

INTISARI

Mimpi dan fantasi pada dasarnya termasuk dalam gejala psikologis yang dapat di analisis secara ilmiah. Sigmund Freud, dalam teori-teorinya menyatakan bahwa mimpi adalah produk mental yang dapat dipahami dan dapat ditafsirkan. Fantasi, menurut Ahmadi dalam bukunya yang berjudul Psikologi Umum, adalah sebuah gejala kejiwaan manusia yang dapat melepaskan manusia dari kenyataan. Pada penelitian ini, penulis menyelidiki makna mimpi dan fantasi yang dialami oleh tokoh bernama Alistair dan Yurika dalam video game berbasis visual novel yang berjudul "*Taisho x Alice*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan makna mimpi dan bentuk fantasi yang dialami oleh tokoh Alistair dan Yurika dalam visual novel *Taisho x Alice* berdasarkan pendekatan psikologi sastra.

Penelitian ini adalah penelitian analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka. Sumber data primer diambil dari visual novel *Taisho x Alice* karya Primula (2015). Dilengkapi dengan data sekunder dari buku, jurnal, dan beberapa website yang memuat informasi mengenai *visual novel* dan teori Mimpi dan Fantasi Ahmadi. Pada tahap pertama, penulis mendeskripsikan penokohan karakter Alistair dan Yurika berdasarkan teori struktural. Berikutnya, data tersebut digunakan untuk menganalisis makna mimpi dan bentuk fantasi yang dialami oleh tokoh tokoh tersebut.

Hasil penelitan menunjukkan bahwa mimpi yang dialami oleh Alistair didalam cerita merupakan wujud dari keinginannya untuk bunuh diri, untuk kabur dari kenyataan dan juga sarana untuk mengingat kembali memori yang dihilangkan. Sedangkan untuk Yurika, mimpi yang dia alami di dalam dunia yang dibuat oleh Alistair merupakan wujud dari keinginannya untuk memahami trauma yang dialami oleh Alistair. Bentuk-bentuk fantasi yang dialami oleh Alistair dan Yurika dapat dikategorikan menjadi: fantasi terpimpin, fantasi yang disadari, fantasi yang mengkombinasi.

Kata kunci: Mimpi, fantasi, *visual novel*, teori mimpi dan fantasi Ahmadi.

ABSTRACT

Dreams, as well as fantasies, are essentially psychological phenomena that can be analyzed scientifically. Sigmund Freud, in his theories, states that dreams are mental products that can be understood and interpreted. Fantasy, according to Ahmadi in his book entitled *General Psychology*, is a symptom of the human psyche that can release humans from reality. In this research, the author investigates the meaning of dreams and fantasies experienced by the characters named Alistair and Yurika in a visual novel-based video game titled *Taisho x Alice*. The purpose of this study is to analyze and describe the meaning of dreams and the fantasy forms experienced by the characters Alistair and Yurika in the *Taisho x Alice* visual novel based on the literary psychology approach.

This is a descriptive analysis research using the literature study method. The visual novel *Taisho x Alice* (2015) by Primula works as the primary data source, enhanced with secondary data from books, journals, and several websites that contain information about visual novels and Ahmadi's Dream and Fantasy theory. On the first step, the author describes the characterization of Alistair and Yurika within the structural theory frame. Next, the resulting data are then used to analyze the meaning of dreams and the fantasy forms experienced by these characters.

The results show that the dreams experienced by Alistair in the story are a manifestation of his desire to commit suicide, to escape from reality and also a means to recall his eliminated memories. As for Yurika, the dreams she experiences in the world created by Alistair are a manifestation of her desire to understand Alistair's trauma. The forms of fantasy experienced by Alistair and Yurika can be categorized into: guided fantasies, conscious fantasies, and combining fantasies.

Keywords: dream, fantasy, visual novel, Ahmadi's theory of dream and fantasy.

要約

夢や空想は、科学的に分析できる心理現象である。ジークムント・フロイトは、その理論の中で、夢は理解し解釈することができる精神的な産物であると述べています。また、ファンタジーとは、アーマディが『一般心理学』という本の中で述べているように、人間を現実から遊離させる人間の心理的症状である。本研究では、「大正×アリス」というビジュアルノベルベースのゲームにおいて、アリスターとユリカというキャラクターが体験する夢やファンタジーの意味を調査している。本研究の目的は、ビジュアルノベル『大正×アリス』の登場人物アリスターとユリカが体験した夢の意味とファンタジーの形態を、文学心理学のアプローチに基づいて分析・記述することである。

この研究は記述的分析研究である。データ収集の手法としては、文献調査法を用いている。一次データのソースは、プリムラ社のビジュアルノベル『大正×アリス』（2015年）から引用した。二次データは、ビジュアルノベルとアーマディの夢とファンタジー理論に関する情報が掲載されている書籍、雑誌、ウェブサイトから収集した。第一段階では、構造理論に基づいてアリスターとユリカの人物像を説明する。次に、そのデータをもとに、夢の意味や登場人物が体験するファンタジーの形について分析した。

その結果、物語の中でアリスターが体験する夢は、自殺願望の表れであり、現実から逃避するためであり、また消去された記憶を呼び起こすための手段であることがわかった。ユリカの場合、アリスターの作った世界で見る夢は、アリスターが体験したトラウマを理解したいという気持ちの表れである。アリスターとユリカが体験したファンタジーの形態は、次のように分類される。ガイドファンタジー、リアライズドファンタジー、コンバインドファンタジー。

キーワード：夢解釈、ファンタジーの形態、ビジュアルノベル、ロラン・バルトの記号論