

ABSTRAK

Clara, I Luh Shanta, 2023. “Pola Mimpi Tokoh Utama Dalam Film *Kimi No Na Wa* Karya Makoto Shinkai”

Pembimbing I : Dr. Anak Agung Ayu Dian Andriyani, S.S.,M.Hum

Pembimbing II : Ladycia Sundayra, S.S., M.Hum

Skripsi ini membahas tentang pola mimpi tokoh utama beserta unsur intrinsik yang terdapat dalam film *Kimi No Na Wa* karya Makoto Shinkai. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah menemukan adanya pola mimpi dari tokoh utama serta unsur intrinsik yang ada dalam film *Kimi No Na Wa*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sumber data primer. Data primer yang digunakan yaitu berupa dialog antar tokoh. Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi dengan teknik simak, teknik catat dan teknik klasifikasi. Metode dan teknik analisis data menggunakan metode kualitatif. Metode dan teknik penyajian hasil analisis data menggunakan metode informal.

Hasil analisis data menemukan adanya dua tema yaitu pertukaran tubuh dan cinta. Adapun tokoh utama diantaranya Mitsuha dan Taki, dan tokoh tambahan diantaranya Yotsuha, Hitoha, Teshi, Sayaka, Takagi, Tsukasa dan Okudera. Latar tempat dalam film ini ada di Desa Itomori, Tokyo, Kuil Miyamizu, atas kawah danau Itomori, dan kereta. Latar waktunya yaitu saat musim gugur dan senja. Latar sosial-budayanya yaitu budaya Shinto. Alur yang digunakan dalam film *Kimi No Na Wa* adalah alur campuran. Selain itu, ditemukan adanya bentuk pola mimpi yang mencakup (1) pola figurasi yang ditandai dengan mimpi terjadi sesuai dengan keinginan, (2) pola kondensasi yang meliputi adanya potongan-potongan inagtan mimpi Taki, (3) pola pemindahan yang ditandai dengan isi mimpi yang berlawanan dengan realita, dan (4) simbolisasi berupa (1) *Musubi* yang merepresentasikan nama dewa, mengikat benang, hubungan, dan waktu, (2) *Kuchikamisake* yang merupakan simbol dari sebagian jiwa seseorang, (3) *Tasogare* yang berarti senja, dan (4) koneksi yang disimbolkan dengan tali ikat rambut merah.

Kata Kunci: pola mimpi, tokoh utama, *Kimi No Na Wa*

要約

クララ、イル・サンタ、2023 年、[新海誠によっての映画「君の名は」の主人公の夢のパターン]

主査：アナック・アグン・アユ・ディアン・アンドリヤニ

副査：レディーシア・サンダイーラ

この論文は、新海誠監督の映画『君の名は』に含まれる本質的な要素とともに、主人公の夢のパターンについて論じる。論文を書く目的は、映画『君の名は。』の主人公の夢のパターンと本質的な要素を明らかにすることだ。この研究のデータソースは一次データソースを使用している。使用される一次データは、『君の名は。』の映画だ。使用されるデータ収集方法とテクニックは、リスニングテクニック、メモを取るテクニック、および分類テクニックを伴う観察方法だ。データ分析の方法とテクニックは定性的手法を使用した。データ分析の結果を提示するための方法とテクニックは非形式的な方法を使用した。

データ分析の結果、この映画から二つテーマがある、それは体の交換と恋愛だ。主人公にはミツハとタキだ。追加キャラクターにはヨツハ、ヒトハ、テシ、サヤカ、タカギ、ツカサとオクデラがいる。この映画の舞台は、東京・糸守村、糸守湖火口上の宮水神社と電車だ。プロットは混合プロットを使う。また、夢のパターンには、(1) 思い通りに夢が現れるという比喩的パターン、(2) タキの夢の記憶の断片を含む凝縮パターン、(3) 現実に反する夢の内容を特徴とする変位パターン、(4) 最後の夢のパターンは象徴化だ。あれらは (1) 神の名、結ぶ糸、縁、時を表す「ムスビ」、(2) 魂の一部の象徴である「口噛み酒」、(3) 夕暮れを意味する「たそがれ」、(4) つながりのしるしとしての運命の赤い糸だ。

キーワード: 夢模様、主人公、君の名は