

Hubungan Interaksi Kelompok terhadap Pencapaian Tujuan dan Perkembangan Karakter Okabe Rintarou dalam Anime *Steins;Gate 0*

Aditya Permana¹, Ethel Deborah Lewerissa²

¹²Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

Email: ¹muhammad.aditya314@gmail.com, ²ethel.deborah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan pengaruh proses interaksi dalam kelompok pada pencapaian tujuan dan perkembangan karakter dalam Anime *Steins;Gate 0*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan acuan teori analisis proses interaksi Robert F. Bales. Penelitian ini menggunakan data komunikasi interpersonal antaranggota kelompok berupa dialog yang dikategorikan sesuai dengan teori analisis proses interaksi (area sosio emosional positif, tugas netral, dan sosio emosional negatif). Peneliti menemukan interaksi dan komunikasi antaranggota kelompok dalam cerita dilakukan selama pemecahan masalah (*problem solving*) melalui diskusi dan bertukar pikiran, pendapat, penilaian, saran, dan masukan. Kedua aspek tersebut diperlihatkan melalui penyampaian dan interpretasi hingga menjadi buah pemikiran yang menyatukan persepsi tujuan mereka. Interaksi dan komunikasi berpengaruh terhadap perkembangan karakter melalui keberhasilannya dalam penyelesaian serangkaian permasalahan yang dihadapi.

Kata Kunci: interaksi; komunikasi; Okabe Rintarou; perkembangan karakter.

Analysis of the Relationship between Group Interactions to Achieving Goals and Character Development of Okabe Rintarou in Steins;Gate 0

Abstract

This study aims to prove the effectiveness of the interaction process in groups on goals achievement and character development in Anime Steins;Gate 0. This study used a descriptive qualitative method regarding the theory of interaction process analysis by Robert F. Bales. This study uses data on interpersonal communication between group members dialogues categorized according to interaction process analysis theory (positive socio-emotional area, neutral task, and negative socio-emotional area). The writer found that interaction and communication between group members in the story were carried out during problem-solving through discussion and exchanging ideas, opinions, assessments, suggestions, and input. Both aspects are shown through delivery and interpretation to become the fruit of thought that unites their perception of purpose. Interaction and communication affect character development and their success in solving problems they face.

Keywords: interaction; character development; communication; Okabe Rintarou.

A. Pendahuluan

Steins;Gate 0 (Kawamura, 2018) merupakan film animasi Jepang

(anime) hasil adaptasi dari visual-novel dan tayang sebanyak 23 episode dari 12 April 2018 sampai 27

September 2018, serta disutradarai oleh Kawamura Kenichi dan diproduksi oleh studio White Fox. *Steins;Gate 0* adalah anime dengan genre fiksi ilmiah. *Steins;Gate 0* bercerita tentang seorang mahasiswa bernama Okabe Rintarou yang dapat melakukan perjalanan waktu menggunakan mesin waktu dan melakukan lompatan waktu, serta memiliki kemampuan *reading steiner* yaitu membaca garis dunia.

Anime *Steins;Gate 0* (Kawamura, 2018) menggambarkan Rintarou sebagai seseorang yang pemurung, dan pendiam, karena tragedi yang menimpanya. Ia harus bertemu dengan dokter kejiwaan untuk berkonsultasi serta bergantung pada obat penenang demi meringankan traumanya. Beruntung, Rintarou selalu didampingi oleh Shiina Mayuri. Mayuri terus mengajak Rintarou untuk berinteraksi dengan tujuan dapat melupakan masa lalunya, sekaligus membuat dirinya bersedia berkumpul dan bersosialisasi kembali dengan para anggota Future Gadget Lab yaitu sebutan anggota kelompok yang dibuat oleh Rintarou dan para sahabatnya, di antaranya

Akiha Rumiho, Hashida Itaru, Amane Suzuha dan Urushibara Ruka. Rintarou yang menerima ajakan Mayuri untuk berkumpul dengan anggota lab perlahan membuatnya sadar bahwa ia harus mulai membuka diri dan bangkit dari trauma masa lalunya.

Peneliti tertarik meneliti *Steins;Gate 0* dikarenakan dalam anime ini terdapat dialog antarkarakter berupa diskusi dalam kelompok yang berkaitan untuk mencapai tujuan dan bagaimana cara mereka dalam mengambil keputusan, serta bagaimana tokoh utama, yakni Okabe dapat berkembang menjadi lebih baik. Peneliti berkeinginan untuk memahami interaksi yang terjalin dengan menganalisis komunikasi yang terjadi seperti yang dijelaskan oleh Rakhmat (2011: 7) bahwa dalam mempelajari interaksi harus membahas komunikasi yang terjadi karena komunikasi mendasari interaksi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori psikologi penokohan karena subjek yang dianalisis adalah tokoh-tokoh dalam karya sastra. Teori psikologi penokohan menurut

Endraswara (2008: 183) yakni, bahwa dalam sebuah karya sastra, tampak terekam suatu gejala kejiwaan yang terungkap lewat perilaku tokoh. Psikologi penokohan dibutuhkan untuk memahami perkara-perkara psikologi dalam suatu karya sastra. Perkara-perkara yang diteliti pun menyangkut karakter tokoh dari suatu karya sastra yang meliputi aspek psikologi komunikasi dan interaksi. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Remi (dalam Endraswara, 2008: 12) bahwa untuk mengkaji secara mendalam aspek perwatakan, dapat terwujud jika sistem komunikasi juga terjadi. Dengan demikian, analisis penokohan berarti dapat digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai watak tokoh.

Peneliti menggunakan teori dari Bales untuk mengetahui bagaimana kelompok dapat mencapai tujuannya, dan di sisi lain bagaimana tokoh tertentu dapat menjadi lebih baik seiring berjalannya cerita. Aspek psikologi dalam penelitian ini berfokus pada analisis komponen interaksi berupa proses komunikasi yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan. Komunikasi tersebut

diharapkan dapat menjadi jalinan hubungan interaksi guna diambil datanya, kemudian dipahami dengan tujuan melihat perkembangan kelompok dalam mencapai tujuannya dan bagaimana karakter tertentu berkembang menjadi lebih baik. Didukung oleh pernyataan Ahmadi (2015: 38) dalam buku psikologi sastra yang berpendapat dalam interaksi sosial, hubungan relasional antarkarakter memiliki proses pengaruh dan memengaruhi antarindividu dengan individu yang lain ataupun terhadap kelompok. Pengaruh tersebut dapat menggunakan komunikasi verbal ataupun nonverbal. Melalui pemengaruhan tersebut, dampak positif maupun negatif dapat muncul.

Dalam artikel ini, peneliti membahas bagaimana proses interaksi yang terjadi dalam kelompok berdampak pada pencapaian tujuan kelompok. Lalu, apakah interaksi antaranggota kelompok Future Gadget Lab berdampak pada tujuan yang akan mereka capai. Terakhir, peneliti juga akan membahas hubungan interaksi kelompok yang berdampak pada

perkembangan karakter Okabe Rintarou.

Penelitian terdahulu yang membahas dan menyinggung cerita *Steins;Gate* pernah dilakukan oleh Dewi dan Grahita (2020). Artikel ini berjudul *Narrative Immersion dalam Visual Novel Steins;Gate, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, dan Phoenix Wright: Ace Attorney*. Permasalahan dalam penelitian ini yakni, bagaimana novel visual (*visual novel*) seperti *STEINS;GATE, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, dan Phoenix Wright: Ace Attorney* dapat menjadi novel visual yang diterima dan sering dimainkan dalam permainan *game* fiksi interaktif. Hasilnya, penerimaan novel visual (*game* fiksi) ini dapat diterima dengan baik, karena tidak hanya berupa gambar bergerak dan bersuara (*audio-visual*) saja yang ditampilkan, melainkan penyajian jalan cerita dibalut dengan cerita naratif yang mampu menimbulkan penciptaan keingintahuan, pemahaman, rasa empati dalam serangkaian peristiwa penceritaan bagi peyimaknya. Secara tidak langsung, *narrative immersion*

(pendalaman naratif) dari unsur sastra pun muncul. Lebih dari 900 ribu kopi *game* terjual. Hal ini menunjukkan antusiasme dan apresiasi penggemar *visual novel games*.

Penelitian kedua, berjudul *Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat* oleh Xiao (2018). Masalah yang dibahas dalam penelitian ini yakni, tingkat kebutuhan interaksi sosial semakin meningkat, dan media untuk berinteraksi semakin beragam. Masing-masing orang tentu memiliki cara dan motivasi sendiri-sendiri dalam melakukan interaksi sosial. Dengan demikian, apakah semakin beragamnya media sosial menyebabkan seseorang tetap membutuhkan kehadiran orang lain secara langsung dalam berinteraksi atau tidak. Hasil penelitian ini yakni, dalam melakukan interaksi sosial, masih banyak orang yang ternyata senang melakukannya secara langsung (*face to face*), dan penggunaan sosial media hanyalah sebagai tambahan alternatif saja, ketika mereka tidak dapat menjangkau lawan bicaranya secara langsung.

Penelitian ketiga yang masih berkaitan dengan interaksi sosial teman dan penerimaan sosialnya berjudul *Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI* oleh Andangjati, dkk (2021). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara interaksi sosial teman sebaya dengan penerimaan sosial siswa kelas XI. Hal yang mendasari dilakukannya penelitian ini yakni, masih banyak dijumpai remaja yang belum dapat menyesuaikan diri dengan baik di lingkungan sosialnya. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab terjadinya penolakan remaja dari kelompok teman sebayanya. Hasil penelitian ini adalah ditemukannya hubungan positif antara interaksi sosial teman sebaya dengan penerimaan sosial siswa. Penyebabnya adalah jika semakin tinggi interaksi sosial teman sebaya, maka akan semakin tinggi pula penerimaan sosial siswa dan sebaliknya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai

adalah metode deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2014: 4) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Selanjutnya, teori yang digunakan adalah teori analisis proses interaksi. Teori analisis proses interaksi adalah suatu teori yang terdapat dalam bidang ilmu komunikasi yang digunakan untuk menjelaskan komunikasi yang terjadi antarindividu dengan individu lainnya di dalam sebuah kelompok. Teori ini menjabarkan jenis pesan dalam komunikasi yang terjadi. Penelitian ini menggunakan konsep dari Bales (dalam Sianturi dan Herwandito, 2016: 383) yang menyatakan bahwa teori mengenai komunikasi ditujukan untuk menjelaskan jenis-jenis pesan yang terjadi secara timbal balik antarindividu dalam kelompok. Dalam teori analisis proses interaksi, peneliti menggunakan tabel yang berisi jenis interaksi komunikasi dan interaksi yang terjadi saat akan dianalisis. Berikut pengkategorian untuk teknik analisis data.

Tabel 1. Tabel analisis proses interaksi.

A	Memperlihatkan solidaritas, memuji orang lain, memberi bantuan, memberi imbalan.
	Memperlihatkan pelepasan ketegangan, membuat lelucon, tertawa, memperlihatkan kepuasan.
	Memperlihatkan persetujuan, penerimaan, pengertian.
B	Memberi saran, memberi pengarahan, memberikan otonom kepada orang lain.
	Memberi pendapat, penilaian, analisis, pengharapan.
	Memberi informasi, menyarankan, mengulangi, menjelaskan, menegaskan.
C	Meminta informasi, penegasan atau konfirmasi.
	Meminta pendapat, evaluasi, analisis, pengharapan.
	Meminta saran, meminta pengarahan, memberikan otonom pada orang lain.
D	Memperlihatkan ketidaksetujuan, penolakan, menahan bantuan.
	Memperlihatkan ketegangan, mundur dari permasalahan.
	Memperlihatkan pertentangan, menurunkan status orang lain, membela atau mengangkat diri sendiri.

Penjelasan mengenai tabel di atas yakni, kategori A merupakan sisi positif dari tokoh. Kategori A merupakan area sosio emosional yaitu suatu keadaan dua atau lebih individu dalam sebuah kelompok berkomunikasi dan menunjukkan respon positif satu sama lain. Interaksi dan komunikasinya dapat berbentuk komunikasi verbal seperti

menyemangati dan mendukung, kemudian dapat juga berupa tindakan dukungan pada teman kelompok atau bercanda satu sama lain, sedangkan komunikasi nonverbal berupa gestur seperti melambai-lambaikan tangan ketika berpamitan atau menepuk-nepuk punggung di tengah pembicaraan.

Selanjutnya, kategori B dan C merupakan sisi netral tokoh. Kategori B dan C adalah suatu proses kerjasama suatu kelompok yang berusaha bekerja sama dengan cara berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuannya. Contohnya adalah membimbing, bertukar informasi dan pendapat dalam sebuah diskusi antaranggota kelompok. Lalu, kategori D merupakan sisi negatif dari tokoh. Kategori D merupakan suatu tindakan yang menunjukkan ketidaksetujuan, perpecahan dan respon negatif.

Area sosio emosional negatif melibatkan indikator yang berlawanan dengan area sosio emosional positif, yaitu ketidaksetujuan (*disagrees*). Area ini ditandai dengan pengaruh penolakan secara halus, penolakan secara jelas

memperlihatkan tensi (*shows tension*), kemudian memperlihatkan antagonisme (*shows antagonism*). Oleh sebab itu, peneliti merumuskan penelitian dilakukan dengan jangka waktu dari episode pertama sampai terakhir dengan mengambil data berupa dialog dari interaksi kelompok yang dapat dikategorikan ke dalam teori yang digunakan untuk menganalisis.

1. Pengertian Interaksi

Interaksi adalah hubungan yang terjadi antardua orang atau lebih dan individu atau kelompok yang terlibat saling memberikan timbal balik satu sama lain. Menurut Bonner (dalam Santoso, 2014: 164), interaksi sosial adalah hubungan antara dua orang atau lebih individu yang kelakuan individu yang satu memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya. Interaksi terjadi disebabkan adanya kepentingan dan keperluan yang didasari keinginan dan kebutuhan pribadi ataupun kelompok. Hal ini ditandai dengan suatu kegiatan yang dilakukan bersama secara berkelompok.

Pernyataan ini diperkuat oleh Grath (dalam Santoso, 2014: 163) yang menyatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu proses yang berhubungan dengan tingkah laku individu dalam sebuah kelompok yang melakukan suatu kegiatan.

2. Pengertian Komunikasi

Menurut Laksana (2015: 16), komunikasi adalah kegiatan bertukar informasi yang dilakukan oleh manusia untuk mengubah pendapat atau perilaku manusia lainnya. Laswell (dalam Laksana, 2015: 14) menyebut dua fungsi yang menjadi pendorong manusia untuk berkomunikasi yakni:

- a. hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya,
- b. upaya manusia untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Dengan adanya dua fungsi tersebut, komunikasi menjadi bagian dari proses interaksi. Berlo (dalam Haryadi dan Ulumuddin, 2016: 60) sependapat dengan Laswell bahwa komunikasi adalah instrumen dari interaksi sosial yang juga bagian dari *source* (sumber penyampai pesan). Merujuk pada proses interaksi,

komunikasi dibagi menjadi 2 yaitu, komunikasi interpersonal dan komunikasi intrapersonal.

a. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antarindividu. Devito (1989) (dalam Budianto, 2013: 62) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan secara verbal maupun nonverbal antara dua orang atau sekelompok kecil orang-orang yang saling memberikan umpan balik/saling memengaruhi.

b. Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapersonal adalah komunikasi yang terjadi dalam diri manusia itu sendiri. Laksana (2015: 47) menjelaskan bahwa komunikasi intrapersonal adalah komunikasi dengan menggunakan bahasa atau pikiran yang terjadi dalam diri komunikator. Komunikasi intrapersonal terjadi dalam internal individu, dan individu bertindak sebagai pengirim dan penerima pesan serta memberikan umpan balik bagi dirinya sendiri.

3. Perkembangan Karakter

Karakter adalah suatu perwujudan sifat dari seseorang, yang mencakup tingkah laku, watak, dan cara berpikir. Jika dilihat secara spesifik, karakter seseorang itu terus berkembang, dipengaruhi oleh orang lain dan lingkungannya seperti yang dijelaskan oleh Nurgiyantoro (dalam Saimah, dkk, 2016) yang menyatakan bahwa perkembangan karakter tokoh dipengaruhi atau bahkan dibentuk oleh latar yang melingkupinya. Berdasarkan pernyataan tersebut, sepanjang cerita berjalan, seorang tokoh akan mengalami sebuah perjalanan yang membentuk watak sehingga menjadi seorang yang lebih hebat atau menjadi lebih baik atau mungkin lebih buruk, tergantung bagaimana sang penulis menghendaknya.

Perkembangan karakter berlangsung tidak secara tiba-tiba, namun perlahan seiring cerita berjalan, sang karakter akan mengalami berbagai hal, baik yang bersifat negatif seperti musibah dan kesedihan dan hal positif seperti bertemunya kembali dengan orang tersayang atau mendapatkan suatu

prestasi. Ballon (2014: 64) menambahkan bahwa proses perubahan karakter itu dianalogikan seperti seorang bayi yang belajar berjalan, dimulai dari merangkak, lalu terjatuh, sampai pada akhirnya ia dapat berjalan. Artinya, ketika seorang bayi terjatuh, seseorang dapat disakiti dan tersakiti adalah bagian dari perubahan karakter.

C. Hasil dan Pembahasan

Interaksi yang dikategorikan sebagai area sosio emosional, pertama-tama terjadi saat Okabe diajak Mayuri untuk bertemu dengan anggota lab lain yaitu Faris dan Ruka di Akihabara. Merasa tidak enak menolak ajakan Mayuri, Okabe pun bersedia untuk bergabung. Sesampainya di tempat pertemuan, Faris menunjukkan sikap yang dapat dikategorikan sebagai solidaritas dan memperlihatkan kedekatan antaranggota kelompok. Saat ia menyapa Okabe pada episode 1 menit 4:06-4:14, Faris menyapa Okabe dengan memeluk Okabe dan mengatakan demikian.

「凶真、フェイリスと仲だニャー」
“*Kyouma Faris to naka da nyan*”
‘ “Kyouma dan Faris kan memiliki

hubungan dekat.” ’

Maksud dari kalimat di atas yakni, Faris merasa hubungan Okabe dengan dirinya memang sangat dekat, dan Okabe pun tidak begitu mempermasalahkan hal tersebut. Faris pun memanggil Okabe dengan Kyouma (凶真) yaitu nama panggilan Okabe ketika ia masih belum depresi.

Selanjutnya, dialog terjadi pada menit: 12:53-13:23 dalam komunikasi mereka. Suzuha menjelaskan pada Okabe bahwa garis dunia yang mereka tinggali akan hancur karena perang. Ia kemudian mendesak Okabe selaku lawan bicara dengan mengatakan demikian.

「それが答えなの。。。まだ時間があるから考え直してほしい私はあきらめないから」

“*Sore ga kotae na no... mada jikan ga aru kara, kangae naoshite hoshii watashi wa akiramenai kara*”

‘ “Apakah itu jawabanmu...masih ada waktu, aku tidak akan menyerah.” ’

Maksud kalimat di atas yakni, Suzuha tidak akan menyerah dalam membujuk Okabe untuk mengubah masa depan. Komunikasi yang terjadi antara mereka dapat dikategorikan sebagai area tugas netral yakni, memberikan otonom. Oleh karena, tindakan Suzuha termasuk ke dalam

tindakan yang bersifat meyakinkan dan mendesak lawan bicara. Hal tersebut dikarenakan, Suzuha menjelaskan seperti apa masa depan garis dunia sebagai alasan agar ia dapat meyakinkan Okabe. Ia akan terus berkata dan akan terus mendesak Okabe untuk melakukan tugasnya.

Berdasarkan komunikasi mereka, Okabe menunjukkan suatu respon negatif. Ia menolak memenuhi tugasnya untuk menggunakan mesin waktu guna mengubah masa depan. Respon Okabe ini termasuk ekspresi yang termasuk dalam area sosio-emosional negatif berupa pertentangan. Okabe menentang penggunaan mesin waktu, karena trauma kegagalan yang pernah menimpanya.

Area tugas netral selanjutnya, terdapat pada episode 2 menit 16:20-16:48 ketika Okabe dipertemukan dengan AI yang bernama Amadeus, yaitu sebuah kecerdasan buatan yang berbasis dari ingatan milik Makise Kurisu. Komunikasi yang terjadi adalah tentang Okabe yang bertanya tentang pendapat Amadeus perihal kemungkinan diciptakannya mesin

waktu. Komunikasikan bertanya demikian.

「タイムマシンは作れるだろうか」
“*Taimu masin wa tsukureru darou ka*”
“Apakah mesin waktu bisa diciptakan?”

「作れるだろうか」
“*Tsukureru darou ka*”
“Apakah bisa dibuat?”

Kalimat tersebut mengacu pada pengandaian ketika bertanya yang dianggap sebagai “Bagaimana pendapat Anda?” oleh lawan bicara. Hal tersebut didukung oleh jawaban lawan bicara dengan merespon pertanyaan tersebut dengan kalimat berikut ini.

「結論から言ってしまうと...」
“*Riron kara itte shimau to...*”
“Jika berdasarkan teori maka...”

dan

「可能ではないけれど不可能とまでは言い切れない」
“*Kanou dewa nai keredo fukanou to made wa ii kirenai*”
“Membuat mesin waktu itu tidak mungkin namun, aku tidak bisa mengatakan bahwa hal tersebut selamanya mutlak.”

Maksud kalimat di atas yakni, Amadeus menjawab berdasarkan teori perpindahan waktu yang sudah ada dan menjelaskan bagaimana pendapatnya berdasarkan teori tersebut. Okabe yang mendengar

jawaban tersebut mulai merenungi tentang garis dunia yang ia tinggali yang menunjukkan bahwa pesan yang diberikan oleh Amadeus dapat diterima dengan baik. Peneliti mengategorikan interaksi yang terjadi antara mereka sebagai area tugas netral yakni, meminta pendapat dan menerima pendapat, dikarenakan komunikasi interpersonal terjadi dan proses bertukar pesan terjadi antara Okabe selaku seseorang yang meminta pendapat dan Amadeus sebagai seseorang yang memberi pendapat yang memungkinkan interaksi dapat terjadi.

Kelompok Future Gadget Lab menemui masalah baru yaitu harus menemukan Shiina Kagari, yaitu seorang anak yang dibawa Suzuha dari masa depan dan menghilang. Hashida pun berdiskusi dengan Okabe sekaligus meminta bantuannya untuk mencari anak ini pada episode 4 menit 10:45-11:21. Diskusi mereka berjalan lancar dan proses pemberian informasi disampaikan secara efektif, karena Okabe mengerti apa yang disampaikan oleh Hashida. Ia pun membalas pesan yang disampaikan Hashida dengan memberi gagasan

sebagai berikut.

「生きていれば22歳か」
“*Ikiteireba 22 sai ka*”
‘ “Jika ia masih hidup umurnya mungkin sekarang sudah mencapai 22 tahun.” ’

Peneliti memasukkan dialog ini sebagai area tugas netral yakni, memberi dan meminta informasi. Hashida bertindak sebagai pemberi informasi kepada Okabe, karena ia membutuhkan bantuan Okabe dalam mencari Kagari. Lalu, Okabe menyampaikan pertanyaan sebagai berikut.

「その子の名前は？」
“*Sono ko no namae wa?*”
‘ “Siapa nama anak tersebut?” ’

Ia bertanya nama anak yang hilang tersebut. Pertanyaan Okabe ini termasuk ke dalam meminta informasi. Okabe meminta informasi lebih spesifik, agar ia dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi Suzuha dan Hashida.

Perkembangan karakter mulai terlihat saat Okabe berinteraksi dengan alam bawah sadarnya. Okabe menemukan suatu kejanggalan sehingga ia harus menemukan dari mana kejanggalan tersebut berasal. Melalui penelusuran terhadap

kejanggalan tersebut, peneliti menginterpretasikan sebagai bentuk komunikasi intrapersonal Okabe pada menit 12:46-13:40. Berikut pernyataannya.

「第三次世界大戦戦災孤児かしかし養女とは言えまゆりの娘とは25年後あいつは優しいんだな、あれはなんだったんだ、あれが世界線の変動によるものだとしたら何者かが電話レンジのようなものを作ったあるいは。。。」

“Daisanjisekaitaisen sensaikoji ka shikashi yōjo to wa ie Mayuri no musume to wa 25-nen-go aitsu wa yasashī nda na, are wa nandatta nda, are ga sekai-sen no hendō ni yoru monoda to shitara nanimono ka ga denwa renji no yōna mono o tsukutta aruiwa...”

“Seorang anak yatim saat Perang dunia ke 3 ya...Mayuri mempunyai anak perempuan hasil adopsi, dalam 25 tahun di masa depan pun ia masih sangat baik...kejadian sebelumnya itu apa ya...Jika hal tersebut adalah pergantian garis dunia, apakah hal tersebut berarti ada yang mencoba menciptakan telepon microwave? Atau...”

Dari monolog ini, Okabe dapat dilihat sudah lebih tenang menghadapi suatu hal yang berhubungan dengan garis dunia maupun masalah yang menyangkut masa depan atau masa lalu. Ia bahkan dapat lebih mengekspresikan dirinya dan berani mengambil inisiasi dibanding sebelumnya. Komunikasi intrapersonal ini termasuk proses berpikir yang berujung pada proses

berpikir menyimpulkan. Hal ini tampak pada bagian kalimat berikut ini.

「あれはなんだったんだ」
“Are wa nanda tan da”
“Apa itu tadi?”

Kalimat ini merujuk pada kejadian pada episode 3 menit 21:24. Saat itu, Okabe tiba-tiba melakukan lompatan waktu. Ia bertanya pada diri sendiri tentang apa yang sebenarnya terjadi dan mencoba menyimpulkan pada bagian kalimat berikut ini.

「あれが世界線の変動」
“Sore ga sekai sen no hendou”
“Apakah itu perubahan garis dunia.”

dan

「電話レンジのようなものを作った」
“Denwa renji no youna mono wo tsukutta”
“Sepertinya seseorang membuat telepon microwave.”

Maksud kalimat ini yakni, ia menyimpulkan bahwa ada seseorang atau suatu kelompok yang mencoba membuat telepon microwave. Telepon microwave adalah sebuah barang ciptaan yang dapat dipakai untuk mengubah masa lalu dengan cara mengirim pesan ke masa lalu.

Setelah kelompok Future Gadget Lab berhasil menemukan

Kagari, tiba-tiba tempat berkumpul mereka diserang oleh orang yang tak dikenal. Orang-orang tersebut berniat menculik Kagari. Akan tetapi, upaya penculikan tersebut berhasil digagalkan oleh Tennouji, yaitu orang yang menyewakan tempat berkumpul bagi Future Gadget Lab, sekaligus agen SERN yang mau bekerja sama dengan kelompok Okabe demi melindungi anaknya. Setelah kejadian tersebut, Okabe pun berdiskusi dengan Hashida tentang siapa orang-orang tersebut pada episode 7 menit 5:00-5:14. Hashida berkata pada Okabe demikian.

「かがりたんから来たって知ってることかな、やっぱゆくえ不明の間になにかあったんかな」

“*Kagari tan kara kita tte shitteru koto kana, yappayukue fumei no aida ni nanika attan ka na*”

‘“Apakah ini artinya mereka tahu bahwa Kagari berasal dari masa depan?”’

Maksud kalimat di atas yakni, ia bertanya tentang kemungkinan orang-orang tersebut mengetahui tentang Kagari yang berasal dari masa depan. Hashida menyimpulkan bahwa jangka waktunya hilang sampai ia menyadari bahwa sesuatu telah terjadi padanya. Okabe pun menjawab bahwa hal tersebut mungkin. Pesan

dari Hashida ini, peneliti masukkan sebagai area tugas netral yakni, memberi pendapat, penilaian, analisis, dikarenakan ia mengambil kesimpulan berdasarkan informasi yang ia punya dan kejadian yang baru saja terjadi. Setelah pembicaraan tersebut, Okabe dan Hashida sadar bahwa kelompok Future Gadget Lab menghadapi organisasi berbahaya yang tidak mereka ketahui.

Berdasarkan dialog tersebut, terdapat komunikasi intrapersonal dalam diri Okabe pada menit 5:15-6:23. Ia menyimpulkan bahwa organisasi yang menyerang mereka tidak sama dengan yang Okabe hadapi di garis dunia alpha (dunia paralel). Ketika memikirkan hal tersebut, ia pun teringat apa yang terjadi di garis dunia lain yaitu kejadian serupa saat organisasi SERN yang menyerang mereka mengakibatkan Mayuri meninggal. Berdasarkan monolog tersebut, Okabe mulai memikirkan tentang organisasi yang membahayakan kelompoknya, dan dapat diketahui bahwa salah satu penyebab utama trauma Okabe selain gagal menyelamatkan Makise Kurisu

adalah kematian Mayuri di garis dunia alpha.

Adegan selanjutnya memperlihatkan Okabe mengangkat telepon darurat dari Amadeus yang membuat ia terlempar ke garis dunia alpha. Ia pun bertemu dengan Kurisu yang masih hidup. Setelah Okabe berhasil menenangkan diri, ia diberi tahu oleh Kurisu bahwa ia harus kembali ke garis dunia beta atau dunia yang mereka tinggali saat ini. Akan tetapi, Okabe secara tersirat menolak untuk kembali, karena ia tidak mungkin “membunuh” Kurisu lagi. Selanjutnya, Kurisu mengajak Okabe untuk pergi ke makam Mayuri yang mengakibatkan Okabe tersadar. Akan tetapi, pilihan Okabe yang berada di garis dunia alphasalah yang salah. Ia juga mengatakan bahwa kehadirannya di sini hanyalah mimpi. Kata-kata Kurisu inilah yang membuat Okabe bertekad untuk melindungi Mayuri dan melindungi garis dunia beta.

Perkembangan karakter Okabe selanjutnya terdapat pada episode 20 pada menit 19:56-20:37. Saat itu, kesadaran Okabe tanpa sengaja terlempar ke tahun 2036 saat

ia mencoba *time leap* lagi. Di sana, ia melihat dunia yang sudah hancur karena peperangan. Ia pun juga bertemu dengan anggota labnya di masa depan. Tekad Okabe yang semakin bulat diperlihatkan dengan adanya komunikasi intrapersonal pada episode 21 menit 02:07-02:37. Ia mengatakan demikian.

俺はもう逃げないまゆりは言ってくれたすべてを俺に多いつけないでとどこかでその優しさを言い訳にしていたが今俺がここに立っているのは民あのおかげだ民が言ってくれて民が諦めなかったからこそその今だ俺一人で背負うんじゃない俺も背負うたいんだみんなあの未来を

Ore wa mō nigenai Mayuri wa itte kureta subete o ore ni ōitsu kenaide to doko ka de sono yasashi-sa o iiwake ni shite itadaga ima ore ga koko ni tatte iru no wa min ano okageda min ga itte kurete min ga akiramenakattakara koso no ima da orehitori de seou n janai ore mo seou itai nda min'na ano mirai o

‘Aku sudah tidak akan lari lagi, Mayuri meminta yang lainnya agar tidak memaksakan semua tanggung jawabnya kepadaku, dalam diriku aku menggunakan kebaikan itu sebagai alasan, tapi terima kasih pada yang lainnya juga bahwa aku bisa berada di sini sekarang, dan karena kegigihan mereka lah yang membuat kesempatan ini bisa ada, aku tidak akan menanggung ini semua sendirian, aku hanya ingin menanggung tanggung jawab bagianku saja menuju masa depan kita semua.’

Selanjutnya, area sosio emosional: memperlihatkan solidaritas diperlihatkan oleh Faris

dan Ruka yang menyemangati. Saat itu, Faris berkata demikian.

「仲間が頑張っている時には差し入れニヤ」
“*Nakama ga ganbatteiru toki ni wa sashiirenya*”
‘ “Kita harus menyemangati teman kita, dengan membawa cemilan.” ’

Setelah itu, Faris membawa dan memberi makanan serta minuman bagi Hashida dan Hiyajyo yang sedang bekerja.

Area tugas netral terakhir terdapat pada episode 24 menit 10:44-12:13. Saat itu, Mayuri melaksanakan *operation arclight*, yaitu suatu rencana untuk menyadarkan Okabe di dunia paralel. Mayuri berkomunikasi lewat telepon dengan dirinya di masa lalu. Ia memberi arahan tentang bagaimana cara menyadarkan Okabe masa lalu yang depresi karena gagal menyelamatkan Kurisu. Mayuri masa lalu pun melakukannya dengan cara menampar Okabe untuk menyadarkannya. Okabe pun mencoba menyelamatkan Kurisu sekali lagi dan berhasil mencapai *Steins;Gate*. Arahan yang dilakukan oleh Mayuri di masa lalu ini adalah indikator bahwa *operation arclight* berhasil diselesaikan. Mayuri dan

Suzuha pun berhasil melakukan tugasnya. Ekspresi Suzuha dapat dikategorikan sebagai pelepasan ketegangan, tertawa dan menunjukkan kepuasan.

D. Simpulan

Interaksi dan komunikasi dalam kelompok *Future Gadget Lab* terjadi secara efektif antaranggota kelompok, sehingga interaksi berupa saling meminta dan menerima pendapat, penilaian, maupun saran dapat diterima dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan peran Hiyajyo, Hashida, Suzuha dan Amadeus. Mereka berperan sebagai anggota kelompok yang memiliki keahlian dan memperlihatkan sebagai orang-orang yang kompeten. Interaksi antara Suzuha dan Okabe menjelaskan tentang tujuan yang harus dicapai oleh kelompok yaitu mencapai *Steins;Gate*, serta peran masing-masing anggota kelompok, yakni mencapai *Steins;Gate*. Peran masing-masing anggota kelompok memberikan pembuktian proses interaksi antaranggota kelompok *Future Gadget Lab* dengan memperlihatkan bagaimana mereka

menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Interaksi yang terjalin antara Okabe dan kelompoknya, perlahan membuat ia menjadi seseorang yang lebih baik. Dampak dari interaksi tersebut dapat dilihat dalam prosesnya. Okabe memiliki perbedaan cara pandang, namun teman-temannya tidak menyerah, berulang kali memberi tahu, serta berusaha menyadarkan Okabe bahwa ia salah, yang pada akhirnya Okabe sadar bahwa ia telah salah dan berhasil bangkit, lalu membimbing kelompoknya mencapai tujuan. Perkembangan karakter Okabe dapat disimpulkan menjadi 3 fase yaitu pada saat awal, pertengahan dan klimaks. Proses interaksi dan komunikasi terjadi saat kelompok berproses menuju tercapainya tujuan. Perjalanan 3 fase tersebut digambarkan dengan interaksi kelompok yang memberikan afeksi cukup kuat untuk karakter Okabe, seakan memberikan 'kekuatan' untuk bangkit kembali menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi.

Keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian ini hanya

menganalisis data terbatas pada dialog karakter yang terdapat dalam anime ini. Analisis data yang terbatas pada dialog karakter tokoh berfungsi untuk melihat pencapaian yang didapatkan oleh kelompok. Penelitian lanjutan yang kemungkinan dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya ialah menganalisis aspek psikologis berupa *defense mechanism* dari tokoh Okabe.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Anas. 2015. *Psikologi Sastra*. Surabaya: Unesa University Press.
- Andangjati, Maria Winayang, Tritjahjo Danny Soesilo & Yustinus Windrawanto. (2021). Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 26 No. 1, 2021, pp. 167-173. DOI: <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33360>
- Ballon, R. 2014. Blueprint for Screenwriting. In *Blueprint for Screenwriting*.
- Budianto, Imanuel. (2013). Proses Komunikasi Interpersonal Antara Guru dengan Murid Penyandang Autis di Kursus Piano Sforzando Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi Visual*, Vol. 1 No. 2, 2013, pp. 61–70.

- Devito, J. A. 1989. *The Interpersonal Communication Book*. Harper & Row (ed. 5).
- Dewi, Novia Putri Miranny dan Banung Grahita. (2020). Narrative Immersion dalam Visual Novel STEINS;GATE, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, dan Phoenix Wright: Ace Attorney. *Jurnal Komunikasi Visual*, Vol. 13 No. 2, 2020, pp. 7–14. DOI: <https://doi.org/10.31937/ultimar.t.v13i2.1708>
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra* (1st ed.). MedPress.
- Haryadi, Toto dan Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin. (2016). Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual. *Andharupa Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 2 No. 01, 2016, pp. 56-72. DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1018>
- Kawamura, K. 2018. *Steins;Gate 0*. White Fox.
- Laksana, M. W. 2015. *Psikologi Komunikasi*. Pustaka Setia (Cetakan Pertama).
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Rosda (Cetakan Dua).
- Saimah, Dessy Isnaini, Sesilia Seli, Agus Wartiningsih. (2016). Analisis Perkembangan Karakter Tokoh dalam Novel Moga Bunda Disayang Allah Karya Tere Liye. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN KHATULISTIWA*, Vol. 5 No. 3, 2016, pp. 1–10. DOI: http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i3.14477
- Santoso, S. 2014. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Refika Aditama (Edisi Kedua).
- Sianturi, Yohanes Soni dan Seto Herwandito. (2016). Analisis Pola Interaksi dengan Menggunakan Bahasa Balik pada Komunitas Punk" Bekasi Variasi Bekasi. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial (Journal of Social Research)*, Vol. 3 No. 2, 2014, pp 373–404.
- Xiao, Angeline. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *JURNAL KOMUNIKA: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, Vol. 7 No. 2, 2018, pp. 94–99. DOI: <http://dx.doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>