dalam sebuah film, hal tersebut tidak dapat dilakukan oleh satu orang melainkan secara berkelompok yang terdiri dari sutradara, penulis skenario, pengisi suara, editor, dan masih banyak lainnya.

### Penciutan

Ketika novel diadaptasi menjadi film atau serial televisi mengalami penciutan. Hal tersebut terjadi lantaran memangkas beberapa hal yang tidak penting dan keterbatasan durasi. Serial animasi televisi *Sword Art Online* mengalami berbagai macam penciutan. Salah satu penyebab adanya penciutan dalam animasi *Sword Art Online* adalah untuk mengurutkan beberapa episode, supaya penonton tidak kebingungan. Pada versi novel, terdapat pengacakan bab dan ada bagian yang dilompati oleh sang pengarang. Selain itu, penciutan yang lebih sering adalah penciutan alur dan penciutan untuk mengurutkan episode.

### *Penciutan Alur*

Penciutan yang terjadi pada novel *Sword Art Online* karya Reki Kawahara merupakan penciutan alur. Penciutan alur terjadi pada episode tiga.

“Kirito... kau masih belum bisa melupakan guild-mu yang dulu, ya.... Sudah setengah tahun sejak kejadian itu, lho....” (*SAO 002 Aincrad:301*).

Data di atas merupakan bagian yang tidak diperlihatkan dalam versi serial televisinya. Pada awal cerita, Kirito memaksa diri terus-terusan bermain di labirin untuk meningkatkan level. Akan tetapi, ketika tengah bermain Kirito bertemu dengan Klein dan serikatnya. Pada bagian itu, Klein berusaha membujuk Kirito agar dirinya tidak terus-terusan memaksa bermain sendirian. Namun, Kirito tetap mencari alasan.

### *Penciutan untuk Mengurutkan Episode*

Penciutan berikutnya merupakan penciutan untuk mengurutkan episode. Hal tersebut terjadi karena pada jilid kedua terdapat beberapa bagian yang memberi tahu tentang akhir dari *Sword Art Online*.

Aku merasa ada bisikan lembut yang terdengar di teligaku.

...Aku menempati janjiku, lho....  
“Iya.... Iya.... Akhirnya, kau berhasil, ya....” (SAO 002 Aincrad:172).

Data di atas merupakan pencuitan untuk mengurutkan episode. Dalam versi novel jilid kedua, Lisbeth merasa bahwa Kirito telah berhasil menyelesaikan gim *Sword Art Online*. Pada novel jilid pertama, Kirito telah menyelesaikan gim tersebut. Bagian tersebut tidak ditampilkan dalam bentuk visual episode tujuh dengan tujuan agar penonton yang belum membaca novelnya tidak kebingungan.

### **Penambahan**

Penambahan yang terjadi dalam serial televisi *Sword Art Online* bertujuan untuk memperjelas cerita yang tidak ada pada novel serta mengurutkan kisah selama Kirito terjebak di dunia gim. Selain itu, adanya penambahan tersebut dapat memperkuat hubungan tokoh Kirito dan Asuna. Penambahan tersebut meliputi penambahan alur, penambahan episode, penambahan adegan dan penambahan tokoh.

### **Penambahan Alur**

Penambahan alur terjadi pada episode pertama dengan judul episode “Dunia Pedang”. Adanya penambahan alur tersebut untuk memperjelas latar waktu serta memberikan gambaran antusias masyarakat Jepang menanti gim *Sword Art Online*.



Gambar 1. Awal peluncuran gim “Sword Art Online”  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 1*, time code: 0:23-025)

Dalam gambar tersebut merupakan bagian saat gim *Sword Art Online* laris di pasaran sebagai gim pertama di dunia yang bertemakan VRMMORPG. Antusias masyarakat Jepang menanti gim tersebut sangat tinggi sehingga sutradara Tomohiko menambahkan adegan “mengantri untuk mendapatkan gim *Sword Art Online*. Oleh karena itu hal tersebut ditampilkan bahwa gim *Sword Art Online* merupakan gim terlaris di Jepang.

### **Penambahan Episode**

Selain penambahan alur, terdapat penambahan episode. Adanya penambahan episode bertujuan untuk memperkuat hubungan Kirito dan Asuna agar sampai kepada penonton.



Gambar 2. Pertemuan Asuna dan Kirito untuk pertama kalinya  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 2*, time code: 03:40-03:52)

Salah satu episode yang merupakan penambahan adalah episode dua. Episode tersebut merupakan momen pertemuan Kirito dan Asuna untuk pertama kalinya. Pertemuan tersebut tidak dijelaskan dalam novel. Akan tetapi, pertemuan tersebut baru dijelaskan dalam komik selingan dengan judul *Sword Art Online: Progressive*. Adanya penambahan materi dari novel utama *Sword Art Online* seperti pada gambar di atas untuk menjelaskan awal mula Kirito dan Asuna bertemu. Pada versi novel, Asuna dan Kirito sudah saling mengenal, sehingga adanya tambahan tersebut untuk meruntutkan episode.

### ***Penambahan Tokoh***

Penambahan tokoh terjadi di episode pertama pada bagian awal novel. Dalam novel, terdapat beberapa tokoh yang seharusnya belum muncul, tetapi sudah diperlihatkan.



Gambar 3. Tokoh Leafa/Suguha  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 1*, time code: 0:56-0:58)

Gambar tersebut merupakan bentuk tambahan karakter untuk tokoh Suguha. Pada musim pertama *Sword Art Online* mengadaptasi empat novel yaitu jilid pertama hingga jilid keempat. Untuk jilid ketiga dan keempat tokoh Leafa memiliki peran penting dalam mendampingi Kirito untuk mencari Asuna. Namun, Leafa sengaja diperlihatkan di episode pertama karena memiliki peran ketika serial tersebut mencapai episode 15 hingga 25.





Gambar 4. Tokoh Argo  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 3*, time code: 14:12-14:13)

Gambar di atas merupakan visual dari tokoh Argo. Tokoh Argo baru diperkenalkan dalam novel selingan *Sword Art Online: Progressive*. Walau begitu, hal tersebut menjadi penambahan karakter, karena tokoh Argo menjadi salah satu tokoh yang menyebar informasi, sehingga setelah kematin seluruh anggota serikat *Moonlit Black Cats*, Kirito menghubungi Argo untuk mendapatkan informasi mengenai item pembangkit.

### **Penambahan Adegan**

Penambahan adegan terjadi dalam serial televisi *Sword Art Online*. Penambahan adegan tersebut terjadi pada episode sembilan saat Kirito berada di labirin bersama Asuna.




Gambar 5. Pertanyaan Asuna untuk Kirito  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 9*, time code: 03:16-03:19)

Gambar di atas merupakan penambahan adegan yang mengindikasikan bahwa pedang kedua Kirito dibuat oleh Lisbeth. Dalam versi novel jilid pertama, Asuna tidak menyinggung soal Lisbeth sama sekali. Kemunculan tokoh Lisbeth baru diperkenalkan pada novel kedua. Adanya penambahan adegan di atas untuk mengurutkan cerita agar kisah yang dibawa dalam serial televisi runtut.

### **Perubahan Bervariasi**

Adanya perubahan bervariasi untuk menyajikan kisah yang epik agar memiliki kesan

pada penonton. Tidak banyak novel diadaptasi menjadi serial televisi atau film sesuai dengan ekspektasi pembaca yang sudah membaca bukunya, lalu menonton filmnya.

Data Film	Data Novel
 <p data-bbox="284 692 703 781">Gambar 6. Kirito menebas serigala (Sumber: <i>Sword Art Online Episode 1</i>, time code: 21:35-21:43)</p>	<p data-bbox="810 416 1390 562">Aku berlari ke gerbang barat laut Kota Awal, melewati padang rumput yang luas dan hutan yang lebat, menuju ke desa kecil yang berada di baliknya, kemudian melewatinya lagi ... (SAO 001 Aincrad:65).</p>

Data di atas merupakan bentuk perubahan bervariasi yang terjadi pada episode pertama. Perubahan bervariasi tersebut merupakan perbedaan dalam versi novel dan televisi. Pada versi novel, Kirito diceritakan hanya berlari melintasi berbagai tempat hingga tiba di sebuah desa kecil. Akan tetapi, ketika diadaptasi menjadi serial televisi, hal tersebut berubah menjadi Kirito menebas hewan serigala. Adanya perubahan bervariasi tersebut memiliki tujuan agar terkesan lebih epik dalam serial televisi.

Data Film	Data Novel
 <p data-bbox="256 1442 727 1536">Gambar 7. Kirito melawan Lizardman Lord (Sumber: <i>Sword Art Online Episode 8</i>, time code: 0:14-0:17)</p>	<p data-bbox="810 1167 1390 1312">Sebilah pedang abu-abu gelap menyayat bahu. Garis panjang dan tipis yang terpampang di sisi kiri atas pandanganku pun sedikit menyusut. Di saat yang sama, aku merasakan sentuhan tangan yang dingin di jantung. (SAO 001 Aincrad:11).</p>

Perubahan bervariasi selanjutnya terjadi pada episode delapan. Ketika Kirito melawan monster bernama Lizardman Lord. Perubahan bervariasi tersebut merupakan pertukaran bagian. Dalam versi novel, Kirito melawan Lizardman Lord terjadi pada bagian prolog. Namun, ketika diadaptasi, pertarungan Lizardman Lord dan Kirito pada episode delapan. Hal tersebut memiliki tujuan untuk mengurutkan kisah perjalanan Kirito. Selain pertukaran bagian, terdapat perubahan bervariasi lain yang terjadi pada episode delapan. Dalam novel, Kirito diceritakan terkena serangan sedikit, tetapi dalam serial televisi, tokoh Kirito begitu lincah tanpa terkena serangan dari monster Lizardman.



### **Dimensi Metaverse**

*Metaverse* (Teja & Franscois, 2022:2) diambil dari dua kata yaitu *meta* dari bahasa Yunani memiliki arti *beyond* atau melampaui sedangkan *verse* diambil dari kata *universe* yang berarti semesta. Oleh karena itu, *metaverse* memiliki arti “melampaui semesta”. Secara praktis, *metaverse* tidak dapat didefinisikan. Teja dan Franscois (2022:3) mengatakan bahwa *metaverse* adalah gagasan angan-angan, artinya teknologi tersebut belum ada. Namun, sebagian besar perusahaan besar di dunia sudah mulai membangun teknologi tersebut, tetapi belum ada yang mengetahui wujud dari *metaverse* tersebut. Teja dan Franscois memberikan contoh kecil dari dunia *metaverse* melalui gim daring, salah satunya *Roblox* dan beberapa film seperti *Ready Player One*. Namun, dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Sword Art Online* sebagai objek dalam membedah dimensi *metaverse* karena serial televisi tersebut hampir mendekati konsep *metaverse*.

Pada *metaverse* terdapat sebuah ruang 3D virtual. Hal tersebut menunjukkan bahwa *metaverse* menawarkan konsep gabungan antara dunia nyata dan dunia virtual.



Gambar 8. Aincrad  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 1*, time code: 02:17-02:20)

*Aincrad* yang menjadi latar tempat novel dan serial televisi *Sword Art Online* merupakan salah satu wujud dari ruang 3D virtual. *Aincrad* memiliki seratus lantai dengan mengambil referensi dari kebudayaan Eropa pada abad pertengahan. Dengan adanya ruang 3D virtual, para pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain di dalamnya dengan berbagai macam fitur. Salah satunya adalah Kirito dan Asuna yang dapat membeli rumah dalam gim tersebut.

Selanjutnya terdapat avatar yang merupakan objek dalam bentuk digital. Avatar telah ditemui dan populer di kalangan masyarakat, khususnya pada media sosial seperti facebook dan instagram. Para pengguna media sosial dapat membuat avatar sesuai dengan keinginan mereka.



Gambar 9. Avatar Kirito  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 1*, time code: 02:47-02:50)

Pada novel dan serial televisi *Sword Art Online*, setiap pemain dapat membuat karakter sesuai dengan pengunanya. Hal tersebut memiliki tujuan berupa pengalaman sekaligus menyembunyikan identitas asli. Kawahara dalam novel *Sword Art Online* menganggap bahwa menyembunyikan identitas asli dalam gim merupakan etika, sehingga para pemain tidak boleh membicarakan kehidupan nyata pemain lainnya. Meski tidak tertulis, tetapi dengan adanya batasan tersebut dapat memberikan batasan antara dunia nyata dan dunia virtual.

Kehadiran avatar di *metaverse* menurut Teja dan Francois (2022:7) beranggapan bahwa avatar dapat membuat orang dapat menjadi siapa pun, sehingga dapat menumbuhkan tingkat kepercayaan diri pada seseorang ketika menjelajah dunia virtual.

*Full Immersion* atau pengalaman penuh menjadi tujuan utama adanya *metaverse*. Maksudnya bahwa *metaverse* ingin para pengguna media sosial dapat merasakan langsung apa yang dilihat oleh mereka. Selain itu, adanya *full immersion* dapat mengatasi permasalahan ketika *meeting online*. Sering kali kegiatan tersebut para peserta *meeting* menonaktifkan kamera. Oleh karena itu, dengan kehadiran pengalaman penuh dalam *metaverse* hal tersebut dapat diminimalisir.



Gambar 10. Pengalaman bertarung dalam *Sword Art Online*  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 9*, time code: 14:37-14:40)

Pemain yang tengah bermain dalam gim *Sword Art Online* memiliki pengalaman secara penuh. Mereka dapat melakukan berbagai petualangan ke berbagai tempat dengan bebas

dengan area yang terbatas, berinteraksi dengan pemain lain atau menikmati fitur layaknya hidup di dunia nyata. Pada novel dan serial televisi *Sword Art Online* setiap pemain tidak dapat menyembunyikan bentuk fisik. Oleh karena itu, mereka dapat merasakan kehadiran pemain lainnya.

Kehadiran *metaverse* tidak lepas dari sebuah kritikan. Pada dasarnya teknologi memiliki dampak positif dan negatif. Hal tersebut berlaku pada *metaverse* yang memiliki dua dampak tersebut. Kritikan *metaverse* yaitu kecanduan dengan dunia maya. Kehidupan dunia nyata merupakan kehidupan primer, tetapi dengan kehadiran *metaverse* seseorang dapat menarik diri dari dunia nyata, sehingga ia berfokus pada dunia maya.



Gambar 11. Kirito merasa hidup di dunia virtual  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 1*, time code: 06:53-07:00)

Kecanduan dunia maya telah diungkapkan dalam novel dan serial televisi *Sword Art Online*. Hal tersebut terjadi pada Kirito yang merasa lebih hidup di dunia virtual. Adanya kecanduan tersebut disebabkan karena kehidupan Kirito di dunia nyata tidak berjalan dengan baik, salah satunya adalah sulitnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, Kirito lebih menikmati kehidupan di dunia virtual.

Selain kecanduan, terdapat *cyber bullying*. *Bullying* menjadi masalah yang sering terjadi di dunia nyata. Hal tersebut dapat ditemui salah satunya di ranah pendidikan dan masih banyak lagi. Namun, perundungan bukan hanya terjadi di dunia nyata, tetapi dalam dunia maya yang disebut *cyber bullying*. Hal tersebut dengan kehadiran *metaverse* belum teratasi.

“Begitu, ya. ...Di gim *online* mana pun, ada banyak pemain yang kepribadiannya berubah ketika mereka menggunakan karakter tertentu untuk menyembunyikan diri mereka yang sebenarnya. Ada juga yang menjadi jahat.... Itulah yang disebut *role playing*. Namun, aku rasa kalau di SAO sedikit berbeda.” (*SAO 002 Aincrad* :44).

Data di atas merupakan bentuk pernyataan Kirito yang mengarah pada pelaku penindas atau perundungan. Dalam dunia virtual, setiap orang dapat memiliki sikap berkebalikan. Pada dunia nyata, seseorang dapat menjadi baik tetapi ketika memasuki dunia maya ia dapat menjadi penjahat, begitu sebaliknya. Selain pelaku, tokoh Kirito merupakan salah satu korban perundungan karena dianggap sebagai pemain yang curang. Padahal ia berusaha untuk membantu yang lain.



Gambar 12. Kirito dijuluki Beater  
(Sumber: *Sword Art Online Episode 2*, time code: 20:20-20:24)

Pemicu dari Kirito dijauhi oleh banyak pemain dan mendapat julukan *beater* karena ketidakpuasan Kibaou yang terus menerus menyalakan pemain *beta test*. Pada dasarnya Kirito sudah mengakhiri rantai bos. Karena kesabaran Kirito habis, ia pun mengelak pernyataan Kibaou. Oleh karena itu, Kirito mulai dijauhi banyak pemain.

## SIMPULAN

Alih wahana dari novel ke serial televisi mengalami proses ekranisasi yang meliputi penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Ketiga hal tersebut memiliki dampak positif di antaranya hubungan Kirito dan Asuna yang semakin kuat. Selain itu, dengan adanya pengurutan episode maka tidak membingungkan penonton yang belum membaca versi novel. Dampak lain, dengan menambahkan sebuah kesan dengan melakukan perubahan bervariasi maka versi serial televisi dapat dinikmati oleh banyak orang.

Pada novel dan serial televisi *Sword Art Online* memberi gambaran teknologi bernama *metaverse*. Teknologi tersebut diciptakan oleh Mark Zuckerberg yang menggabungkan dunia nyata dan virtual. Novel dan serial televisi *Sword Art Online* memiliki kedekatan dengan konsep *metaverse* seperti ruang virtual 3D, avatar, dan *full immersion*. Namun, dengan canggihnya teknologi tersebut tidak lepas dari sebuah kritikan seperti kecanduan dunia virtual. Pada dasarnya kehidupan primer merupakan kehidupan yang ada di dunia nyata. Akan tetapi, dapat berdampak buruk apabila kehidupan seseorang dalam dunia nyata tidak berjalan lancar seperti sulitnya bersosialisasi, sehingga ia memilih untuk tinggal di dunia maya.

Selain itu, *cyberbullying* menjadi sebuah masalah yang belum teratasi dengan baik. Seorang pelaku perundungan dalam dunia virtual dapat memiliki sikap yang berkebalikan. Pada dunia nyata ia berlaku baik, tetapi dalam dunia virtual dapat menjadi jahat, begitu juga sebaliknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damono, S. D. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eneste, P. 1991. *Novel dan Film*. Nusa Tenggara Timur: Penerbit Nusa Indah.
- Hidayati, N. 2020. "Nilai Perjuangan dalam *Anime Sword Art Online Season 1 Episode 1-15* Karya Tomohiko Itou". *Skripsi*. Jakarta: UNSADA.

*Dimensi Metaverse dalam Novel dan Serial Anime Sword Art Online: Kajian Ekranisasi (Adi Suryo Nugroho, Titik Maslikatin, Sunarti Mustamar, Zahratul Umniyyah)*

Hidayatullah, M.F. 2021. “Hubungan Gaya Bahasa Antar Lirik Lagu-Lagu “LiSA” sebagai *Soundtrack Anime Sword Art Online*”. *Jurnal Ilmiah*.

Itou, T. 2012. *Sword Art Online* (episode 1-14). Serial Televisi (Bstation). Tokyo: Aniplex.

Kawahara, R. 2021. *Sword Art Online 001 Aincrad*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama—M&C.

Kawahara, R. 2022. *Sword Art Online 002 Aincrad*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama—M&C.

Mutiara, N. 2016. “Semangat Bushido dalam Novel SAO Karya Kawahara Reki dan Novel *Log Horizon* Karya Touno Mamare”. *Skripsi*. Padang: Universitas Andalas.

Nurgiyantoro, B. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Saputra, H. S. 2009. “Transformasi Lintas Genre: dari Novel ke Film, dari Film ke Novel”. *Humaniora*, 21 (1):41—55.

Semi, M. A. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Teja, T. & Francois, R. 2002. *Mengerti Metaverse*. Jakarta: Elex Media Komputindo.