

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis berdasarkan analisis dari bab-bab sebelumnya bahwa bila anime Sword Art Online (SAO) dibandingkan dengan anime .Hack//sign dengan menggunakan metode komparatif dan pendekatan struktural maka dapat diambil kesimpulan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dari segi penokohan dapat disimpulkan bahwa tokoh utama dalam anime SAO lebih bagus dari pada karakter utama dalam anime Hack//sign. Karena pada tokoh utama SAO yang bernama kirito lebih menarik hal tersebut dapat dilihat dari gaya tokoh tersebut berbicara, melawan musuh, dan tingkah lakunya. Sedangkan tokoh utama pada anime .Hack//sign tokoh tersebut membuat suasana menjadi suram dalam beberapa episode dikarenakan oleh tingkah lakunya yang tidak bersahabat pada tokoh lainnya, pada beberapa episode dia selalu menggunakan nada yang tidak bersemangat. Ketidakpastiannya dalam memutuskan pendapat dan prinsipnya yang membuat tokoh ini kurang menarik, bahkan pada saat melawan musuhpun tokoh ini tidak menonjolkan kemampuannya melainkan membutuhkan bantuan dari tokoh lain. Sehingga hal tersebut membuat tokoh utama pada .Hack//sign terlihat sangat lemah dan tidak berdaya dalam situasi apapun.

2. Alur cerita yang disediakan pada anime *Sword Art Online* lebih mudah dipahami dari pada anime *.Hack//sign*. Dikarenakan pada anime SAO alur campuran yang digunakan dalam bentuk *flashback* tidak terlalu banyak, sedangkan pada anime *.Hack//sign* *flashback* yang digunakan nyaris pada seluruh episode hal tersebut yang menjadikan cerita sulit dimengerti apabila tidak menyimak baik-baik dari awal cerita,

3. Menurut latar waktu yang disediakan pada kedua anime tersebut dapat di simpulkan bahwa walaupun anime SAO dan anime *.Hack//sign* memiliki perbedaan jenjang waktu yang cukup jauh tetapi permasalahan pada kedua anime tersebut sama saja yaitu terjebaknya tokoh utama pada suatu game online yang bergenre *Virtual Reality Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (VRMMORPG)*. Akan tetapi karena perbedaan jenjang waktu tersebut yang membedakan adalah pada saat tokoh utama terjebak dalam game ada anime *.Hack//sign* disebabkan oleh sebuah virus, dan pada saat tersebut teknologi yang ada masih belum dapat memecahkan masalah tersebut. Sedangkan pada anime SAO yang latar waktunya jauh lebih moderen dari pada anime *.Hack//sign* penyebab dari terjebaknya tokoh utama dalam game dikarenakan oleh ketidaksengajaan untuk sebuah eksperimen.

4. Menurut latar tempat yang disediakan dari kedua anime yaitu SAO (*Sword Art Online*) dan *.Hack//sign* dapat disimpulkan bahwa latar tempat yang ada pada anime *Sword Art Online* lebih menarik dari pada *.Hack//sign*. Karena pada latar tempat anime SAO lebih mendekati realitas dan menarik perhatian seperti rumah yang di

diami oleh Kirito dan Asuna pada suatu episode, ada pada beberapa tempat dalam anime tersebut menyediakan tempat yang begitu indah seperti pegunungan dan lain-lain. Berbeda dengan anime SAO dalam anime .Hack//sign tempat yang memikat mata hanya terdapat pada kotanya saja, lebih dari hal tersebut tempat yang ada di anime tersebut jauh dari realitas, seperti pada suatu ladang umput terdapat sebuah bangunan dan patung-patung yang memiliki corak yang aneh. Beberapa membuat keadaan dalam anime tersebut menjadi sangat suram seperti pada gua yang berdinding seperti di dalam perut suatu binatang raksasa, maupun tempat yang sudah tidak terurus lagi, seperti sebuah gereja kuno yang sudah rusak dan terdampar.

