

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah

1.1.1 Latar Belakang

Anime adalah salah satu seni gambar bergerak modern/kontemporer yang dikembangkan dengan cara khas masyarakat Jepang dan menjadi terkenal serta digemari di seluruh dunia. Istilah anime diambil dari kata bahasa Inggris yaitu *animation* yang berarti animasi. Di Jepang, pelafalan kata *animation* menjadi *anime-shon*, kata ini kemudian diangkat menjadi anime yang berarti animasi buatan Jepang. Istilah ini digunakan pada pertengahan tahun 1960-an, dimana sebuah majalah Jepang mulai membacakan *animation* sebagai anime.

Sampai saat ini Jepang telah memproduksi banyak anime dengan berbagai macam genre salah satunya adalah genre *science fiction*. Anime genre *science fiction* atau fiksi ilmiah merupakan salah satu anime yang digemari oleh para penikmat anime, salah satu contohnya adalah Steins Gate. Anime genre fiksi ilmiah sendiri adalah anime yang mempunyai ciri khusus yaitu elemen imajinasinya berkaitan erat dan mempunyai kemungkinan untuk dijelaskan menggunakan sains atau kemajuan teknologi yang berdasarkan pada hukum alam yang dituangkan pada hukum-hukum sains (<http://furahasekai.com/2011>).

Berdasarkan sumber yang di dapat dari Jurnaotaku.com, menyebutkan bahwa Yomiuri Shimbun (koran nasional Jepang) menggelar penghargaan untuk anime, manga dan light novel yang disebut Sugo! Japan Awards. Penghargaan ini dinominasikan kepada seri yang dipilih oleh beberapa ahli anime, manga dan light novel. Hasil akhirnya ditentukan oleh voting publik. Dari 50 nominator,

pemenang penghargaan itu anime fiksi ilmiah Steins Gate masuk dalam kategori 10 besar. Sumber lain seperti situs www.alabn.com menyebutkan bahwa anime fiksi ilmiah Steins Gate menduduki peringkat 4 dari 20 anime Jepang terbaik. Berdasarkan sumber data tersebut terbukti bahwa anime genre fiksi ilmiah banyak digemari oleh para pecinta anime.

Steins Gate adalah anime hasil karya sutradara Hamasaki Hiroshi yang rilis di Jepang pada tahun 2011. Anime Steins Gate memiliki cerita dengan tokoh utama bernama Okabe Rintarou yang tinggal di kota Akihabara pada tahun 2010. Okabe begitu tertarik dengan mesin waktu. Cerita diawali dengan Okabe dan temannya Mayuri Shiina yang pergi untuk menghadiri seminar umum Dokter Nakabachi tentang teori mesin waktu. Di hari itu Okabe bertemu wanita genius bernama Makise Kurisu dan di hari yang sama Okabe melihat Makise Kurisu terbunuh. Saat perjalanan pulang dia mengirimkan pesan email tentang kasus pembunuhan yang dilihatnya kepada Itaru Hashida dan tanpa diduga Okabe telah berada di dunia tanpa seorang pun kecuali dia meski hanya sesaat yang ternyata fenomena tersebut adalah perpindahan dirinya ke garis dunia yang lain. Dia menyadari bahwa melalui handphonenya dia dapat mengirim pesan email ke masa lalu dan kejadian saat perjalanan pulang yang dialaminya adalah proses dia ikut terbawa ke masa lalu atau lima hari yang lalu.

Secara mengejutkan dengan kembalinya Okabe ke masa lima hari yang lalu membuat Makise Kurisu yang seharusnya sudah terbunuh seakan hidup kembali. Karena hal itulah Okabe menyadari bahwa dia dapat merubah masa depan dengan mengembangkan mesin waktu. Bersama teman-temannya yaitu

Mayuri dan Itaru dan dengan bergabungnya Makise Kurisu mereka akhirnya berhasil menyempurnakan sebuah mesin waktu. Selama proses penyempurnaan tersebut Okabe bertemu dengan tokoh-tokoh lain bernama Moeka Kiryu, Suzuha Amane, Ruka Urushibara, Akiha Rumiho. Setiap tokoh tersebut ternyata memiliki permasalahan dalam hidupnya hingga mereka memohon bantuan untuk merubah jalan hidup mereka dengan menggunakan mesin waktu Okabe. Hal itulah yang membuat Okabe terlempar ke dunia dimana dia akan mengalami hal-hal yang tidak dia duga sebelumnya dan penuh dengan konflik. Okabe yang mulanya begitu tertarik dengan mesin waktu berubah menjadi sosok pembenci mesin waktu dengan berniat menghancurkannya karena perubahan garis dunia terus menerus yang menuntun dirinya ke dunia dimana temannya (Mayuri) tewas dan dia tidak dapat menyelamatkannya meski mengulang waktu berapa kalipun.

Oleh karena itulah, penulis akan menjadikan anime Steins Gate sebagai bahan penelitian dengan menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh terutama tokoh utama yaitu Okabe Rintarou. Seperti yang telah disebutkan oleh Albertine Minderop dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Sastra* (Minderop, 2010:62), bahwa tokoh yang menjadi tumpuan penelitian biasanya tokoh utama, sedangkan tokoh bawahan, walaupun tidak terlalu dominan tetapi mereka memiliki peran penting dalam mendukung dan memperjelas watak tokoh utama. Anime Steins gate dirilis dalam 24 volume pada tahun 2011, Sebagai bahan pembuatan skripsi maka penulis akan mengambil seluruh volume sebagai data.

Selain masuk dalam kategori anime Jepang terbaik dan masuk 10 besar nominasi Yomiuri Shimbun, alasan penulis memilih anime Steins Gate sebagai

bahan penelitian karena anime ini pernah menempati ranking 1 selama kurang lebih satu tahun setelah anime ini tamat (<http://myanimelist.net>). Selain itu banyaknya konflik batin yang dialami para tokoh yang diharapkan mempermudah penulis dalam melakukan penelitian.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas penulis merumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Mengungkap struktur tema, alur, tokoh, penokohan dan setting dalam seri anime tv *Steins Gate*.
2. Mengungkap konflik batin yang dialami tokoh utama Okabe Rintarou menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan unsur intrinsik dalam *anime Steins Gate* serta menganalisis konflik batin yang dialami tokoh utama Okabe Rintarou.

1.2.2 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Manfaat secara teoritis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang

ilmu sastra Jepang khususnya tentang penelitian yang berkaitan dengan konflik batin.

Adapun manfaat secara praktis diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian lain yang sejenis dan kedepannya dapat memberikan kontribusi berupa masukan bagi pembaca yang berminat ingin melakukan penelitian tentang konflik batin tokoh atau membantu peneliti yang akan melakukan penelitian dengan objek material yang sama yaitu seri anime *Steins Gate*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Objek material penelitian ini adalah anime Steins Gate yang terdiri dari 24 volume yang rilis di Jepang tahun 2011 dengan versi animenya yang disutradarai oleh Hamasaki Hiroshi, untuk membantu dalam menganalisis data penulis menggunakan referensi dari berbagai buku dan penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya.

Penelitian ini mengungkap unsur-unsur intrinsik meliputi tema, tokoh penokohan, alur pengaluran dan latar. Objek formal dalam penelitian ini adalah konflik batin Okabe Rintarou menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Sumber Data

Metode dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif adalah pendekatan dengan menggunakan data yang diperoleh dari pengumpulan dokumen, naskah wawancara, naskah film, dan mencatat data dalam catatan lapangan secara intensif (Moleong, dalam Wibowo, 2013:9).

Sumber data dalam penelitian ini adalah anime Steins Gate sedangkan untuk analisis data peneliti menggunakan data-data yang bersumber dari buku-buku yang mendukung penelitian atau studi pustaka. Kajian literatur atau dalam sebutan lainnya kajian teori atau studi pustaka, merupakan landasan berpikir yang mendukung penyelesaian masalah penelitian yang dilakukan. Sumber literatur bisa diperoleh dari surat kabar, majalah, radio, televisi, hasil wawancara, jurnal, atau hasil penelitian (dalam Agam,2009;39-40)

1.4.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode struktural dan psikologi sastra, sebab aspek yang diteliti adalah psikologi tokoh dengan menyertakan analisis struktural sebagai bahan pijakan.

Analisis data dilakukan penulis menggunakan metode struktural untuk menganalisis unsur intrinsik, kemudian digunakan pendekatan psikoanalisis sastra, dengan menggunakan teori kepribadian atau biasa dikenal dengan psikoanalisis milik Sigmund Freud untuk membahas alam bawah sadar, struktur kepribadian, dinamika kepribadian, kecemasan, dan mekanisme pertahanan diri.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Penelitian terdiri dari empat bagian sebagai berikut.

Bab satu yang terdiri dari latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

Bab dua berisi tinjauan pustaka dari penelitian sejenis yang telah ada sebelumnya. dan landasan teori yang digunakan untuk menganalisis struktur anime dan kepribadian tokoh utama.

Bab ketiga berisi penelitian meliputi tema, tokoh penokohan, alur pengaluran dan latar (waktu, tempat, sosial), kemudian analisis konflik batin tokoh utama.

Bab keempat yaitu penutup yang berisi tentang kesimpulan secara menyeluruh hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil pencarian yang telah dilakukan penulis ditemukan sebuah artikel yang memiliki objek material yang sama yaitu artikel dengan judul “Tingkat Kecemasan Tokoh Utama Okabe Rintarou Dalam Anime Shutainzu Geto Episode 1-5 Karya Sutradara Hamasaki Hiroshi”. Artikel tersebut dimuat dalam jurnal Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya yang ditulis oleh Budi Wibowo. Penelitian tersebut mengungkap tingkat kecemasan yang dialami tokoh utama Okabe Rintarou dan menggolongkannya menjadi tiga tingkat yaitu tingkat kecemasan ringan, tingkat kecemasan sedang dan tingkat kecemasan berat berdasarkan teori tingkat kecemasan dari Stuart dan teori penyebab munculnya tingkat kecemasan dari Atkinson.

Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian diatas yaitu penelitian yang dilakukan Budi Wibowo hanya mengungkap tingkat kecemasan yang dialami oleh tokoh Okabe Rintarou sedangkan penelitian penulis adalah mengungkap konflik batin tokoh utama dan mengungkap mekanisme pertahanan ego tokoh Okabe Rintarou.berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

Penulis juga menemukan penelitian dengan objek formal yang sama yaitu penelitian yang dilakukan Ayuk Silvia Hariyanti mahasiswi jurusan Sastra Jepang Universitas Diponegoro. Penelitian yang dilakukan oleh Ayuk Silvia Hariyanti mahasiswi jurusan Sastra Jepang Universitas Diponegoro dengan judul Konflik Batin Tokoh Akira Sakamoto dalam Manga “Family Complex” karya Mikiyo

Tsuda menganalisis konflik batin yang dialami tokoh utama karena rasa rendah diri yang dia alami disebabkan perbedaan fisik yang dia miliki dengan fisik anggota keluarganya yang terlihat lebih sempurna darinya. Perbedaan penelitian diatas adalah tidak adanya analisis naluri kehidupan-kematian dan mekanisme pertahanan *ego* seperti yang dilakukan penulis.

2.2. Kerangka Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan struktural dan pendekatan psikoanalisis. Pendekatan struktural digunakan untuk mengungkap struktur anime *Steins Gate* yaitu tema, tokoh penokohan, alur, latar tempat waktu dan sosial. Pengambilan tema dikarenakan tema memiliki keterkaitan dengan unsur-unsur cerita yang lain, alur dikaji untuk melihat kronologi terjadinya konflik batin dan tokoh penokohan dikaji karena didalamnya mengungkap watak tokoh yang dapat menjadi faktor terjadinya konflik batin. Sedangkan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud sebagai ilmu bantu untuk mengungkap konflik batin lebih rinci.

2.2.1. Struktural

Secara definitif strukturalisme berarti paham mengenai unsur-unsur, yaitu struktur itu sendiri, dengan mekanisme antarhubungan, di satu pihak antarhubungan unsur yang satu dengan unsur lainnya, di pihak lain yang lain hubungan antara unsur-unsur dengan totalitasnya (dalam Ratna, 2012:91).

Karya sastra mempunyai sebuah sistem yang terdiri atas seperangkat unsur yang saling berhubungan. Untuk mengetahui kaitan antarunsur dalam karya sastra itu sangat tepat jika pennaalaahan teks sastra diawali dengan pendekatan struktural.

Teeuw berpendapat bahwa mengupas karya sastra atas dasar struktural ini merupakan langkah pendahuluan penelitian karya sastra. (Mahmud 1997, 4)

Dengan mengambil analogi dalam bidang bahasa, sebagai hubungan sintagmatis dan paradigmatis, maka karya sastra dapat dianalisis dengan dua cara. Pertama, menganalisis unsur- unsur yang terkandung dalam karya sastra. Kedua, menganalisis karya melalui perbandingan dengan unsur-unsur di luarnya, yaitu kebudayaan pada umumnya (dalam Ratna, 2012:79). Dalam hal ini maka penulis menggunakan cara yang pertama.

Kesalahpahaman mengenai fungsi-fungsi antarhubungan menyebabkan peneliti hanya meneliti salah satu unsur tertentu, yang pada gilirannya berarti memperkosa hakikat suatu totalitas.(dalam Ratna, 2012:80).

2.2.1.1.Tema

Tema merupakan pokok pikiran atau dasar suatu cerita yang dipersoalkan atau dipermasalahkan serta di cari jawabannya. Tema juga dapat dikatakan sebagai gagasan, ide atau pikiran utama di dalam karya sastra, baik terungkap secara tersurat maupun tersirat, tema tidak sama dengan pokok masalah atau topik. (Satoto, 2012:40)

Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya sastra yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Dengan demikian untuk menemukan tema sebuah karya fiksi ia haruslah disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya berdasarkan bagian-bagian tertentu cerita.

2.2.1.2 Alur (plot)

Alur (plot) cerita adalah jalinan peristiwa (baik linier maupun nonlinier) yang disusun berdasarkan hukum kausal (sebab – akibat). Panuti Sudjiman, dalam Kamus Istilah Sastra (1984: 4) memberi batasan bahwa alur (plot) adalah jalinan peristiwa di dalam karya sastra (termasuk drama atau lakon, pentas.) untuk mencapai efek tertentu. Pautannya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal (waktu) dan oleh hubungan kausal (sebab akibat). Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan kearah klimaks dan selesaian.

Menurut Riris K. Sarumpaet, dalam Istilah Drama dan Teater (1977: 14-15), alur ialah, rangkaian peristiwa yang dijalin berdasarkan hukum sebab akibat; dan merupakan pola. Perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita kearah pertikaian dan penyelesaian. (Satoto, 2012:45)

Jika kita hendak menyederhanakan struktur alur dalam drama, paling tidak struktur itu harus mempunyai tiga komponen yaitu: introduksi, situasi, dan resolusi, atau tahap awal, tengah, dan akhir

Penjelasan:

- (a) **Introduksi:** cerita mulai diperkenalkan, agar penonton (audience) mendapat gambaran selintas tentang apa yang mungkin terjadi selanjutnya. Pada tahap ini penonton akan disajikan dengan kemunculan para tokoh , identitas tokoh, kedudukan dan peran para tokoh tersebut.

- (b) Situasi: pada tahap ini, pertikaian (konflik). Persoalan telah mencapai klimaksnya (puncaknya). Sudah terjadi kritis, dalam tahap ini sudah jelas tokoh protagonist dan tokoh antagonisnya.
- (c) Resolusi: mulai terjadi peleraian. Biasanya ada tokoh peleraian (tritagonis). Mulai tahap ini tegangan akibat terjadinya konflik mulai mengendor menurun, sampai pada tahap penyelesaian. (Satoto, 2012:11).

Nurgiyantoro dalam bukunya berjudul Teori Pengkajian Fiksi tahun 2007 halaman 153 menyebutkan bahwa plot dapat dibedakan ke dalam dua kategori: kronologis dan tak kronologis. Yang pertama disebut plot lurus, maju, atau dapat juga dinamakan progresif, sedang yang kedua adalah sorot-balik, mundur, flash-back, atau dapat juga disebut sebagai regresif.

Plot dikatakan progresif jika peristiwa-peristiwa yang dikisahkan bersifat kronologis, peristiwa-peristiwa yang pertama diikuti oleh peristiwa-peristiwa yang kemudian. Atau secara runtut cerita dimulai dari tahap awal (penyituasian, pengenalan, pemunculan konflik), tengah (konflik meningkat, klimaks), dan akhir (penyelesaian). Plot sorot-balik, flash-back yaitu plot yang urutan kejadian yang dikisahkan dalam karya fiksi yang berplot regresif tidak bersifat kronologis, cerita tidak dimulai dari tahap awal (yang benar-benar merupakan awal cerita secara logika), melainkan mungkin dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir, baru kemudian tahap awal cerita dikisahkan.

Nurgiyantoro juga menyebutkan bahwa tidak ada karya fiksi yang secara mutlak berplot lurus-kronologis atau sebaliknya sorot balik. Secara garis besar plot sebuah karya fiksi mungkin progresif, tetapi di dalamnya betapapun kadar

kejadiannya, sering terdapat adegan-adegan sorot-balik. Demikian pula sebaliknya, Plot inilah yang dinamakan dengan plot campuran.

2.2.1.3. Tokoh

Tokoh dalam seni sastra (termasuk drama) disebut tokoh ‘rekaan’ (dramatis personae), yaitu berfungsi sebagai pemegang peran watak tokoh. Itulah sebabnya bahwa ‘tokoh’ sering disebut ‘watak’ atau karakter. Proses penokohan juga disebut perwatakan atau karakterisasi. Tokoh atau karakter adalah bahan baku yang paling aktif sebagai penggerak jalan cerita. Para tokoh tidak hanya berfungsi menjalin alur cerita dengan jalan menjalin peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian. (Satoto 2012 : 41)

Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan dari sudut mana penamaan itu dilakukan.

(a) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian cerita, dan sebaliknya, ada tokoh tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif pendek. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama cerita. Tokoh utama adalah tokoh yang paling banyak diceritakan baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh yang disebut kedua adalah tokoh tambahan.

(b) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan ke dalam protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero, tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai, yang ideal bagi kita. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan kita, harapan-harapan kita sebagai pembaca. Identifikasi diri terhadap tokoh yang demikian merupakan empati yang diberikan oleh pembaca. Tokoh penyebab terjadinya konflik disebut tokoh antagonis. Tokoh antagonis, barangkali dapat disebut, berposisi dengan tokoh protagonis, secara langsung ataupun tidak langsung, bersifat fisik ataupun batin.

(c) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Berdasarkan perwatakannya tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh kompleks atau tokoh bulat (*complex* atau *round character*). Tokoh sederhana dalam bentuknya yang asli adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat watak yang tertentu saja. Berbeda halnya dengan tokoh sederhana, tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga.

(d) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh statis atau tak berkembang dan tokoh berkembang.

Tokoh statis adalah tokoh secara esensial tidak mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi. Di lain pihak tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan peristiwa dan plot yang dikisahkan.

2.2.1.4. Penokohan

Yang dimaksud ‘penokohan’ di sini adalah proses penampilan ‘tokoh’ sebagai pembawa peran watak tokoh dalam suatu pementasan lakon. Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh. Karenanya tokoh-tokoh harus dihidupkan. Lewat penokohan pula kita bisa mengetahui watak diri, watak tokoh lain; peristiwa-peristiwa yang mendahului, peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi, peristiwa-peristiwa yang akan datang. (Satoto, 2012; 12 jilid 2). Nurgiyantoro dalam bukunya yang berjudul Teori Pengkajian Fiksi (2009; 194) menyebutkan masalah penokohan dalam sebuah karya tidak semata-mata hanya berhubungan dengan masalah pemilihan jenis dan perwatakan para tokoh cerita saja, melainkan juga bagaimana melukiskan kehadiran dan penghadirannya secara tepat sehingga mampu menciptakan dan mendukung tujuan artistik karya yang bersangkutan.

Secara garis besar teknik pelukisan tokoh dalam suatu karya atau lengkapnya: pelukisan sifat, sikap, watak, tingkah laku, dan berbagai hal lain yang berhubungan dengan jati diri tokoh dapat dibedakan ke dalam dua cara atau teknik, yaitu teknik penjelasan, ekspositori (*expository*) dan teknik dramatik (*dramatic*).

(a) Teknik Ekspositori

Teknik ekspositori, yang sering disebut sebagai teknik analitik, pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan oleh pengarang ke hadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya, yang mungkin berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau bahkan juga cirri fisiknya. Hal semacam itu biasanya terdapat pada tahap pengenalan.

(b) Teknik Dramatik

Penampilan tokoh cerita dalam teknik dramatik, artinya mirip dengan yang ditampilkan pada drama, dilakukan secara tak langsung. Artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun nonverbal lewat tindakan atau tingkah laku, dan juga melalui peristiwa yang terjadi.

Penampilan tokoh secara dramatik dapat dilakukan dengan sejumlah teknik yaitu teknik cakapan, teknik tingkah laku, teknik pikiran dan perasaan, teknik arus kesadaran, teknik reaksi tokoh, teknik reaksi tokoh lain, teknik pelukisan latar dan teknik pelukisan fisik. Dalam sebuah karya fiksi, biasanya pengarang mempergunakan berbagai teknik itu secara bergantian dan saling mengisi, walau ada perbedaan frekuensi penggunaan masing-masing teknik. Untuk mengungkap penokohan dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan teknik cakapan dan teknik tingkah laku.

(c) Teknik Cakapan

Percakapan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh cerita biasanya juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan

(d) Teknik Tingkah Laku

Jika teknik cakapan dimaksudkan untuk menunjuk tingkah laku verbal yang berwujud kata-kata para tokoh, teknik tingkah laku menyoran pada tindakan yang bersifat nonverbal, fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku, dalam banyak dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi, tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya.

2.2.1.5 Setting (Latar)

Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walau masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. (Nurgiantoro, 2009; 227)

(a) Latar Tempat

Latar tempat menyoran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

(b) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut

biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. Pengetahuan dan persepsi pembaca terhadap waktu sejarah itu kemudian dipergunakan untuk mencoba masuk ke dalam suasana cerita. Pembaca berusaha memahami dan menikmati cerita berdasarkan acuan waktu yang diketahuinya yang berasal dari luar cerita yang bersangkutan.

(c) Latar Sosial

Latar social menyanan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan social masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain yang tergolong latar spiritual seperti dikemukakan sebelumnya. Di samping itu, latar social juga berhubungan dengan social tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, atau atas.

2.2.2. Teori Kepribadian Psikoanalisis-Sigmund Freud

Psikoanalisis adalah disiplin ilmu yang ditemukan oleh Freud sekitar tahun 1890-an. Ilmu ini merupakan bagian dari psikologi yang memberikan kontribusi besar dan dibuat untuk psikologi manusia saat ini dan berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Meskipun Freud seorang dokter yang selalu berpikir secara ilmiah, dunia sastra tidak asing baginya karena semasa mudanya ia memperoleh pendidikan sastra dan menelaahnya secara serius. Freud seorang pecinta buku dan selalu mengkaji buku-buku yang dibacanya. Ia berpendapat,

buku tidak hanya mengungkapkan masalah besar tentang ilmu pengetahuan, tetapi juga teka-teki tentang kehidupan yang sesungguhnya atau hakikat hidup; buku juga menyajikan berbagai konflik perasaan, dorongan-dorongan dan bermacam ungkapan yang mengacu pada psikoanalisis.

2.2.2.1. Alam Bawah Sadar

Freud menyatakan bahwa pikiran manusia lebih dipengaruhi oleh alam bawah sadar (*unconscious mind*) ketimbang alam sadar (*conscious mind*). Ia melukiskan bahwa pikiran manusia seperti gunung es yang sebagian besar berada di dalam, maksudnya, di alam bawah sadar. Ia mengatakan kehidupan seseorang dipenuhi oleh berbagai tekanan dan konflik; untuk meredakan tekanan dan konflik tersebut manusia dengan rapat menyimpannya di alam bawah sadar. Oleh karena itu, menurut Freud alam bawah sadar merupakan kunci memahami perilaku seseorang (Eagleton dalam Minderop, 2010:13)

Freud yakin bahwa perilaku seseorang kerap dipengaruhi oleh alam bawah sadar yang mencoba memunculkan diri dan tingkah laku itu tampil tanpa disadari. Endraswara, dalam bukunya Metode Penelitian Psikologi Sastra menjelaskan bahwa psikologi sastra dianggap penting karena karya sastra merupakan produk dari suatu keadaan kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada dalam situasi setengah sadar setelah mendapat bentuk yang jelas dituangkan ke dalam bentuk tertentu secara sadar dalam penciptaan karya sastra. Dari uraian di atas terlihat adanya kaitan inti penciptaan karya sastra dengan wilayah (alam) taksadar dalam kehidupan psikis. Freud berpendapat bahwa hasrat taksadar selalu aktif, dan selalu siap muncul. Freud meyakini bahwa psikoanalisis dan karya sastra seiring sejalan dan saling mengisi untuk saling memperkaya.

2.2.2.2 Teori Mimpi

Freud menghubungkan karya sastra dengan mimpi. Gagasan Freud yang banyak dianut oleh beberapa pemerhati psikologi sastra adalah teori mimpi dan fantasi. Freud percaya bahwa mimpi dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Menurutnya, mimpi merupakan representasi dari konflik dan ketegangan dalam kehidupan kita sehari-hari. Demikian hebatnya derita karena konflik dan ketegangan yang dialami sehingga sulit diredakan melalui alam sadar, maka kondisi tersebut akan muncul dalam alam mimpi tak sadar.

2.2.3. Struktur Kepribadian

Freud membahas pembagian psikisme manusia: *id* (terletak di bagian tak sadar) yang merupakan reservoir pulsi dan menjadi sumber energi psikis. *Ego* (terletak di antara alam sadar dan tak sadar) yang bertugas sebagai penengah yang mendamaikan tuntutan *id* dan larangan *superego*. *Superego* (terletak sebagian di bagian sadar dan sebagian lagi di bagian tak sadar) bertugas mengawasi dan menghalangi pemuasan sempurna *id* tersebut. (Minderop, 2010 : 21)

Freud mengibaratkan *id* sebagai raja atau ratu, *ego* sebagai perdana menteri dan *superego* sebagai pendeta tertinggi. *Id* berlaku seperti penguasa absolut, harus dihormati, manja, sewenang-wenang dan mementingkan diri sendiri; apa yang diinginkannya harus segera terlaksana. *Ego* selaku perdana menteri yang diibaratkan memiliki tugas harus menyelesaikan segala pekerjaan yang terhubung dengan realitas dan tanggap terhadap keinginan masyarakat. *Superego*, ibaratnya seorang pendeta yang selalu penuh pertimbangan terhadap

nilai-nilai baik dan buruk harus mengingatkan si id yang rakus dan serakah bahwa pentingnya perilaku yang arif dan bijak.

Id merupakan energi psikis dan naluri yang menekan manusia agar memenuhi kebutuhan dasar seperti misalnya kebutuhan: makan, seks, menolak rasa sakit atau tidak nyaman. Menurut Freud, *id* berada di alam bawah sadar, tidak ada kontak dengan realitas. Cara kerja *id* berhubungan dengan prinsip kesenangan, yakni selalu mencari kenikmatan dan selalu menghindari ketidaknyamanan. *Ego* terperangkap di antara dua kekuatan yang bertentangan dan dijaga serta patuh pada prinsip realitas dengan mencoba memenuhi kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas. Demikianlah, *ego* menolong manusia untuk mempertimbangkan apakah ia dapat memuaskan diri tanpa mengakibatkan kesulitan atau penderitaan bagi dirinya sendiri. Tugas *ego* berada di antara alam sadar dan alam bawah sadar. Tugas *ego* memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya: penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. *Superego* sama halnya dengan ‘hati nurani’ yang mengenali nilai baik dan buruk (*conscience*).

2.2.4. Dinamika Kepribadian

Freud berpendapat energi manusia dapat dibedakan dari penggunaannya, yaitu aktivitas fisik disebut energi fisik dan aktivitas psikis disebut energi psikis. Energi fisik dapat diubah menjadi energi psikis. Id dengan naluri-nalurnya merupakan media atau jembatan dari energi fisik dengan kepribadian.

2.2.4.1. Naluri

Menurut konsep Freud, naluri atau instink merupakan representasi psikologi bawaan dari eksitasi (keadaan tegang dan terangsang) akibat muncul suatu kebutuhan tubuh. Bentuk naluri menurut Freud adalah pengurangan tegangan, cirinya regresif dan bersifat konservatif (berupaya memelihara keseimbangan) dengan memperbaiki keadaan kekurangan.

2.2.4.2. Macam-macam naluri

Menurut Freud, naluri yang terdapat dalam diri manusia bisa dibedakan menjadi dua yaitu, pertama naluri kehidupan (*life instincts- Eros*) yang dimanifestasikan dalam perilaku seksual, menunjang kehidupan serta pertumbuhan.

Kedua, naluri kematian (*death instinct- Thanatos*). Naluri kematian dan keinginan mati (*death wish*) bisa ditimbulkan oleh misalnya, kebebasan seseorang yang terhalang karena harus merawat orang cacat. Dalam kondisi demikian, secara tidak sadar ia ingin lepas dari beban ini dengan harapan agar si penderita ini segera meninggal dunia. Sebaliknya, ia tidak setuju dengan keinginannya itu karena bertentangan dengan kesetiiaanya terhadap si sakit. Naluri kematian menjurus pada tindakan bunuh diri atau pengrusakan diri atau bersikap agresif terhadap orang lain (Hilgard dalam Minderop 2010:27)

2.2.4.3. Kecemasan

Situasi apa pun yang mengancam kenyamanan suatu organisme diasumsikan melahirkan suatu kondisi yang disebut anxitas (kecemasan). Berbagai konflik dan bentuk frustasi yang menghambat kemajuan individu untuk mencapai tujuan merupakan salah satu sumber anxitas. Freud percaya bahwa kecemasan sebagai

hasil dari konflik bawah sadar merupakan akibat dari konflik antara id dan pertahanan dari ego dan superego.

2.2.5. Mekanisme Pertahanan *Ego*

Istilah mekanisme pertahanan yang digunakan Freud mengacu pada proses alam bawah sadar seseorang yang mempertahankannya terhadap anxitas, sedangkan yang dimaksud anxitas (kecemasan) adalah suatu kondisi atau situasi apa pun yang mengancam kenyamanan suatu organisme. Berbagai konflik dan bentuk frustrasi yang menghambat kemajuan individu untuk mencapai tujuan merupakan salah satu sumber anxitas. Kondisi ini diikuti oleh perasaan tidak nyaman yang dicirikan dengan istilah khawatir, takut, tidak bahagia yang dapat kita rasakan melalui berbagai level. (Hilgard dalam Minderop, 2010: 28)

Tekanan kecemasan ataupun ketakutan yang berlebih-lebihan, maka *das Ich (ego)* kadang-kadang terpaksa mengambil cara yang ekstrem untuk menghilangkan atau mereduksikan tegangan. Cara-cara yang demikian itu disebut mekanisme pertahanan, (Suryabrata, 2008:144)

Mekanisme pertahanan terjadi karena adanya dorongan atau perasaan beralih untuk mencari objek pengganti. Misalnya impuls agresif yang ditujukan kepada pihak lain yang dianggap aman untuk diserang. Freud menggunakan istilah mekanisme pertahanan mengacu pada proses alam bawah sadar seseorang yang mempertahankannya terhadap anxitas (kecemasan); mekanisme ini melindunginya dari ancaman-ancaman eksternal atau adanya impuls-impuls yang timbul dari anxitas internal dengan mendistorsi realitas dengan berbagai cara (Hilgard dalam Minderop, 2010: 29). Pertahanan yang paling primitif dari

ancaman-ancaman dari luar ialah penolakan realitas ketika si individu mencoba menolak realitas yang mengganggu dengan penolakan mengakuinya.

Dalam teori kepribadian, mekanisme pertahanan merupakan karakteristik yang cenderung kuat dalam diri setiap orang. Mekanisme pertahanan ini tidak mencerminkan kepribadian secara umum, tetapi juga dalam pengertian penting dapat memengaruhi perkembangan kepribadian. Kegagalan mekanisme pertahanan memnuhi fungsi pertahannya bisa berakibat pada kelainan mental. (Minderop, 2010 : 31)

Para pakar setuju dengan adanya mekanisme pertahanan ini dapat melindungi seseorang dari anxitas dengan tidak menerima kenyataan: Bagaimana cara ego mengatasi konflik antara tuntutan dengan realitas, keinginan-keinginan dari *id* yang ditahan oleh *superego*? Menurut pandangan Freud, keinginan-keinginan yang saling bertentangan dari struktural kepribadian menghasilkan anxitas. Misalnya, ketika *ego* menahan keinginan mencapai kenikmatan dari *id*, anxitas dari dalam terasa. Hal ini menyebar dan mengakibatkan kondisi tidak nyaman ketika *ego* merasakan bahwa *id* dapat menyebabkan gangguan terhadap individu. Anxitas mewaspada *ego* untuk mengatasi konflik tersebut melalui mekanisme pertahanan *ego*, melindungi ego seraya mengurangi anxitas yang diproduksi oleh konflik tersebut. (Santrock dalam Minderop, 2010: 32).

Freud membedakan di antara sejumlah mekanisme pertahanan diri. Beberapa di antaranya relatif sederhana atau primitif secara psikologi, sementara yang lainnya bersifat kompleks. Mekanisme pertahanan diri yang terutama bersifat sederhana adalah *denial* (penyangkalan). Individu dalam pikiran sadar

mereka mungkin menyangkal peristiwa traumatis yang ada atau di sisi lain fakta yang tidak dapat diterima secara sosial, fakta yang ada sangat mengerikan, sehingga mereka menyangkal kebenarannya. Penyangkalan terhadap realitas sering kali ditemui di mana orang berusaha untuk menghindari adanya keberadaan suatu ancaman. Ekspresi ‘Oh, tidak!’ setelah mendengar kematian seseorang teman dekat melambangkan perilaku refleksi dari penyangkalan. Penyangkalan terhadap realitas juga dapat terlihat ketika orang mengatakan atau berasumsi dengan mengatakan “hal itu tidak akan terjadi pada saya” padahal sudah ada bukti yang jelas akan terjadinya peristiwa tersebut. (Cervone, 2011 : 110)

Pada fase dimana rasa traumatis yang mengancam diri individu dan kemudian dikubur dalam ketidaksadaran dan disimpan dalam pikiran disebut sebagai *represi*. Beberapa orang terkadang cenderung menekan pengalaman yang tidak dapat diterima. Mereka terlihat mengalami kecemasan atau emosi negatif yang lain meskipun mereka terlihat tenang. Ketika seseorang bertanya kepada temannya bagaimana keadaan dirinya, lalu dia menjawab “baik, saya OK” meskipun jelas bagi orang ini mengerti bahwa temannya sedang mengalami banyak stres dan kecemasan. (Cervone, 2011 : 114)

Kecemasan atau anxitas dapat mendorong manusia menuju perasaan beralih atau mencari objek pengganti untuk melampiaskan rasa cemas mereka, yang ditujukan kepada pihak lain yang dianggap aman untuk diserang, hal ini merupakan wujud mekanisme pertahanan yang dinamakan *agresif*. Sifat agresif manusia dapat muncul dari perasaan marah yang terkait erat dengan ketegangan dan kegelisahan sehingga dapat menjurus pada pengrusakan dan penyerangan.

Agresi dapat berbentuk langsung dan pengalihan (*direct aggression dan displaced aggression*). (Minderop, 2010 :36).

Agresi langsung adalah agresi yang diungkapkan secara langsung kepada seseorang atau objek yang merupakan sumber frustrasi. Seorang yang memukul atasannya karena frustrasi dengan begitu banyaknya tugas yang diberikan kepadanya. Agresi yang dialihkan adalah bila seseorang mengalami frustrasi namun tidak dapat mengungkapkan secara puas kepada sumber frustrasi tersebut karena tidak jelas atau tak tersentuh. Si pelaku tidak tahu ke mana ia harus menyerang; sedangkan ia sangat marah dan membutuhkan sesuatu untuk pelampiasan. Seseorang memukul komputer kantor karena begitu terbebani dengan tugas yang diberikan oleh atasannya. Sebenarnya dia ingin memukul atasannya namun risikonya dia bisa saja dipecat, karena itulah dia mencari sasaran lain untuk melampiaskan amarah karena tugas dari atasannya.

BAB 3
KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA
ANIME *STEINS GATE*

Pada bab ini akan dibahas struktur Anime Steins Gate dan konflik batin yang dialami Okabe Rintarou sebagai tokoh utama dalam anime tersebut. Unsur struktur pembangun sebuah karya sastra yang diungkapkan dalam bab ini adalah unsur-unsur yang berkaitan erat dan mendukung masalah konflik batin yang dialami Okabe. Selanjutnya, dari unsur struktur yang dijabarkan dan dikombinasikan dengan teori psikologi, diharapkan dapat mengungkap permasalahan batin dan psikologi pada tokoh utama. Unsur struktur yang akan penulis jelaskan meliputi tema, alur pengaluran, tokoh penokohan dan latar (tempat, waktu, sosial), hal ini dirasa penulis berkaitan dan mempengaruhi psikologi dari tokoh Okabe Rintarou.

3.1 Struktur Anime Steins Gate

3.1.1 Tema

Adanya berbagai masalah yang cukup banyak muncul, menyebabkan banyaknya tema-tema dalam anime Steins Gate. Tema-tema dalam anime tersebut terdapat di beberapa peristiwa atau terdapat di beberapa masalah tertentu. Dari berbagai peristiwa dan permasalahan-permasalahan yang muncul, dapat diambil tema-tema dalam anime tersebut baik tema mayor maupun tema minor.

Tema minor dapat ditemukan pada kutipan dibawah ini, yakni ketika Okabe masih dalam proses untuk menciptakan mesin waktu. Setelah berhasil

mencuri data hasil darimeretas sistem SERN, Okabe memutuskan untuk menyempurnakan mesin waktu dan ingin melampaui SERN.

岡部 : 後は分かるな
 橋田至 : いいえ、ぜんぜん i
 岡部 : S E R Nを八かにしろ
 Okabe : “Paham kan selanjutnya ?”
 Hashida : “Tidak sama sekali”
 Okabe : “Retas sistem SERN”

.....
 岡部 : 先に完璧なタイムマシンをつくりだし
 S E R Nを出し抜く！

Okabe : “Selanjutnyakita akan menyempurnakan mesin waktu sebelum mereka dan melampaui SERN”

Kutipan tersebut menunjukkan keinginan yang begitu besar dalam diri tokoh Okabe untuk menciptakan mesin waktu. Bahkan dia sampai nekat melakukan pembobolan data pada sebuah sistem milik organisasi rahasia bernama SERN. Dari tindakan yang dilakukan Okabe Rintarou tersebut dapat diambil tema minor: “Perjuangan Okabe untuk mewujudkan impiannya menciptakan mesin waktu”.

Selain tema minor diatas, terdapat tema minor lain yang cukup penting yaitu ketika Moeka membunuh Mayuri, Okabe melakukan berbagai macam cara untuk menyelamatkannya. Selain itu, Okabe pun berupaya tidak mengabaikan keselamatan sahabatnya yang lain yaitu Makise Kurisu. Dibuktikan pada kutipan berikut.

岡部 : それから俺は
まゆりを助けるために
何度もタイムリープをした

Okabe : “Setelah itu aku
terus melompati waktu
demi menyelamatkan Mayuri”

.....

岡部 : あのDメールを消せば
 β 世界線に行ったら死ぬんだぞ!

牧瀬 : でもそうするしかないの

Okabe : ”Jika aku membatalkan dmail itu
jika aku menuju garis dunia beta kau akan mati”

Makise : “Tapi hanya itu caranya”

Dari tindakan yang dilakukan Okabe tersebut, tema minor yang dapat diambil adalah “Upaya penyelamatan Okabe kepada kedua sahabatnya Mayuri dan Makise. Selain itu, kutipan diatas dapat ditafsirkan ke dalam tema minor yang lain yaitu “Tindakan rela berkorban Okabe untuk orang yang dia cintai”. Selain sebagai seorang sahabat, salah satu alasan Okabe ingin menyelamatkan Makise karena dia menyukainya. Hal tersebut terlihat dalam kutipan dibawah ini.

牧瀬 : そんなことなんで急に...

岡部 : 俺はお前が好きだ

Makise : Apa ini kenapa tiba tiba

Okabe : Aku suka padamu

Dengan demikian dari tiga tema minor yang telah disebutkan diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai tema mayor yaitu: “Perjuangan Okabe untuk

mewujudkan segala macam hal yang dinginkannya”. Tema tersebut apabila dikaitkan dengan keadaan tokoh Okabe Rintarou memiliki relevansi, dalam hal ini perjuangan dia dari menciptakan mesin waktu, menyelamatkan sahabat dan orang yang disukainya. Dalam perjalanannya mewujudkan keinginannya tersebut Okabe Rintarou pun mengalami berbagai konflik yang menyiksa batinnya.

3.1.2 Alur dan Pengaluran

Jika kita hendak menyederhanakan struktur alur dalam drama, paling tidak struktur itu harus mempunyai tiga komponen yaitu: introduksi, situasi, dan resolusi, atau tahap awal, tengah, dan akhir.

(a)Introduksi

Okabe berhasil menciptakan mesin waktu yang mampu mengirim pesan ke masa lalu atau disebut Dmail dan mengubah garis dunia dari dunia beta menuju dunia alpha, setelah sebelumnya berhasil meretas data pribadi milik organisasi rahasia SERN. Hasil keberhasilannya tidak lepas dari peran dua orang temannya yaitu Itaru Hashida dan Makise Kurisu. Penemuannya tersebut dilalui dengan berbagai percobaan yang membuat Okabe Rintarou berpindah garis dunia untuk beberapa kali.Okabe tidak menyadari bahwa hal itu menuntun pada kematian Shiina Mayuri.Namun, percobaan tersebut menghasilkan sebuah mesin waktu versi baru yaitu mesin pelompat waktu yang mampu mengirim ingatan seseorang ke masa lalu.

Pada tahap ini munculah tokoh-tokoh yang telah lama menjadi teman Okabe yaitu Itaru Hashida, Shiina Mayuri, Ruka Urushibara dan Akiha Rumiho, pada tahap ini pula Okabe bertemu dengan orang-orang baru yaitu Makise Kurisu

yang bergabung dalam penelitian Okabe setelah selamat dari maut karena berpindahnya Okabe ke garis dunia alpha, Suzuha Amane yang menjadi pegawai baru di toko reparasi televisi milik Mr. Braun dan Kiryu Moeka yang dia jumpai di jalan yang sedang mencari alat yang sama dengannya yaitu komputer tua bernama IBN5100.

(b) Situasi

Satu hari sebelum pengumuman resmi penemuan mesin pelompat waktu, lab Okabe diserang oleh sekelompok orang yang berasal dari organisasi rahasia atau SERN. Penyerangan itu secara mengejutkan dipimpin oleh Kiryu Moeka, tujuan Moeka adalah untuk mengambil mesin waktu serta membawa Okabe, Makise dan Itaru karena mereka bertiga dianggap berguna dan banyak mengetahui tentang mesin waktu. Namun berbeda dengan Mayuri, Moeka menganggapnya tidak berguna dan akhirnya membunuhnya. Hal ini terlihat dalam kutipan berikut

まゆり	: 萌郁さん…
岡部	: 桐生萌郁…
萌郁	: タイムマシンは SERNが回収する
岡部	: SERN? どういうこと?
萌郁	: 牧瀬紅莉栖岡部倫太郎橋田至 3名は一緒に来てもらう
岡部	: ああ… ままゆりは…?
萌郁	: 椎名まゆりは… 必要ない
Mayuri	: “Moeka san”
Okabe	: “Kiryuu Moeka”
Moeka	: “SERN yang akan mendapatkan mesin waktunya”
Okabe	: “SERN? Apa maksudmu?”

Moeka : “Makise Kurisu Okabe Rintarou Hashida Itaru
kalian bertiga ikut denganku”
Okabe : “Dan Mayuri”
Moeka : “Shina Mayuri
tidak diperlukan”

Beruntunglah datang bantuan dari Suzuha Amane, Okabe memanfaatkan momen tersebut untuk kembali ke masa lalu dan mencari cara membebaskan Mayuri dari maut. Namun berapa kalipun Okabe kembali ke masa lalu, Mayuri tidak dapat diselamatkan hingga Okabe mendapatkan saran dari Makise agar mampu menyelamatkan Mayuri yaitu membatalkan semua pesan yang telah dikirim ke masa lalu agar dia kembali ke garis dunia beta, akan tetapi Okabe tidak dapat melakukan itu karena jika hal itu dilakukan maka Makise Kurisu yang akan mati. Namun tidak ada cara lain yang memungkinkan untuk menyelamatkan Mayuri dan Makise dalam satu waktu, Okabe pun terpaksa harus merelakan kematian Makise. Hal ini ada dalam kutipan berikut.

岡部 :あのDメールを消せば
 β 世界線に行ったら死ぬんだぞ！
牧瀬 :でもそうするしかないの
Okabe :”Jika aku membatalkan dmail itu
jika aku menuju garis dunia beta kau akan mati”
Makise : “Tapi hanya itu caranya”
.....
岡部 :お前を助けられない
すまない
Okabe : “Aku tidak bisa menyelamatkanmu
maaf”

(c)Resolusi

Setelah kembali ke garis dunia beta Okabe mendapat tawaran bantuan dari Suzuha Amane yang datang dari masa depan. Suzuha bermaksud meminta bantuan Okabe kembali ke masa lalu menggunakan mesin waktu miliknya untuk menyelamatkan Makise Kurisu. Penyelamatan itu dilakukan agar masa depan dapat diubah, karena masa depan dimana Suzuha tinggal sedang terjadi perang dunia yang mengakibatkan banyak korban jiwa karena SERN berhasil menguasai mesin waktu. Suzuha mengatakan jika Makise dapat diselamatkan maka Okabe dapat masuk ke dalam dunia dimana masa depan tidak akan kacau serta Mayuri dan Makise dapat tetap hidup, dunia itulah yang dinamakan Steins Gate. Pada awalnya Okabe menolak tawaran Suzuha karena dia tidak ingin kembali ke masa lalu lagi seperti yang dilakukannya sebelumnya, namun setelah Mayuri dan Hashida meyakinkannya, akhirnya dia mengubah pendiriannya dan kembali ke masa lalu untuk menyelamatkan Makise. Pada akhirnya dia berhasil memasuki dunia baru atau Steins Gate. Hal ini terlihat dalam kutipan berikut

阿万音 : 2036 年
 世界は S E R N に支配されていた

Suzuha : Tahun 2036 dunia dikendalikan oleh SERN

阿万音 : あたしと一緒に来て

岡部 : 断る

阿万音 : もしも世界大戦を回避するのに
 必要なことが
 2010 年 7 月 28 日に亡くなった

牧瀬紅莉栖を助けることだと

言ったら…

岡部 : なっ… どういうことだ？

阿万音 : 詳しいことは分からない

ただあたしが受けた

ミッションは1つ

牧瀬紅莉栖を救い

アトラクタフィールドの

干渉を受けない唯一の世界線

シュタインゲートを目指せ！

Suzuha : Saya minta ikutlah denganku

Okabe : Aku menolak

Suzuha : Bagaimana jika saya katakan bahwa yang dibutuhkan untuk mencegah perang dunia ketiga adalah dengan menyelamatkan Makise Kurisu Yang tewas pada tanggal 28 juli 2010

Okabe : Apa maksudmu

Suzuha : Saya tidak tahu detailnya

Hanya saja

Satu satunya misi yang kuterima

Adalah untuk menyelamatkan Makise Kurisu

Dan pergi ke satu garis dunia lain

Yang tidak terkena pengaruh medan antrackor

Menuju Steins Gate

.....
岡部 : 未来の 57 億人には興味はない

ただ…

阿万音 : ありがとう

Okabe : Aku tidak tertarik pada 5,7 milyar naywa di masa depan
 Aku hanya

Suzuha : Terima kasih

Jenis pengaluran yang digunakan dalam anime Steins Gate adalah alur atau plot campuran dikarenakan terdapat atau disisipkan beberapa adegan flashback dalam cerita anime tersebut meskipun peristiwa-peristiwa yang disajikan bersifat kronologis yaitu dari tahap introduksi, situasi dan resolusi. Flashback pertama terjadi saat Okabe bercerita saat Mayuri masih duduk di sekolah dasar, dia mengatakan bahwa saat itu Mayuri selalu melayat ke makam neneknya yang telah meninggal. Hal ini dapat dibuktikan dari kutipan dan gambar berikut.



Episode 13, 03:56-04:06

岡部 : まゆりの祖母が亡くなったのは
 まだまゆりが小学生の頃だった
 まゆりは毎日墓参りを欠かさず
 それは祖母が亡くなって
 半年たっても続いていた

Okabe : “Saat neneknya meninggal Mayuri
 Mayuri masih SD
 setiap hari Mayuri melayatkan makamnya

bahkansetengahhunsejakneneknyameninggal
diateruskesana”

Flashback kedua terjadisaat Ruka Urushibara mengingat pertama kali bertemu dengan Okabe, saat itu dia ditolong oleh Okabe ketika sedangdiganggu oleh beberapa orang.yang membawa kamera dan ingin memfotonya. Hal ini terlihat dari kutipan berikut.

ルカ子	:初めて会った時のこと 覚えてますか?
岡部	:ううん?
ルカ子	:カメラを持った男の人たちに 絡まれて 困ってたところを 助けてくれたんですね
Rukao	:“Apa kau ingat saat pertama kali kita bertemu”
Okabe	: “Hmm?”
Rukao	:“Waktu itu aku dikerubungi lelaki yang membawa kamera saat aku didesak mereka kau menyelamatkanku”

3.1.3 Tokoh dan Penokohan

3.1.3.1 Tokoh

Dalam anime Steins Gate cukup banyak tokoh yang muncul yaitu Okabe Rintarou, Shiina Mayuri, Makise Kurisu, Itaru Hashida, Amane Suzuha, Kiryu Moeka, Ruka Urushibara, Akiha Rumiho,, Mr.Braun dan Doktor Nakabachi. Penulis hanya akan membahas beberapa tokoh- tokoh yang dianggap penting pengaruhnya dan kaitannya dengan konflik batin yang dialami oleh tokoh utama.

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh, tokoh utama dalam anime Steins Gate adalah Okabe Rinrarou karena tokoh tersebut mendominasi sebagian besar cerita serta menentukan dan mempengaruhi perkembangan alur anime tersebut. Okabe merupakan tokoh yang paling banyak dikenai kejadian dan konflik seperti yang telah dipaparkan dalam bagian alur diatas. Kemunculannya terdapat dalam setiap peristiwa dari introkduksi, situasi dan resolusi.

Jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh, Okabe merupakan tokoh protagonis. Tokoh Okabe dapat dikatakan menjadi tokoh yang berposisi sebagai tokoh pahlawan, ideal bagi penonton dan sekaligus menjadi tokoh yang memberikan nilai-nilai baik. Dia selalu berusaha menyelesaikan semua masalah yang sedang dihadapi atau menimpa teman-temannya. Hal ini terlihat pada kutipan berikut.

岡部 : ラボメンが抱えている問題は
必ず俺が解決してやる

Okabe : “Setiap masalah yang menyelimuti anggota lab
pastiakankuselesaikan”

Berdasarkan perwatakannya tokoh Okabe merupakan tokoh bulat karena perwatakan atau sisi kehidupan yang sulit diduga dan sering memberikan kejutan. Meskipun terlihat seperti ilmuwan egois yang hanya terobsesi menciptakan mesin waktu namun hal tersebut tidak membuatnya mengabaikan orang-orang dekatnya. Okabe tidak ingin temannya mendapatkan bahaya akibat percobaan yang akan dilakukannya. Terlihat pada kutipan dibawah ini.

Okabe : お前はもう帰れ
ここから先を知ったら
危険にさらされる可能性がある

お前は将来を有望視された天才だろ

Okabe : Kau pulanglah

Kalau kau ikut lebih dari ini

Ada kemungkinan kau akan dapat bahaya

Kau adalah anak jenius yang punya masa depan cerah

Berdasarkan berkembang atau tidaknya perwatakan, tokoh Okabe merupakan tokoh berkembang karena mengalami perkembangan atau perubahan perwatakan sejalan dengan alur yang dikisahkan. Okabe terlibat dalam semua peristiwa dan konflik yang mempengaruhi kondisi kejiwaannya dan mengubah sikap dan tingkah lakunya. Konflik yang dialami Okabe mengubahnya menjadi sosok yang suka merenung dan terlihat penuh tekanan. Bahkan karena hal tersebut membuat Okabe berniat ingin menghancurkan mesin waktu yang susah payah diciptakan jika tidak dicegah oleh Makise. Hal ini terlihat dari kutipan dibawah ini.

岡部 : またそれか…

えっ？

もう…たくさんだ！

牧瀬 : 岡部！

橋田至 : 何ぞ？

牧瀬 : なにも壊さなくても…

Okabe : “Ini lagi
Sudah terlalu banyak!”

Makise : “Okabe!”

Itaru : “Kenapadia?”

Makise : “Apa pun yang kau alami tidak perlu dirusakkan” (eps 14)

Selain itu, akibatkonflikitulah Okabe yang sebelumnya selalu begitu ambisius menciptakan mesin waktu memutuskan untuk tidak membuat mesin waktu (ponsel microwave) akibat masalah yang dapat ditimbulkan oleh keberadaan mesin waktu tersebut. Meski berkat mesin tersebut dia dapat bertemu

dan berteman dengan Makise Kurisu namun karena mesin itu jugalah banyak teman-temannya yang terluka seperti Mayuri yang tewas terbunuh. Okabe mendapatkan kesimpulan bahwa hidup terbaik adalah sesuatu yang harus dijalani terus tanpa adanya pengulangan. Hal ini dapat dibuktikan dari kutipan dibawah ini.

岡部 : 電話レンジはもう要らない
 このマシンがあったことで
 紅莉栖と出会えた
 けれどこのマシンがあったことで
 たくさんの人が傷ついた
 鳳凰院凶真が死んだように
 電話レンジもまた
 死ぬべきなのだ
 生きることは本来
 やり直しが利かないことだから
 これでいいんだ

Okabe : “Kami tidak butuh ponsel microwave lagi
 berkat mesin ini aku bertemu Kurisu
 tapi berkat keberadaan mesin ini
 banyak orang terluka
 jika Hououn Kyouma sudah mati
 ponsel microwave juga harus mati
 hidup harus dijalani terus
 tanpa pengulangan
 inilah yang terbaik”

Selain tokoh utama, terdapat beberapa tokoh tambahan yang cukup mempengaruhi perkembangan alur dan memiliki kaitan dengan konflik batin yang dialami Okabe Rintarou. Tokoh tambahan tersebut adalah Shiina Mayuri, Kiryu Moeka dan Makise Kurisu. Tanpa adanya Moeka yang membunuh Mayuri maka

konflik tidak akan terjadi dan Okabe tidak akan melakukan lompatan waktu demi menyelamatkan Mayuri. Selain itu Makise juga dapat dikatakan sebagai tokoh penting karena tanpa adanya Makise, Okabe tidak dapat menemukan cara untuk menyelamatkan Mayuri dan salah satu penyebab konflik batin yang dialami Okabe adalah karena keputusan yang harus dipilihnya yaitu antara menyelamatkan Mayuri atau Makise. Selain tiga tokoh tersebut terdapat satu tokoh tambahan yang berperan cukup penting bagi Okabe Rintarou, tokoh tersebut adalah Itaru Hashida dan Amane Suzuha, tanpa adanya dua tokoh tersebut, sistem SERN tidak akan pernah dapat diretas karena hanya Itaru Hashida yang mampu melakukannya dan tanpa Suzuha Amane, Okabe tidak akan pernah dapat menyelamatkan Makise dan tidak pernah dapat menuju Steins Gate atau dunia dimana Mayuri dan Makise dapat hidup.

3.1.3.2 Penokohan

Dalam anime Steins Gate penggambaran watak tokoh dilakukan menggunakan teknik dramatik. Gambaran penokohan secara dramatik ditampilkan menggunakan teknik cakapan dan tingkah laku. Berikut akan dijabarkan penokohan tokoh utama dan tokoh tambahan yang mempengaruhi konflik batin.

3.1.3.2.1 Okabe Rintarou (岡部 倫太郎)



Secara dramatik menggunakan teknik cakapan, tokoh Okabe Rintarou digambarkan sebagai orang yang menyebut dirinya sendiri sebagai ilmuwan gila yang berpikir dapat menentang organisasi dan menjatuhkan sistem peradilan dunia. Selain itu Okabe menyukai minuman bermerek Dokupe seperti yang dikatakan oleh Mayuri. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

岡部	: ラボ創設者にして 狂気のマッドサイエンティスト
Okabe	: “Pendiri lab dan ilmuwan gila”
.....	
岡部	: 機関に対抗世界の支配構造を 打ち砕く方法について考える方が
Okabe	: “Selama kita menentang organisasi, kita harus memikirkan cara menjatuhkan sistem peradilan dunia”
.....	
まゆり	: オカリンは ホントにドクペが好きだよね～
Mayuri	: “Okarin benar-benar suka minum dokupe ya”

Sebagai seorang ilmuwan, Okabe digambarkan memiliki karakter seperti berikut.

1. Baik Hati

Penggambaran watak tokoh Okabe yang baik hati dilakukan menggunakan teknik cakapan yaitu percakapan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan. Dalam hal ini penggambaran watak Okabe yang baik berdasarkan pemaparan tokoh Makise dan Suzuha. Terlihat pada kutipan berikut.

牧瀬 : あんたってたまに
いいヤツだから困るのよね

Makise : “Kadang-kadang kau itu orang baik
tapi juga menyusahkan”

阿万音 : 君っていいヤツだね

Suzuha : “Kau ini orang baik”

Berdasarkan kutipan diatas watak baik hati Okabe ditunjukkan menurut pendapat langsung dari beberapa tokoh lain yang menyebut dirinya sebagai orang baik. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan tokoh lain yaitu Makise Kurisu dan Suzuha Amane.

2. Peduli

Secara dramatik melalui teknik cakapan tokoh Okabe termasuk orang yang peduli hal ini dikarenakan dia akan selalu berusaha menolong semua teman-temanya yang sedang memiliki masalah atau kesulitan. Hal itu terlihat pada kutipan dibawah ini.

岡部 : ラボメンが抱えている問題は
必ず俺が解決してやる

Okabe : “Setiap masalah yang menyelimuti anggota lab
Pastiakankuselesaikan”

.....

岡部 : それでも
お前はラボメンであり仲間だ
その仲間が困っているんだから
助けたい!

Okabe : “Tetapi kau adalah anggota lab dan juga temanku
 “jika temanku kesulitan aku ingin menolongnya”

Selain melalui teknik cakapan watak tokoh Okabe yang peduli kepada temannya digambarkan menggunakan teknik tingkah laku, terlihat pada kutipan berikut.

岡部 : それから俺は
 まゆりを助けるために
 何度もタイムリープをした

Okabe : “Setelah itu aku
 terus melompati waktu
 demi menyelamatkan Mayuri”

Dari kutipan di atas terlihat bahwa setelah Mayuri tewas terbunuh Okabe berusaha menyelamatkannya dengan melakukan lompatan waktu berulang kali, hal ini merupakan wujud dari perkataannya yang akan selalu berusaha menolong rekan-rekannya yang sedang dalam masalah. Dan dari kutipan yang telah dijabarkan di atas dapat ditafsirkan sebagai watak peduli karena sifat saling menolong merupakan wujud dari rasa kepedulian terhadap sesama.

3. Ambisius

Watak Okabe yang ambisius digambarkan secara dramatik melalui teknik tingkah laku yaitu ketika Okabe bertekad menyempurnakan pembuatan mesin waktu demi melampaui organisasi SERN. Meskipun harus berhadapan dengan sebuah organisasi besar namun tekatnya tidak menurun untuk menyempurnakan mesin waktunya tersebut. Dapat dilihat dalam kutipan dibawah ini.

岡部 : こっちには未来ガジェット8号
 電話レンジ(仮)があるのだ

先に
完璧なタイムマシンをつくりだし
SERNを出し抜く！

Okabe : “Kita punya alat masa depan #8
ponsel microwae nama samaran
Selanjtunya kita akan menyempurnakan mesin waktu sebelum
mereka
dan melampaui SERN”

3.1.3.2.2 Makise Kurisu (牧瀬紅莉栖)



Makise Kurisu digambarkan sebagai seorang wanita yang terlihat dewasa dan cantik, dia memiliki usia satu tahun lebih tua dari Ruka Urushibara atau usia Makise adalah 18 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dari percakapan Makise dengan Ruka Urushibara (Rukao) dibawah ini.

ルカ子 : 牧瀬さん大人声ですね
きれいだし
牧瀬 : おいくつなの
ルカ子 : 今年は17 十七歳です
牧瀬 : り一年下か
Rukako : “Makise san terlihat dewasa
selain itu juga cantik”
Makise : “Berapa umurmu ?”

Rukao : “Tahun ini 17 tahun”

Makise : “Satu tahun dibawahku”

Selain itu Makise Kurisu digambarkan sebagai tokoh yang lebih unggul atau lebih cerdas dari ayahnya sendiri. Hal ini terlihat dari pernyataan ayah Makise yaitu Dokter Nakabachi.

Nakabachi : なぜ

お前はそんなに優秀なのだ？

娘が親より優秀でいい

道理などない

Nakabachi : “Kenapa kau harus begitu unggul ?

seorang anak tidak sepatutnya lebih unggul dari orang tuanya”

Makise Kurisu memiliki karakter sebagai berikut.

1. Peka

Setelah berulang kali melakukan lompatan waktu, Okabe pun mengalami depresi dan bertingkah aneh, hal itulah yang membuat Makise menyadari bahwa Okabe telah datang dari masa depan dengan melakukan lompatan waktu. Dalam kondisi tersebut hanya Makise yang menyadari apa yang telah terjadi pada Okabe.

牧瀬 : あんた

タイムリープしてきたんでしょ？

Makise : “Kau melompati waktu kan ?”

2. Peduli

Setelah mengetahui bahwa di masa depan Mayuri akan terbunuh, Makise pun memutuskan untuk berusaha membantu Okabe menyelamatkan Mayuri. Terlihat dalam kutipan berikut.

- 牧瀬 : 行こうまゆりは大切な仲間よ
私だって助けたい
- 岡部 : はっ…すまない
- 牧瀬 : 謝らないでよ
力になりたいの私が
- Makise : “Ayo Mayuri adalah sahabat kita
aku juga ingin menyelamatkannya”
- Okabe : “Maaf”
- Makise : “Jangan minta maaf
aku ingin membantumu”

Watak Makise diatas yaitu peka dan peduli digambarkan menggunakan teknik dramatik atau teknik pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan.

3.1.3.2.3 Shiina Mayuri (椎名まゆり)



Shiina Mayuri merupakan anggota lab Okabe nomor 002, Mayuri merupakan seorang gadis yang memiliki hobi membuat kostum.

- 岡部 : そしてラボメン No. 002
コスプレ作りが趣味の紅一点
椎名まゆり！
- Okabe : “Lalu anggota lab 002

hanya satu-satunya gadis di lab, memiliki hobi membuat kostum, Shiina Mayuri.”

3.1.3.2.5 Moeka Kiryu (桐生萌郁)



Mayuri mengatakan bahwa Moeka Kiryu merupakan seorang wanita yang cantik dan bergaya. Moeka dijadikan anggota lab nomor 005 oleh Okabe. Tidak ada yang menduga ternyata dia adalah anggota atau agen dari organisasi SERN.

まゆり : 萌郁さん

きれいでスタイル抜群だな～

Mayuri : “Moeka san orangnya cantik dan bergaya”

.....

岡部 : 桐生萌郁貴様は今日から

ラボメン No. 005 だ！

Okabe : “Kiryuu moeka mulai sekarang
kau adalah anggota lab 05”

.....

萌郁 : タイムマシンは

SERNが回収する

Moeka : “SERN yang akan menggunakan mesin waktunya”

Kiryu Moeka memiliki karakter sebagai berikut.

1. Kejam

Moeka Kiryu merupakan tokoh yang membunuh Mayuri, hal ini dia lakukan agar informasi tentang mesin waktu tidak bocor ke ruang publik, sehingga dia menyingkirkan siapaun yang dianggapnya tidak berkaitan atau tidak berguna dalam informasi terkait dengan ujicoba mesin waktu.

岡部	: ああ… ままゆりは…?
萌郁	: 椎名まゆりは… 必要ない
Okabe	: “Dan Mayuri”
Moeka	: “Shina Mayuri tidak diperlukan”

Watak Kiryu Moeka digambarkan menggunakan teknik dramatik yaitu membiarkan tokoh cerita menunjukkan kediriannya sendiri melalui aktivitas yang dilakukan, dalam hal ini Kiryu Moeka membunuh Mayuri. Melihat dari apa yang telah dilakukannya, Kiryu Moeka dapat dikatakan sebagai orang yang kejam karena tega membunuh Mayuri.

3.1.4 Latar (waktu, tempat, sosial)

3.1.4.1 Latar waktu

Ada dua latar waktu yang terjadi sebelum Okabe mengalami konflik batin yang pertama adalah setelah Okabe berhasil menyempurnakan mesin waktu. Terlihat pada kutipan berikut.



Episode 12, 02:35-03:15

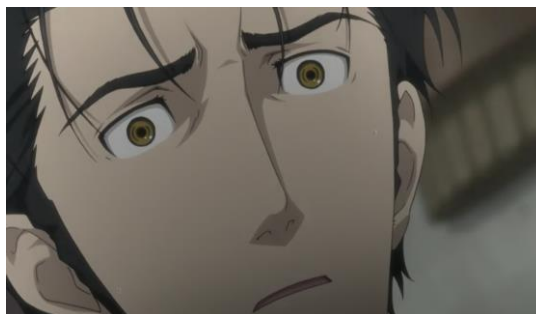
牧瀬 : これで 完成
 これが… タイムリープマシンよ

Makise : Dengan ini semuanya selesai
 Inilah mesin pelompat waktu

.....
 岡部 : 時間を本当に超越できるのか
 確かめてみたい気持ちはある

Okabe : “Apa kita benar benar bisa menguasai waktu
 aku punya perasaan untuk memastikannya”

Latar waktu kedua adalah setelah dia membatalkan semua Dmail yang telah terkirim sebelumnya. Terlihat pada kutipan berikut.



Episode 20, 20:08-20:17

岡部 :これまでのDメールはすべて取り消し
 世界線を元に戻す
 まゆりが死なない世界線
 そして… その世界線で
 牧瀬 紅莉栖が…死ぬ

Makise : Aku sudah membatalkan semua Dmail yang ada
 Dan garis dunia sudah kembali ke jalur asalnya
 Garis dunia dimana Mayuri tidak mati
 Dan di garis dunia itu Makise kurisu, mati

Terlihat pada gambar dan kutipan diatas bahwa setelah Okabe berhasil membatalkan seluruh Dmail yang telah terkirim, Okabe terkejut karena dia baru menyadari jika dia berada di garis dunia dimana Makise Kurisu yang akan mati.

3.1.4.2 Latar tempat

Terdapat beberapa latar tempat dalam anime Steins Gate yaitu

- a. Lab Okabe (Lab Masa Depan)



Latar tempat pada anime Steins Gate ini lebih banyak berada di lab Okabe, tempat dimana percobaan dan pengembangan mesin waktu dilakukan. Pada tempat inilah Mayuri dibunuh oleh Moeka pada saat penyergapan. Pada tempat yang sama Okabe berpisah dengan Makise sebelum dia melakukan lompatan waktu dan kembali ke dunia Beta. Lab Okabe berada

di lantai dua rumah susun di jalan Kuramae, persimpangan stasiun Suehirochou, tempat ini Okabe sewa dari tokoh Mr.Braun dan Okabe menyebutnya sebagai Lab Masa Depan.

岡部 : 我がラボは中央通りを進み
未広町駅の交差点を
蔵前通りに左折
次の信号の1本手前の路地を
入った雑居ビルにある
未来ガジェット研究所の目的は
世界の支配構造の変革にある

Okabe “Lab kami terletak di jalan utama
persimpangan stasiun Suehirochou
belok kiri ke jalan Kuramae
depan gang setelah lampu merah
kalian bisa lihat satu rumah susun
tujuan dari lab alat masa depan adalah merevolusi sistem
pemerintahan dunia”

b. Akihabara

Lab Okabe berada di kota Akihabara, hal ini dibuktikan saat dia meminta kepada Makise dan Itaru untuk meninggalkan lab karena terlalu berbahaya.

岡部 :とにかく ここには危険だ
本日は 解散とする
秋葉原から離れるんだいいな！

Okabe : Pokoknya berbahaya berada disini
Kita bubar hari ini
Pokoknya pergi dari akihabara, paham

c. Gedung Radio



Gedung radio merupakan tempat diadakannya seminar mesin waktu Dokter Nakabachi, Di tempat inilah Okabe melihat Makise terbunuh di lantai delapan.

岡部 : 中鉢博士の会見だぞ
ラジ館で12時から開かれた！

Okabe : “Apa kau yakin itu konferensi Dokter Nakabachi acaranya jam 12 di gedung radio”

.....
岡部 : 人が死んでた
八階で

Okabe : “Ada orang dibunuh di lantai delapan”

3.1.4.3 Latar Sosial

Latar sosial menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat, ia dapat berupa kebiasaan hidup, ada istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain. Latar sosial dalam anime Steins Gate tergambar dari perilaku kehidupan masyarakat melalui cara berpikir dan bersikap. Terlihat kehidupan ditengah masyarakat modern yang hanya percaya pada hal-hal yang logis dan masuk akal. Seperti kutipan berikut.

岡部 : 警察に駆け込むか?
 いや誰が信じる?
 未来から
 タイムリープしてきたなんて…

Okabe : Apa aku harus lapor polisi
 Tidak, siapa yang mau percaya
 Kalau aku datang dari masa depan dengan melopmati waktu

Okabe ingin melaporkan kepada polisi jika beberapa jam lagi organisasi SERN akan menyerang labnya namun dia yakin polisi tidak akan percaya dengan apa yang dia katakan karena terdengar tidak logis dan terlalu imajinatif, oleh karena itulah Okabe hanya mampu berusaha menyelamatkan sahabatnya dari SERN seorang diri.

3.2 Konflik Batin Tokoh Okabe Rintarou

1. Konflik Batin sebelum Mayuri terbunuh

Tokoh Okabe diceritakan sebagai seorang ilmuwan yang sedang melakukan eksperimen untuk menciptakan sebuah mesin waktu. Untuk melancarkan aksinya tersebut dia bahkan meretas data milik organisasi rahasia bernama SERN untuk mendapatkan informasi tentang mesin waktu yang dibutuhkannya.. Terlihat pada kutipan dibawah ini.

岡部 : 後は分かるな
 橋田至 : いいえ、ぜんぜん i
 岡部 : S E R N を 八 かに し ろ
 Okabe : “Paham kan selanjutnya ?”
 Itaru : “Tidak sama sekali”

Okabe : “Retas sistem SERN”

Tindakan mencuri data yang dilakukan tokoh Okabe pada kutipan diatas merupakan salah satu upaya untuk memenuhi *id* atau keinginan menciptakan mesin waktu yang berasal dari naluri, naluri tersebut adalah naluri kehidupan. Kutipan diatas dapat ditafsirkan sebagai naluri kehidupan tokoh Okabe karena naluri yang ditujukan kepada manusia sebagai makhluk yang bereksistensi. Manusia tidak hanya ada atau berada di dunia ini, tetapi ia secara aktif mengada. Manusia tidak semata-mata tunduk pada kodratnya dan secara pasif menerima keadaannya, tetapi ia selalu aktif menjadikan dirinya sesuatu.

Berkat data yang dia peroleh dari SERN, Okabe berhasil menciptakan sebuah mesin waktu yang bekerja dengan cara mengirim pesan ke masa lalu dan memiliki kemampuan memindahkan garis dunia. Setelah mesin waktu dibuat tokoh Okabe mulai melakukan eksperimen untuk membuktikan kinerja mesin waktu tersebut. Percobaan tersebut berhasil dilakukan, Okabe selalu menyadari perubahan yang terjadi setelah dia mengirim pesan ke masa lalu. Namun, hal tersebut tidak berlaku kepada tokoh lain, karena hanya tokoh Okabe yang memiliki kemampuan untuk mengingat setiap perubahan yang disebabkan berpindahnya garis dunia yaitu garis dunia beta menuju garis dunia alpha. Hal ini diketahui setelah dia berkonsultasi kepada seorang yang menyebut dirinya sebagai John Titor. Dengan kemampuan yang dimiliki Okabe, John Titor menginginkanya untuk mengubah masa depan. Terlihat dalam kutipan dibawah ini.

ジョン・タイター : あなたに過去改変前の記憶が
存在しているということです
あなたには

その力があるのかも知れません」

私の目的は未来を変えること

そしてその力を持っているのは

あなたかも知れない」

岡部 : 何を言ってるんだこいつは…

そんな…

俺が未来を

John Titor : Kenapa kau masih bisa tetap memiliki ingatan dari sebelum perubahan

Mungkin kau memiliki kemampuan itu

Tujuanku adalah mengubah masa depan

Dan mungkin kaulah orang yang mampu melakukannya

Okabe : Bicara apa dia?

Tidak mungkin

Aku masa depan

Setelah percobaan pertama sukses dilakukan Okabe kembali mengirimkan pesan ke masa lalu namun atas dasar keinginan teman-temannya yaitu Kiryu Moeka, Ruka Urushibara dan Akiha Rumiho. Seperti sebelumnya percobaan tersebut berhasil membuat Okabe berpindah garis dunia.,Okabe tidak menyadari bahwa hal itu menuntun pada kematian Shiina Mayuri.Namun dari rangkaian percobaan tersebut mampu menghasilkan sebuah mesin waktu versi baru yaitu mesin pelompat waktu yang mampu mengirim ingatan seseorang ke masa lalu. Namun karena khawatir SERN telah mengetahui tindakan mereka, Okabe pun memutuskan untuk menyerahkan mesin waktu yang baru atau mesin pelompat waktu kepada pihak yang resmi dan mengumumkan hasil temuannya kepada publik.Hal ini terlihat dalam gambar dan kutipan berikut.



Episode 12, 05.00-05:27

- 岡部 : SERNに回線がつながった原因は
まだ分からないんだよな？
- 橋田至 : ああうん... でも
ハッキングがバレた気配はないよ
- 岡部 : 本当に気付いていたら
何かアクションがあるはずだもの
- Okabe : Penyebab sambungan dengan system SERN
Masih belum diketahui kan?
- Itaru : Iya, Tapi tidak ada tanda hacking kita ketahuan
- Okabe : Jika benar mereka sudah sadar
Semestinya ada suatu tindakan
-
- 岡部 : 時間を本当に超越できるのか
確かめてみたい気持ちはある
- Okabe : “Apa kita benar benar bisa menguasai waktu
aku punya perasaan untuk memastikannya”
-
- 岡部 : だが実験はしない
このことは世間に公表する
タイムリープマシンは

しかるべき機関に託そう

Okabe : “Tapi tidak ada ujicoba
kita umumkan tentang ini ke publik
dan mesin pelompat waktu
akan kita serahkan pada organisasi yang semestinya”

Terlihat juga pada kutipan dan ekspresi diatas Okabe sedang mengalami konflik batin, Konflik batin sendiri terjadi akibat adanya pertentangan antara *id* dan *superego*. Okabe memiliki keinginan memastikan mesin waktu tersebut, keinginan tersebut merupakan wujud dari *id* yang sejak awal menginginkan sebuah percobaan untuk menciptakan mesin waktu. Dalam kutipan diatas juga terlihat kecemasan dalam diri Okabe yaitu berupa rasa khawatir jika SERN telah mengetahui sistemnya telah diretas olehnya dan akan melakukan suatu tindakan, karena rasa khawatir tersebut Okabe pun memutuskan untuk tidak melakukan percobaan, dalam hal ini *superego* yang bertugas membedakan baik dan buruk terlihat mendominasi, *ego* yang berfungsi menolong manusia untuk mempertimbangkan apakah ia dapat memuaskan diri tanpa mengakibatkan kesulitan atau penderitaan bagi dirinya sendiri mengambil tindakan dengan tidak melakukan uji coba dan memutuskan menyerahkan mesin waktu tersebut kepada pihak yang semestinya serta mengumumkan hasil temuannya kepada publik.

Setelah memutuskan untuk tidak melakukan percobaan, Okabe bermimpi bertemu mayuri di masa purba setelah menggunakan mesin waktu saat dia tertidur. Terlihat pada gambar dan kutipan berikut..



Episode 12, 00:20-00:26

- まゆり : ここはね
7,000 万年前の地球だよ
- 岡部 : まゆり？
- まゆり : オカリンはタイムマシンで
ここに送られちゃったんだ
- Mayuri : Tempat ini
Adalah bumi 70 juta tahun yang lalu
- Okabe : Mayuri?
- Mayuri : Karena mesin waktu
Okarin terkirim kesini

Pada kutipan diatas Okabe mengalami mekanisme pertahanan represi. Represi adalah fase dimana rasa traumatis yang mengancam diri individu dan kemudian dikubur dalam ketidaksadaran dan disimpan dalam pikiran. Setelah memutuskan tidak melakukan percobaan mesin waktu dia bermimpi kembali ke masa purba karena mesin waktu.. Freud percaya mimpi merupakan representasi dari konflik dan ketegangan dalam kehidupan sehari-hari. Demikian hebatnya derita karena konflik dan ketegangan yang dialami sehingga sulit diredakan melalui alam sadar, maka kondisi tersebut akan muncul dalam alam mimpi tak sadar.

2 Konflik Batin setelah Mayuri terbunuh

Konflik tokoh Okabe yang paling utama adalah ketika kematian Mayuri datang. Mayuri tewas dibunuh oleh Kiryu Moeka seorang mata-mata SERN yang ingin mengambil alih mesin waktu milik Okabe. Beruntunglah Suzuha datang dan mencoba melumpuhkan Kiryu Moeka, situasi tersebut Okabe memanfaatkan untuk melakukan lompatan waktu. Hal tersebut membawa Okabe kembali ke pukul lima sore atau tiga jam sebelum Mayuri terbunuh, selama tiga jam tersebut Okabe berupaya untuk menyelamatkan Mayuri namun semua usaha yang dilakukannya tidak membuahkan hasil, meskipun dia telah berulang kali melompati waktu, hasilnya tetap sama yaitu datangnya kematian Mayuri.

Setelah Makise menyadari bahwa Okabe telah melompati waktu, Makise mengatakan bahwa cara menyelamatkan Mayuri adalah kembali ke dunia beta dengan membatalkan semua pesan atau Dmail yang pernah dikirim ke masa lalu. Namun Okabe tidak dapat melakukannya karena di dunia beta Makise-lah yang akan terbunuh. Pada kondisi tersebut Okabe kembali mengalami konflik batin. Konflik yang dialami Okabe adalah konflik antara batin dan keputusan yang harus dia ambil. Di satu sisi, dia harus menyelamatkan Mayuri agar lolos dari maut, namun di sisi lain, dia tidak dapat mengabaikan keselamatan Makise Kurisu. Terdapat pergolakan batin karena pada kenyataannya tidak terdapat cara untuk menyelamatkan Mayuri dan Makise sekaligus. Namun tidak ada pilihan lain, Okabe harus kembali ke garis dunia beta dan merelakan kematian Makise, karena jika dia memaksakan untuk menyelamatkan kedua temannya tersebut, maka hal itu akan merugikan Mayuri karena dia akan mati berulang kali. Pada kondisi tersebut Okabe hanya bisa pasrah sebab semua usaha yang dia lakukan tidak akan

berhasil, sekalipun itu bukan pilihan batinnya. Hal ini terlihat dalam kutipan berikut.



Episode 22, 05:20-05:28

牧瀬 : まゆりが苦しんで死んでいくのよ
「そんなもの」なわけじゃない

Makise : “Mayuri akan menderita untuk mati
apa bisa kau biarkan begitu”

.....

岡部 : あのDメールを消せば
β世界線に行ったら死ぬんだぞ!

牧瀬 : でもそうするしかないの

J Okabe : ” Jika aku membatalkan dmail itu
jika aku menuju garis dunia beta kau akan mati”

Makise : “Tapi hanya itu caranya”

.....

岡部 : お前を助けられない
すまない

Okabe : “Aku tidak bisa menyelamatkanmu
maaf”

Konflik batin sendiri terjadi karena adanya pertentangan dua hal yang bertolak belakang antara keinginan dan kenyataan yang harus dihadapi. Hal ini

menimbulkan gejolak yang berkecambuk dalam diri seseorang sehingga membuatnya harus memilih dari dua kemungkinan yang dihadapkan. Seperti yang terjadi dalam anime Steins Gate, Okabe dihadapkan pada keselamatan Mayuri atau Makise. Dilema yang dirasakan Okabe menjadi konflik batin yang berkecambuk dalam dirinya, ia memang mampu menyelamatkan Mayuri, namun di sisi lain, ia mengalami kebimbangan, Okabe dihadapkan pada pilihan yang sulit. Di satu sisi, pilihannya untuk menyelamatkan Mayuri bukanlah satu-satunya keinginannya namun karena kondisi yang tidak memungkinkan membuatnya harus merelakan Makise Kurisu agar dapat kembali ke garis dunia beta, dunia seharusnya dia berada meski tanpa adanya sosok Makise Kurisu. Masalah yang dialami tokoh utama adalah konflik batin antara pilihan yang sama berharga bagi dirinya. Di satu sisi, Okabe ingin menyelamatkan Makise karena selain sebagai teman, Okabe juga mencintai Makise. Terlihat pada kutipan berikut.

牧瀬 : そんなことなんで急に…

岡部 : 俺はお前が好きだ

Makise : Apa ini kenapa tiba tiba

Okabe : Aku suka padamu

Kutipan diatas menunjukkan apa yang dilakukan tokoh Okabe merupakan wujud *id* yang berasal dari nalurii, naluri tersebut adalah naluri kehidupan. Kutipan diatas dapat ditafsirkan sebagai naluri kehidupan tokoh Okabe karena naluri tersebut ditujukan kepada perilaku seksual atau ketertarikan kepada lawan jenis. Namun keinginan tersebut bertentangan dengan *superego*, dalam hal ini tindakan yang tidak dibenarkan jika Okabe membiarkan Mayuri menderita karena mati. *Ego* terperangkap di antara dua kekuatan yang saling bertentangan. Pada

akhirnya *ego* yang bertindak pada prinsip realitas pun merelakan Makise karena pada kenyataannya Okabe juga tidak memiliki cara lain untuk menyelamatkan Makise.

Tentu saja hal tersebut menimbulkan kecemasan yang mencoba diredamkan dengan upaya pengrusakan mesin waktu, seperti terlihat pada gambar dan kutipan dibawah ini.



Episode 14, 07:40-07:52

岡部 : またそれか…
 牧瀬 : 岡部！
 橋田至 : 何ぞ？
 牧瀬 : なんにも壊さなくても…
 Okabe : “Inilagi!”
 Makise : “Okabe”
 Itaru : “Kenapa dia?”
 Makise : “Apa pun yang kau alami tidak perlu dirusak..”.

Kutipan diatas memperlihatkan bahwa Okabe mencoba merusak mesin waktu namun usahanya tersebut digagalkan oleh Makise Kurisu. Kutipan diatas pun dapat ditafsirkan keberpihakan tokoh Okabe pada naluri kematian, tampak jelas bahwa salah satu bentuk naluri kematian adalah sifat agresif atau pengrusakan barang yang dianggap sebagai sumber kecemasan. Kutipan diatas

pun dapat dikatakan sebagai bentuk mekanisme pertahanan agresif. Mekanisme ini bekerja dengan cara mencari objek pengganti sebagai media pelampiasan rasa cemas yang dialami individu karena kecemasan yang mereka rasakan yang ditujukan kepada pihak lain yang dianggap aman untuk diserang.

Selain itu pada kondisi tersebut Okabe mengalami kecemasan yang mencoba diredamkan menggunakan mekanisme pertahanan penyangkalan.. Mekanisme ini berkerja ketika individu dalam pikiran sadar mereka menyangkal peristiwa traumatis yang ada dan fakta yang tidak dapat diterima secara sosial atau fakta yang ada sangat mengerikan, sehingga mereka menyangkal kebenarannya. Hal tersebut terlihat dari kutipan dibawah ini.

岡部 : こんなの… 俺は認めない
 諦めない！
 できるわけないだろ
 紅莉栖を見捨てるなんて…
 あいつを見殺しにして
 生きていくなんて…

Okabe : Aku tidak mau menerima ini semua
 Aku tidak menyerah
 Mana mungkin aku sanggup
 Aku tidak mungkin mengabaikan kurisu
 Tidak mungkin bisa tetap hidup setelah membiarkannya mati

Kutipan di atas menunjukkan penyangkalan Okabe terhadap realitas sering kali ditemui di mana orang berusaha untuk menghindari adanya keberadaan suatu

ancaman. Ungakapan “こんなの… 俺は認めない (Aku tidak mau menerima ini semua)” adalah melambangkan perilaku refleks dari penyangkalan terhadap fakta yang sangat mengerikan yaitu akan datangnya kematian Makise..

BAB IV

SIMPULAN

Anime Steins Gate merupakan anime yang disutradarai Hamasaki Hiroshi dan rilis di Jepang pada tahun 2011. Anime Steins Gate menceritakan malapetaka yang dihadapi oleh Okabe Rintarou karena telah berhasil menciptakan sebuah mesin waktu. Berdasarkan hasil analisis struktural pada anime tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tema dalam anime Steins Gate dapat dikategorikan dalam tema minor dan tema mayor. Terdapat tiga tema minor dalam anime tersebut yaitu perjuangan Okabe untuk mewujudkan impiannya menciptakan mesin waktu, upaya penyelamatan Okabe kepada kedua sahabatnya Mayuri dan Makise serta tindakan rela berkorban untuk orang yang dia cintai. Sedangkan tema mayor anime tersebut adalah Perjuangan Okabe untuk mewujudkan segala macam hal yang diinginkannya.
2. Jenis pengaluran yang digunakan dalam anime Steins Gate adalah alur atau plot campuran dikarenakan terdapat beberapa adegan flashback dalam cerita anime tersebut meskipun peristiwa-peristiwa yang disajikan bersifat kronologis yaitu dari tahap introduksi, situasi dan resolusi
3. Tokoh utama dalam anime ini adalah Okabe Rintarou. Terdapat beberapa tokoh tambahan yang cukup mempengaruhi perkembangan alur dan memiliki kaitan dengan konflik batin yang dialami Okabe Rintarou. Tokoh tambahan tersebut adalah Shiina Mayuri, Kiryu Moeka dan Makise Kurisu. Selain tiga tokoh tersebut terdapat dua tokoh tambahan yang berperan cukup penting bagi Okabe Rintarou, tokoh tersebut adalah Itaru Hashida

dan Amane Suzuha, Teknik pelukisan tokoh menggunakan teknik analitik dan dramatik.

4. Ada dua latar waktu yaitu setelah Okabe berhasil menyempurnakan mesin waktu dan setelah dia membatalkan semua Dmail yang telah terkirim, Latar tempat yaitu di lab Okabe, di kota Akihabara dan di gedung radio. Latar sosial adalah kehidupan ditengah masyarakat modern yang hanya percaya pada hal-hal yang logis dan masuk akal

Selain struktural penulis meneliti konflik batin yang dialami oleh tokoh utama anime Steins Gate yaitu Okabe Rintarou. Teori yang digunakan untuk menganalisis konflik batin tokoh utama adalah teori psikoanalisis Sigmund Freud, menurut teori Freud konflik batin terjadi karena konflik *id* dengan *superego*. Konflik batin terjadi saat Okabe ingin melakukan uji coba pada mesin waktu yang telah berhasil disempurnakannya, Keinginan atau *id* tersebut berasal dari naluri kehidupan Okabe yang sejak awal selalu tertarik terhadap mesin waktu. Namun khawatir dengan bahaya yang dapat mengancam keselamatan dirinya sendiri dan orang-orang dekatnya, Okabe memutuskan untuk mengurungkan niatnya tersebut, dalam hal ini *superego* yang bertugas membedakan baik dan buruk terlihat mendominasi.

Kemudian saat Okabe dihadapkan pada pilihan menyelamatkan Mayuri atau Makise. Dilema yang dirasakan Okabe menjadi konflik batin yang berkecambuk dalam dirinya, Okabe dihadapkan pada pilihan yang sama berharga. Di satu sisi, *id* Okabe menginginkan menyelamatkan kedua sahabatnya tersebut namun karena kondisi yang tidak memungkinkan dan penderitaan yang akan Mayuri alami jika dia memaksakan keinginannya tersebut, maka Okabe pun

memutuskan untuk merelakan Makise Kurisu. Dari hasil penelitian terlihat *superego* Okabe cenderung lebih kuat daripada *id* dalam mempengaruhi *ego* ketika sedang mengalami konflik, menyebabkan Okabe lebih sering mengalah terhadap keinginannya

Konflik batin dan frustrasi menyebabkan kecemasan. Menggunakan mekanisme pertahanan, kecemasan Okabe menjadi hilang. Terdapat tiga mekanisme pertahanan yang bekerja di dalam diri Okabe Rintaoru. Hal itu adalah penyangkalan, represi dan agresi. Penyangkalan merupakan penolakan terhadap kenyataan. Okabe melakukan penyangkalan saat dia menyangkal kematian Makise akan terjadi. Represi yaitu upaya untuk menghilangkan rasa cemas dan dapat muncul ke dalam mimpi, hal tersebut terjadi saat Okabe mengalami mimpi aneh setelah memutuskan untuk tidak melakukan uji coba. Agresif yaitu tindakan merusak barang untuk mengurangi kecemasan. Okabe melakukan agresi saat dia merusak mesin waktu ketika marah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, Rameli. 2009. *Menulis Karya Ilmiah*. Yogyakarta : Familia Pustaka Keluarga.
- Cervone, Daniel. 2011. *Kepribadian: Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mahmud, Amir. 1997. *Analisis Struktur dan Nilai Budaya Hikayat Raja Fakir Hadi, Hikayat Ahmad Muhammad Hikayat Cindabaya*. Jakarta: Pusa tPembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pusaka Obor Indonesia anggota IKAPI DKI Jakarta.
- Naraaya. 2013. <http://Jurnaotaku.com/tag/steinsgate/>, terakhir diakses pada tanggal 8 Agustus 2016
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Madja University.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2012. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama & Teater*. Jogjakarta: Ombak.
- Sudjiman, Panuti. 1984. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Pustaka Karya.
- Suryabrata, Sumadi, 2008. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- <http://www.alabn.com/?s=steins+gate>, terakhir diakses pada tanggal 7 September 2016
- <http://myanimelist.net/anime.php?q=Steins%20gate>, terakhir diakses pada tanggal 13 September 2016)

要旨

ひっしや えいがかんとく はまさきひろし つく
本論文で筆者は映画監督の浜崎博嗣に作られたシュタインズゲ

おかべりんたろう じんかくかつとう か
ートというアニメにいる岡部倫太郎の人格葛藤について書いた。

ぜんせかいひとびと じんかくかつとう かん おも
全世界人々が人格葛藤を感じたことがあると思う。

じんかくかつとう じょうきょう かんきょう げんいん
人格葛藤は状況や環境や原因によってちがう。この

けんきゅう えら りゆう
研究を選んだ理由は、筆者が主人公の身分葛藤に興味を持っている

けんきゅう もくてき あにめ こうぞう しゅじんこう
からである。研究の目的はそのアニメの構造と主人公の

じんかくかつとう りかい
人格葛藤を理解するためである。

ほんろん ぶんていせいいてき けんきゅう けんきゅう
この本論は文定性的な研究である。それは研究の

たいしょう かんけい しりょう あつ きろく よ
対象がある関係の資料を集めたり、記録したり、読んだりして、

ぶんせき ほうほう ほんろんぶん
分析する方法である。本論文は Burhan Nurgiyantoro の Teori

こうぞう りろん
Pengkajian Fiksi という本にある構造の理論と Sigmund Freud の

せいしんりろん しょう
精神理論を使用した。Burhan Nurgiyantoro の Teori Pengkajian Fiksi と

こうぞうりろん
 いう本にある構造理論で、筆者はシュタインズゲートの構造要素を分

おかべりんたろう じんかくかつとう しら ひっしゃ
 析する。また、岡部倫太郎の人格葛藤を調べるために、筆者は

はっこう せいしんぶんせき りろん しょう
 Sigmund Freud によって発行された精神分析という理論を使用し

た。

ひっしゃ こうぞう りろん つか あにめ て ま すじだ
 筆者は構造の理論を使って、アニメのテーマ、筋立て、

とうじょうじんぶつ せいかくびょうしゃ せってい ぶんせき しゅたいんずげ
 登場人物、性格描写、設定を分析した。シュタインズゲ

と て ま ふた わ しゅだい ひしゅようだい
 一のテーマは二つ分かれている。それは主題と非主要題である。

しゅだい しぼう じつげん ふんとう ひしゅようだい み
 主題はすべて志望を実現するための奮闘である。非主要題は三

おも たいむましん ふんとう
 つあると思って。それは、タイムマシンをつくるための奮闘、まゆり

まきせ たす ふんとう あい ひと ぎせい
 と牧瀬を助けるための奮闘、また、愛する人のための犠牲である。

しゅたいんずげ と すじだ こんごうすじ りゆう かんたく
 シュタインズゲートの筋立ては混合筋である。その理由は、監督が

あにめ すじだ じゅん み ふらっしゅばっく ぶぶん
 アニメの筋立てをだいたい順に見せてもフラッシュバックの部分があ

る。

あにめとうじょうじんぶつ きゅうにん あにめ しゅじんこう
このアニメ登場人物は九人いる。そのアニメの主人公は

おかべりんたろう おかべりんたろう しんせつ こころづか じん
岡部倫太郎である。岡部倫太郎は親切で、心遣い人である。

おかべりんたろう せいかくびょうしゃ ぶんせきてきしゅほう
岡部倫太郎の性格描写は Analytic techniques 分析的手法と

げきてき しゅほう つか
Dramatic techniques 劇的な手法を使った。

あにめ つか ばしょ はいけい よっ たろう らぼ
このアニメで使った場所の背景は四つある。それは太郎のラボ、

あきはばら らじかん あにめ じかん はいけい
秋葉原とラジ館である。このアニメにある時間の背景はタイムマシ

ンを作る成功ができた、Dメールをすべて取り消しで後。身分の背景は

ゆいつ ろんりてき ごうりてき かんが げんだいしゃかい
唯一の論理的かつ合理的なものと考えている現代社会である。

ふるいと せいしんぶんせき りろん もと
「P sikoanalysis」というフロイトの精神分析、理論に基づいて、

にんげん こせい こうぞう [], [] みっ ようそ
人間の個性の構造は「Id」, [Ego], [Superego]という三つの要素

せつりつ にんげん こせい み ようそ はたら
に設立される。人間の個性はその三つの要素の働きによっていつ

か い にんげん こせい
も変わると言われている。とくに「Id」か [Superego]は人間の個性を

こうたい しはい
交代で支配できる。

おかべりんたろう　じぶん　かつとう　ふた　お　ひと
岡部倫太郎は自分の葛藤が二つ起きた。その一つは

たいむましん　ほんとう　さよう　たし　とき
タイムマシンを本当に作用できるのか確かめてみたい時である。

おかべりんたろう　じっけん　おかべ　いわかん
岡部倫太郎の Id は実験をしたいであるが、岡部の Superego は違和感

かん　あぶ　おも　おかべ　じっけん
を感じている、それに危ないと思ったので岡部の Ego は実験をしな

き
いと決めることにした。

ひと　おかべ　まきせ　おな　じかん　たす
もう一つは岡部はまゆりか牧瀬か、同じ時間にだれを助けてあげ

ひとり　えら　こんらん　せいしん　かつとう
るか、一人しか選ばなければならないから混乱で精神の葛藤にな

おかべりんたろう　ふたり　おな
った。岡部倫太郎の id は二人を助け。Superego は同じことをしたいが、

げんじつ　ひとり　たす　たす
Ego 現実をみて一人しか助けられるからまゆりを助けることにした。

じんかくかつとう　ひ　お　ふあん　かいしょう　みつ
人格葛藤によって引き起こされる不安を解消するために、三

ぼうえいきせい　きよひ　よくせい　しんりやく　きよひ
つの防衛機制がある。それは拒否と抑制と侵略である。拒否は

おかべ　まきせ　し　お　きよひ　よくせい　じっけん
岡部が牧瀬の死が起こる拒否されたときである。抑制は実験をしな

けっていご きみょう ゆめ も お しんりやく おかべ おこ
い決定後に**奇 妙 な 夢**を持ったときに起こる。侵 略 は岡部が怒っ

たいむましん はき お
て、それからタイムマシンを破棄したときに起こる。

BIODATA PENULIS

Nama : Rifki Agri Setyawan

NIM : 13050112130061

Tempat Tanggal Lahir: Wonosobo. 30 November 1993

Alamat : Prajuritn Bawah No.102 Wonosobo Jawa tengah

Nama Orang Tua : Soegiri (Ayah)

Agnes Maria K. (Ibu)

Nomor Teleponj : 089671870870

Email : rifkic@gmail.com

Riwayat Pendidikan : SD 6 Wonosobo (2000-2006)

SMP 1 Wonosobo (2006-2009)

SMA 2 Wonosobo (2009-2012)

Sastra Jepang Universitas Diponegoro (2012-2017)