

MIMPI TOKOH UTAMA DALAM WEBTOON *DEDES* KARYA EGISTIGI: KAJIAN PSIKOLOGI SIGMUND FREUD

Arum Febia Srihartati

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
arum2100003043@webmail.uad.ac.id

Fitri Merawati

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
fitri.merawati@pbsi.uad.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada mimpi pada tokoh utama sebagai refleksi jiwa dan cara untuk mewujudkan keinginan tersembunyi. Teori yang digunakan adalah teori psikologi mimpi yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan isi manifes, isi laten, dan pengaruh mimpi terhadap kepribadian tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pustaka, baca, simak, dan catat. Instrumen penelitian berupa kartu data dan *sticky note*. Analisis data dilakukan dengan memaknai data yang diklasifikasi berdasar isi manifes, isi laten, dan pengaruh mimpi terhadap kepribadian tokoh utama dan mendeskripsikan makna mimpi sehingga berpengaruh pada kejiwaan tokoh utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa klasifikasi mimpi pada tokoh utama paling dominan terjadi berdasarkan isi laten. Ini menunjukkan bahwa setiap mimpi memiliki makna di sebaliknya. Mimpi merupakan pesan yang disampaikan melalui alam bawah dan hadir secara simbolik. Mimpi dalam Webtoon *Dedes* berperan penting dalam mengungkapkan konflik internal dan keinginan tersembunyi tokoh utama, yaitu Mita. Mimpi-mimpi tersebut menggambarkan perubahan psikologis dan emosional yang dialami tokoh utama.

Kata Kunci: Mimpi, Tokoh Utama, Webtoon *Dedes*, Sigmund Freud, Psikologi Sastra.

Abstract

*This research aims to describe the manifest content, latent content, and influence of dreams on the personality of the main character in the Webtoon *Dedes* by Egestigi. The background of this research focuses on the main character's dreams as a reflection of the soul and a way to realize hidden desires. The theory used is the psychological theory of dreams put forward by Sigmund Freud. The method used is descriptive qualitative. Data collection was carried out using library, reading, listening and note-taking techniques. The research instruments are data cards and sticky notes. Data analysis was carried out by interpreting the data which was classified based on manifest content, latent content, and the influence of dreams on the main character's personality and describing the meaning of dreams so that they influenced the main character's psychology. The results of the research show that the most dominant classification of dreams in the main character occurs based on latent content. This shows that every dream has a meaning in reverse. Dreams are messages conveyed through the underworld and are present symbolically. Dreams in the Webtoon *Dedes* play an important role in revealing the internal conflicts and hidden desires of the main character, namely Mita. These dreams depict the psychological and emotional changes experienced by the main character.*

Keywords: *Dreams, Main Characters, Webtoon Dedes, Sigmund Freud, Literary Psychology.*

PENDAHULUAN

Perjalanan ke alam bawah sadar yang dialami saat tidur, di mana kita terombang-ambing di lautan imajinasi tanpa kendali disebut mimpi. Di Indonesia, masyarakat masih percaya bahwa mimpi terkait dengan kehidupan masa lalu dan masa depan (Nursholathiah, Murahim and Khairussibyan, 2022). Mimpi merupakan refleksi jiwa yang mengajak kita untuk merenung dan menemukan aspek tersembunyi dalam diri kita. Selain di dunia nyata, mimpi juga menjadi tema populer dalam sastra digital atau siber, seperti di Webtoon, yang menambah daya tarik tersendiri (Ashlah, 2024). Dalam karya sastra, mimpi sering digunakan untuk menggambarkan konflik emosional dan keinginan tersembunyi, sejalan dengan teori Sigmund Freud yang menyatakan bahwa mimpi adalah cara untuk mewujudkan keinginan yang direpresi dan mengandung simbol-simbol bermakna (Fischmann, Ambresin & Leuzinger-Bohleber, 2021). Dalam sastra populer, mimpi berperan penting dalam mengungkapkan kompleksitas psikologis melalui tokoh-tokoh fantastis dan pemandangan metaforis yang menggambarkan perjuangan batin (Tarsinih & Gina Putri Vidiandini, 2022).

Dalam Webtoon *Dedes*, karakter-karakter terperangkap dalam mimpi yang diciptakan oleh teknologi canggih, membaurkan realitas dan imajinasi dalam dunia sastra siber. Selain menampilkan elemen modern, Webtoon ini juga mengangkat fiksi kontemporer dengan detail dan realistis, seperti kostum tarian Rama & Shinta yang dikenakan oleh Ken Dedes dan Ken Arok. Cerita ini berfokus pada Mita, seorang mahasiswi yang mengalami reinkarnasi menjadi *Ken Dedes* setelah menerima wangsit melalui mimpi, yang memintanya mewujudkan impian *Ken Dedes* yang belum tercapai. Mita kemudian menghadapi berbagai petualangan dan konflik untuk memenuhi pesan tersebut. Mimpi yang berulang, misterius, dan nyata bagi tokoh utama menjadi pusat perhatian, menggambarkan pesan bawah sadar yang abstrak dan kompleks, sering kali terkait dengan hasrat, ketakutan, atau kekhawatiran yang terpendam. Analisis mimpi dalam konteks ini mengungkapkan masalah alam bawah sadar, yang relevan dengan penelitian psikologis yang sedang berlangsung.

Kajian ini menggunakan teori mimpi Sigmund Freud untuk mendeskripsikan mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi. Freud menyatakan bahwa mimpi melibatkan alam bawah sadar manusia dan berfungsi menyampaikan pesan berupa pengalaman atau keinginan yang tidak tercapai dalam kehidupan nyata (Masrukhin, 2023). Mimpi sering kali membawa pesan abstrak yang mencerminkan keinginan, ketakutan, dan berbagai emosi lainnya yang tidak disadari oleh individu (Fogli, Maria Aiello & Quercia, 2020). Freud mendefinisikan mimpi sebagai aktivitas psikis yang terjadi saat seseorang dalam kondisi tidak sadar atau tidur, di mana keinginan terpendam dapat terealisasi dalam mimpi (Ardiansyah *et al.*, 2022). Analisis mimpi dalam psikoanalisis bertujuan memahami makna mimpi, dengan isi mimpi dibagi menjadi aspek manifestasi, laten dan penagruh mimpi terhadap tokoh utama. Manifestasi adalah aspek yang disadari dan diingat, sementara laten adalah aspek yang tidak disadari (Laelly Rizka Amalia Malik *et al.*, 2023). Pengaruh mimpi terhadap tokoh utama digunakan dalam psikoanalisis untuk membantu individu memahami mimpinya dengan mengungkap pikiran-pikiran yang tidak disadari.

Freud mengemukakan bahwa mimpi mencerminkan konflik dan ketegangan yang dialami seseorang dalam kehidupan sehari-hari, yang muncul dalam bentuk pesan dari alam bawah sadar (Shofah, Shofiyuddin & Pitaloka, 2023). Teori ini digunakan dalam terapi psikoanalisis untuk memahami makna mimpi dari aktivitas bawah sadar, yang dapat mempengaruhi perilaku individu. Berdasarkan hal ini, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* sebagai bagian dari penelitian tentang kesesuaian cerita dalam genre romantic.

Studi terdahulu oleh (Siti Naisah, 2019) mengenai analisis mimpi tokoh utama dalam novel "Gelombang" karya Dee Lestari menggunakan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud juga relevan, menunjukkan bahwa mimpi Alfa dalam novel tersebut mencerminkan pencarian jati diri dan mempengaruhi kepribadian tokoh utama melalui simbol-simbol yang perlu diinterpretasikan. Studi lain oleh (Putri, 2016) mengenai fenomena

mimpi tokoh utama dalam novel "Mimpi Bungsu" juga menunjukkan bahwa mimpi dapat mempengaruhi perkembangan karakter dengan menumbuhkan rasa ingin tahu, kesadaran diri, dan memenuhi keinginan yang tidak terpenuhi. Mimpi dalam kedua penelitian ini mencerminkan kompleksitas alam bawah sadar dan potensi pengaruhnya terhadap individu dalam kehidupan nyata.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh (Thahir & Hidayat, 2020) Studi ini memperlihatkan bahwa karakter Kendra didominasi oleh superego sementara Andre lebih didominasi oleh id, mempengaruhi tindakan dan pemikiran mereka dalam cerita. Penelitian ini mendasarkan analisisnya pada teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk memahami struktur kepribadian tokoh utama dalam konteks novel. Berbeda dengan penelitian ini, studi tentang mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manifestasi, laten, dan pengaruh mimpi terhadap tokoh utama dalam Webtoon tersebut, dengan fokus pada teori mimpi Sigmund Freud. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru dalam pemahaman tentang bagaimana mimpi memengaruhi karakter dalam karya sastra, serta menjadi referensi bagi studi mendatang mengenai konsep mimpi Freud dalam konteks sastra populer.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang paling dasar, dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain (Aprima, D., & Sari, S. 2022). Penelitian kualitatif yang berpusat dan deskriptif dalam penelitian ini akan mendeskripsikan secara kualitatif mengenai mimpi tokoh utama yang terdapat di dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi dengan hasil kajian data deskriptif berupa teks atau kutipan dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi. Subjek penelitian yang digunakan adalah Webtoon *Dedes* karya Egestigi terdiri dari 47 episode dan dipublikasikan pada aplikasi Webtoon yang dapat diunduh di *play store*. Webtoon ini telah dibaca 28,8 juta dan mendapatkan rate 9.9 dari pembaca. Objek

kajian ini adalah mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik pustaka, baca, simak dan catat. Instrumen penelitian berupa kartu data dan *sticky note*. Analisis data dilakukan dengan memaknai data yang diklasifikasi berdasar isi manifes, isi laten, dan pengaruh mimpi terhadap kepribadian tokoh utama dan mendeskripsikan makna mimpi sehingga berpengaruh pada kejiwaan tokoh utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Webtoon *Dedes* karya Egestigi menyajikan narasi yang memperkaya dengan elemen psikologis, di mana mimpi-mimpi tokoh utama Mita, memiliki peran sentral dalam perkembangan cerita dan karakter. Dengan menerapkan teori mimpi Sigmund Freud kita dapat mengkaji mimpi-mimpi dalam Webtoon *Dedes* melalui tiga aspek utama: isi laten, isi manifest, dan pengaruh mimpi terhadap tokoh utama.

Tabel 1
Mimpi Tokoh Utama dalam Webtoon
***Dedes* Karya Egestigi**

No.	Hasil Analisis Mimpi	Eps.	Keterangan
1.	Isi Manifes Mimpi	2	Mita masih ingat mimpi tentang hidupnya sebagai dedes. Mita mengingat dedes dalam mimpinya hidupnya hidupnya sengsara.
		16	Mita mempertanyakan mengapa dia harus mewujudkan harapan dedes.
2.	Isi Laten		
	a. Kondensasi	2	Mita berandai andai kembali pada masa Hindu-Budha untuk inspirasi. Mita menyadari keinginannya mustahil, namun tiba tiba terbangun sebagai dedes.
	b. Pemindahan	2	Mita menyadari apa yang akan terjadi, tapi dia hanya diam.

	c. Simbolisasi	16	Tokoh Mita bingung dengan harapan yang telah diberikan oleh dedes.
	d. Revisi Sekunder	15	Mita bertanya-tanya apakah ini mimpi? namun merasa pengalaman itu nyata.
3.	Pengaruh Mimpi terhadap tokoh utama	40	Mita mengalami pengalaman mistis, diperingatkan oleh dedes tentang kesempatan hidup.

Pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci tujuan dari penelitian, yakni mendeskripsikan mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi, yang terdiri atas tiga bagian. Bagian pertama, penyajian hasil mendeskripsikan data yang mengungkapkan isi manifes mimpi tokoh utama. Kedua, penyajian hasil mendeskripsikan data yang mengungkapkan isi laten mimpi tokoh utama. Dan ketiga, penyajian hasil mendeskripsikan data yang mengungkapkan pengaruh mimpi terhadap kepribadian tokoh utama.

Isi Manifes Mimpi Tokoh Utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi

Isi manifes mimpi yang dimaksud adalah mimpi yang diingat oleh orang yang bermimpi. Tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* adalah Mita.

"Awalnya kupikir ini hanyalah mimpi belaka. Tapi sudah berhari-hari, aku masih terjebak disini..."

"Untungnya kehidupanku sebagai dedes tak seburuk yang kubayangkan". (Egestigi, 2022, Eps. 2)

Kutipan di atas menceritakan awal mula Mita mengira semua ini hanyalah mimpi. Sebuah ilusi yang akan segera lenyap begitu ia membuka mata. Namun, hari-hari berlalu dan Mita masih berada di dunia yang asing ini, menjalani kehidupan sebagai seorang *Dedes*. Menemukan dirinya dalam peran yang sama sekali tak pernah terlintas di benaknya, Mita merasa kebingungan dan sedikit ketakutan. Namun, seiring waktu berlalu, ia menyadari bahwa kehidupan sebagai *Dedes* tidaklah seburuk yang ia bayangkan. Ada keindahan terselubung yang perlahan mulai ia temukan. Pelajaran berharga di setiap sudut, dan kenyamanan yang muncul dari rutinitas yang

mulai terbentuk. Yang tadinya terasa asing kini berubah menjadi sebuah petualangan baru, di mana setiap harinya membawa kejutan dan pelajaran baru. Perlahan tapi pasti, Mita mulai beradaptasi. Dunia baru ini, yang awalnya tampak seperti mimpi buruk, kini menjadi babak baru yang penuh dengan harapan.

"Kenapa aku harus hidup mewujudkan harapan org lain?!"

"Kenapa tidak Dedes saja yang melakukannya" harapan-harapan dia kenapa aku yang repot, sih?! (Egestigi, 2022, Eps. 16)

Kutipan di atas menggambarkan perasaan frustrasi dan kebingungan Mita tentang mengapa dia harus memenuhi harapan orang lain, terutama seseorang yang disebut *Dedes*. Mita merasa terbebani dengan harapan-harapan tersebut dan mempertanyakan mengapa *Dedes* tidak melakukannya sendiri. Kalimat ini mengungkapkan kekecewaan dan ketidakpuasan Mita terhadap beban yang harus ditanggungnya demi memenuhi keinginan orang lain. *Dedes* adalah orang yang memiliki harapan-harapan tersebut, dan Mita bertanya-tanya mengapa tanggung jawab ini harus jatuh padanya, bukannya *Dedes* yang mengambil tindakan. Ada perasaan ketidakadilan yang kuat di sini, menunjukkan bahwa Mita merasa terbebani dan ingin mempertanyakan keadilan dari tanggung jawab yang diberikan kepadanya.

Isi manifes mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi menghadirkan sebuah narasi yang kaya akan perubahan psikologis dan persepsi karakter utama, Mita. Dalam episode kedua, Mita awalnya menganggap pengalaman yang sedang dialaminya hanya sekadar mimpi. Kutipan awalnya, "Awalnya kupikir ini hanyalah mimpi belaka. Tapi sudah berhari-hari, aku masih terjebak di sini...". Mencerminkan rasa kebingungan dan ketakutan yang dirasakan Mita saat menemukan dirinya terperangkap dalam dunia *Dedes*. Kehidupan baru sebagai *Dedes* menuntutnya untuk beradaptasi dengan peran yang sama sekali tak terduga baginya. Meskipun awalnya menakutkan, Mita perlahan menyadari bahwa kehidupan sebagai *Dedes* tidak seburuk yang ia bayangkan. Dia mulai menemukan keindahan tersembunyi dan nilai-nilai positif dalam pengalaman yang awalnya menakutkan itu. Pelajaran berharga dari setiap kejadian dan rutinitas yang mulai terbentuk membawa Mita

pada petualangan baru yang penuh harapan dan kejutan setiap harinya.

Pada episode keenam belas, "Kenapa aku harus hidup mewujudkan harapan org lain?! Kenapa tidak Dedes saja yang melakukannya". Menunjukkan perasaan frustrasi dan kebingungan Mita terhadap tanggung jawab yang dipaksakan kepadanya untuk memenuhi harapan orang lain, khususnya *Dedes*. Mita merasa terbebani dan meragukan kenapa dia harus menghadapi beban ini, sementara *Dedes* yang seharusnya bertanggung jawab tidak mengambil inisiatif sendiri. Ungkapan ini menyoroti ketidakadilan yang dirasakan Mita dalam memikul tanggung jawab yang tidak seharusnya menjadi miliknya. Keterlibatannya dalam kehidupan *Dedes* membawa perubahan signifikan pada persepsi dan pengalaman pribadinya, menciptakan dinamika psikologis yang kompleks dalam narasi webtoon ini.

Dari kedua kutipan tersebut, tergambar bahwa perkembangan karakter Mita dalam cerita tidak hanya sekadar perubahan fisik atau situasional, tetapi juga perubahan dalam cara pandang dan pemahaman dirinya terhadap lingkungan barunya. Pengalaman sebagai *Dedes* membuka matanya terhadap realitas yang lebih dalam dan memberinya perspektif baru tentang kehidupan dan tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa *Egestigi* tidak hanya mengembangkan plot cerita dengan mengeksplorasi dunia imajiner *Dedes*, tetapi juga menyelidiki kompleksitas psikologis tokoh utamanya melalui perjalanan mimpi dan pengalaman yang dialaminya.

Analisis ini juga menggarisbawahi pentingnya memahami bagaimana konflik internal dan eksternal memengaruhi perkembangan karakter dalam fiksi, serta bagaimana elemen-elemen seperti mimpi dapat digunakan sebagai alat untuk mengungkapkan dan mengeksplorasi lapisan-lapisan psikologis tokoh. Dalam konteks ini, *Egestigi* secara efektif menggunakan mimpi sebagai alat naratif untuk memperdalam karakterisasi Mita, memperkenalkan nuansa emosional dan kognitif yang mendalam dalam pembangunan plotnya.

Dengan demikian analisis tentang isi manifes mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* tidak hanya memberikan wawasan tentang narasi yang dibangun oleh *Egestigi*, tetapi juga menyoroti kompleksitas dalam perjalanan psikologis karakter utama. Melalui perubahan persepsi dan pengalaman Mita terhadap kehidupan sebagai

Dedes, penonton diajak untuk merenungkan makna lebih dalam tentang identitas, tanggung jawab, dan pengaruh lingkungan terhadap perkembangan pribadi seseorang dalam konteks fiksi modern.

Isi Laten Mimpi Tokoh Utama dalam Webtoon *Dedes* karya *Egestigi*

Isi laten dapat dicapai dengan interpretasi mengenai isi manifes yang dapat dianalisis dengan analisis penyensoran dalam (Roesler, 2020) menyebutnya sebagai kerja mimpi (dreamwork) yang terdiri dari: kondensasi, pemindahan, simbolisasi dan revisi sekunder. Dari 4 cara kerja mimpi ini Mita kemudian mendapat titik terang dari maksud mimpinya selama ini.

Kondensasi

Proses pertama dari cara kerja mimpi adalah kondensasi. Dengan kondensasi kita memahami bahwa mimpi manifes memiliki kandungan lebih sedikit dari pada mimpi laten. Mimpi manifes itu merupakan terjemahan singkat dari mimpi laten (Egamberdiyeva, 2022).

"Kalau saja aku bisa memutar waktu ke masa kerajaan hindu budha, aku bisa mendapatkan petunjuk untuk konsep cerita animasi yang sedang ku garap, tapi itu mustahilkan?"

"Mustahil ya?" Kalau begitu coba jelaskan "Bangun-bangun jiwaku masuk ke dalam tubuh Ken Dedes" (Egestigi, 2022, Eps. 2)

Dari kutipan di atas, awalnya "Mita" sedang membayangkan betapa menakjubkannya jika dia bisa kembali ke masa lalu, tepatnya ke era kerajaan Hindu-Buddha. Dia yakin bahwa dengan kembali ke zaman tersebut, dia bisa menemukan inspirasi berharga untuk cerita animasi yang sedang digarapnya. Meskipun dia tahu perjalanan waktu seperti itu mustahil terjadi di dunia nyata, tidak disangka jiwa Mita tiba-tiba berpindah ke tubuh *Ken Dedes*, seorang tokoh bersejarah yang melegenda dari era kerajaan tersebut. Kejadian tak terduga ini membuka lembaran baru dalam hidupnya dan membawa Mita pada petualangan yang lebih luar biasa dari yang pernah dibayangkannya.

Pemindahan

Dalam pemindahan, hasrat terhadap suatu objek dialihkan ke objek lain. Mimpi memungkinkan seseorang untuk mengungkapkan hasrat yang ditekan karena

hasrat tersebut tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan normal.

“Padahal aku tahu apa yang akan terjadi... tapi aku malah diam saja. Itu karena ku pikir saat dedes di culik, jiwaku sudah kembali ke tubuh asliku!” (Egestigi, 2022, Eps. 2)

Dari kutipan di atas, terlihat jelas perasaan dilema dan kebingungan yang dirasakan Mita. Meski mengetahui apa yang akan terjadi, ia memilih untuk tetap diam. Mita menyadari bahwa ketika *Dedes* diculik, seharusnya ia bereaksi atau melakukan sesuatu. Namun, dalam kebingungan tersebut, Mita memutuskan untuk tetap diam, karena yakin bahwa jiwanya telah kembali ke tubuh aslinya. Ini mencerminkan pergulatan batin antara tindakan yang seharusnya diambil berdasarkan pengetahuannya dan keyakinan akan sesuatu yang lebih besar. Perasaan terpisah ini menyoroti kompleksitas emosi dan keputusan yang dihadapinya dalam situasi yang penuh teka-teki.

Simbolisasi (Gambaran Visual)

Mudah melihat bahwa pikiran-pikiran yang diwujudkan dalam gambaran visual merupakan suatu proses simbol pribadi yang aneh. Orang yang bermimpi mungkin menciptakan gambaran-gambaran konkret untuk menyajikan pikiran-pikiran abstrak. Gambar yang digunakan mungkin merupakan fungsi dari kreativitas pengalaman unik, dan pengalaman dalam soal duniawinya sendiri.

“Tapi apa yang diharapkan dedes? Bagaimana bisa aku tahu saat aku saat aku bahkan belum pernah bertemu dengannya?” (Egestigi, 2022, Eps. 16)

Dari kutipan di atas menyiratkan kebingungan dan rasa tidak pasti Mita terhadap ekspektasi atau harapan yang mungkin dimiliki oleh seseorang yang disebut *Dedes*, padahal dia belum pernah bertemu dengan *dedes* tersebut. Mita yang mengucapkan kalimat tersebut merenungkan bagaimana dia bisa mengetahui apa yang diharapkan oleh *Dedes* tanpa adanya interaksi langsung atau pengetahuan mendalam tentangnya. Ini menunjukkan rasa penasaran dan keingintahuan yang mungkin muncul dari ketidakmampuan untuk memahami atau menebak apa yang diinginkan oleh orang lain dalam suatu situasi tertentu.

Revisi Sekunder

Freud (Roesler & Widmer, 2023) menjelaskan apabila seseorang bangun dari

tidur, ia berusaha mengingat mimpinya dan mulai berpikir tentang apa maknanya.

“Apa ini mimpi? kenapa terasa nyata”

“Bangunlah dan jawab pertanyaanku” (Egestigi, 2022, Eps. 15)

Gambar 1
Webtoon *Dedes* Eps. 15



Kutipan di atas menggambarkan situasi yang fantastis dan surreal, di mana imajinasi atau "bunga tidur" milik Mita tampak muncul dari tubuh *Ken Dedes*. Mita tampak terjebak dalam mimpi yang begitu intens hingga terasa nyata, dengan elemen-elemen mimpi itu tampak berhubungan langsung dengan *Ken Dedes*. Dalam kebingungan, Mita tidak yakin apakah yang dia alami adalah mimpi atau kenyataan karena pengalaman tersebut terasa begitu nyata. Dia mendesak *Ken Dedes* untuk bangun dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang mendesak, menambah lapisan misteri dan ketegangan pada situasi yang membingungkan ini.

Isi laten mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi menghadirkan dimensi naratif yang kompleks dan mendalam, yang melalui interpretasi Freud mengungkapkan lapisan-lapisan psikologis dari pengalaman mimpi Mita. Dalam karya ini, mimpi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membangun plot, tetapi juga sebagai cerminan dalam karakterisasi dan perubahan emosional tokoh utama.

Melalui konsep kondensasi kita dapat melihat bagaimana mimpi Mita mereduksi pengalaman kompleksnya menjadi gambaran yang lebih sederhana namun bermakna. Sebagai contoh,

dalam kutipan dari episode kedua, Mita merenungkan kemungkinan kembali ke masa kerajaan Hindu-Buddha untuk menemukan inspirasi bagi karyanya. Meskipun menyadari bahwa ini adalah sesuatu yang tidak mungkin, perpindahan jiwa Mita ke tubuh *Ken Dedes* memberikan dimensi baru pada pengalaman imajinasinya. Hal ini menunjukkan bahwa mimpi tidak hanya menjadi tempat untuk merenungkan keinginan dan harapan, tetapi juga sebagai arena di mana batasan-batasan realitas dapat diatasi, memungkinkan eksplorasi yang mendalam terhadap identitas dan aspirasi tokoh.

Dalam konteks pemindahan, mimpi memungkinkan ekspresi hasrat dan konflik internal yang tidak dapat diekspresikan dalam kehidupan nyata (Jenkins, 2017). Kutipan dari episode kedua menunjukkan perasaan dilema Mita ketika dia diam dalam situasi yang mengharuskan tindakan. Ketidakpastian Mita terhadap keputusannya untuk tetap diam mengungkapkan perasaan konflik antara pengetahuan dan keyakinan akan sesuatu yang lebih besar yang tidak bisa dipahami dengan mudah. Hal ini menyoroti kompleksitas emosi dan ambivalensi yang muncul dalam mimpi, mengeksplorasi batas-batas antara realitas dan fantasi dalam narasi.

Simbolisasi dalam mimpi menciptakan gambaran visual yang mewakili pengalaman psikologis tokoh. Dalam kutipan dari episode keenam belas, Mita mengungkapkan kebingungan dan rasa tidak pasti terhadap harapan yang dimiliki oleh Dedes, meskipun Mita tidak pernah bertemu dengannya secara langsung. Simbolisasi dalam hal ini mencerminkan kreativitas Mita dalam menciptakan gambaran konkret dari pikiran abstraknya tentang identitas dan ekspektasi *Dedes*. Ini menunjukkan bahwa dalam mimpi, gambaran visual bukan hanya sebagai bentuk ekspresi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman diri dan hubungan antara tokoh-tokoh dalam cerita.

Revisi sekunder dalam mimpi memberikan perspektif tambahan terhadap pengalaman mimpi Mita. Dalam kutipan dari episode kelima belas, ketika "bunga tidur" Mita muncul dari tubuh *Ken Dedes*, ketegangan antara realitas dan imajinasi menciptakan suasana yang misterius dan intens. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan Mita kepada *Ken Dedes* menggambarkan upaya untuk memahami makna dari pengalaman yang dialaminya,

mengeksplorasi hubungan yang rumit antara mimpi dan realitas yang dipersepsikan. Revisi sekunder di sini menyoroti proses refleksi dan interpretasi yang terjadi setelah bangun dari mimpi, memperluas makna dan relevansi dari pengalaman mimpi itu sendiri.

Secara keseluruhan interpretasi Sigmund Freud tentang kerja mimpi memberikan wawasan yang mendalam terhadap cara Egestigi mengembangkan karakter dan plot dalam Webtoon *Dedes*. Melalui konsep-konsep seperti kondensasi, pemindahan, simbolisasi, dan revisi sekunder, pengalaman mimpi Mita tidak hanya memperkaya cerita dengan lapisan-lapisan psikologis yang dalam, tetapi juga menghadirkan narasi yang lebih kaya akan nuansa emosional dan kognitif. Hal ini menunjukkan bahwa dalam dunia fiksi, mimpi dapat menjadi sarana yang kuat untuk mengeksplorasi kompleksitas karakter, serta untuk menyampaikan pesan-pesan tentang identitas, aspirasi, dan pertumbuhan pribadi dalam cara yang unik dan mendalam (Cahyadi, 2023).

Pengaruh Mimpi terhadap Kepribadian Tokoh Utama

Kepribadian memiliki peran penting dalam membentuk karakter (watak) seseorang, begitu pula dalam menciptakan seorang tokoh dalam fiksi. Dalam beberapa hal simbolisme merupakan perwujudan dari interpretasi mimpi di masa lalu dan di masa kini. Bila simbol-simbol yang muncul dalam mimpi sudah diketahui, demikian juga dengan kepribadian orang yang bermimpi, seperti kondisi kehidupannya dan kesan yang terbentuk dalam pikirannya setelah mengalami mimpi, maka dapat langsung menginterpretasikannya (Nofrianti, 2023).

"Mita" ??Siapa "Mita" Huh Dedes?"
barusan dia memanggil namaku?!!

"Telah datang kesempatan ini padamu, kesempatan yang sudah kurekalan dengan lapang dada, jika kau menyia-nyikannya nasib buruk akan menyertaimu"

"Ughh!! mulutku!! aku tak bisa bicara!!"

"Shhh jangan takut, kau ingin kembali ke tubuh aslimu, bukan?"

"Baiklah aku membantumu, menyelam lebih dalam lagi"

"Eh?? kenapa tiba-tiba aku berada disini..?"

"Dedes??" (Egestigi, 2022, Eps. 40)

Kutipan ini menggambarkan momen ketika Mita, karakter utama, mengalami pengalaman mistis atau supernatural. Mita terkejut ketika

mendengar namanya dipanggil. *Dedes* kemudian berbicara tentang kesempatan yang telah datang, dengan peringatan bahwa jika kesempatan itu disia-siakan, konsekuensi buruk akan mengikuti. Reaksi Mita yang tidak bisa bicara menunjukkan kebingungannya atau ketakutannya. Ketika Mita merasa bingung, *Dedes* menenangkannya dan menawarkan bantuan untuk mengembalikan Mita ke tubuh aslinya. Hal ini menunjukkan bahwa Mita memiliki kekuatan atau pengetahuan yang memungkinkan dia untuk membantu *Dedes* dalam situasi tersebut. Akhirnya, Mita tiba-tiba menyadari bahwa dia berada di tempat yang asing, dan kehadiran *Dedes* di sekitarnya menjadi jelas. Ini menunjukkan bahwa Mita memiliki kemampuan untuk memenuhi keinginan *Dedes*. Mimpi sering kali dianggap sebagai jendela menuju alam bawah sadar, di mana keinginan, ketakutan, dan konflik tersembunyi dapat terungkap. Dalam karya fiksi, mimpi dapat digunakan untuk mengembangkan karakter, menambah lapisan pada narasi, dan memperkaya pemahaman kita tentang tokoh utama. Kutipan yang diberikan memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pengalaman mistis atau supernatural yang dialami Mita memengaruhi kepribadiannya.

Selain berfungsi sebagai elemen naratif, mimpi-mimpi mendorong perubahan kepribadian pada Mita. Pengalaman-pengalaman supranatural yang dialaminya memaksa Mita untuk mempercepat pembangunan pemahaman tentang realitas. Sebelumnya, Mita hanyalah seorang mahasiswa biasa yang tiba-tiba terdampar dalam imajinasi yang jauh di luar cakrawala pemahaman. Namun, pengalaman mistis tersebut membuka pandangannya terhadap hal-hal yang sebelumnya dianggap mustahil dan tidak perlu dipikirkan. Ini mengubah pandangan dunia Mita dan dirinya sendiri, menciptakan lapisan baru kompleksitas dalam kepribadiannya. Selain itu, interaksi Mita dengan *Dedes*, bahkan selama mimpinya, memicu dilema moral dan eksistensial yang mendalam. Mita dihadapkan pada keputusan sulit yang mempengaruhi integritas dan nilai-nilai pribadinya. Keputusannya untuk memperhatikan harapan *Dedes* atau mengabaikannya tidak hanya berkaitan dengan menyelesaikan misi, tetapi juga tentang menemukan harmoni antara kewajiban terhadap orang lain dan kesetiaan pada identitas diri. Proses pengambilan keputusan ini membantu

menguatkan karakter pasif Mita, membuatnya lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi situasi yang rumit. Penjelajahan spiritual melalui mimpi membantu Mita mengembangkan empati dan tanggung jawab yang lebih kuat terhadap orang lain.

Akhirnya, pengalaman mimpi Mita bertindak sebagai jembatan yang menghubungkan masa lalu dan masa kini, memungkinkannya untuk melepaskan dan mengintegrasikan berbagai aspek sejarah ke dalam identitas modern. Dalam pandangan Mita, ia memperoleh wawasan unik tentang peran wanita dalam sejarah dan bagaimana hal ini dapat merujuk pada kehidupannya sendiri. Sebagai akibatnya, kepribadian Mita menjadi lebih kompleks dan multidimensi, mencirikan sintesis unik antara nilai-nilai modern dan tradisional. Dengan demikian, pengalaman mimpi tidak hanya mengubah persepsi Mita tentang dunia, tetapi juga memperdalam pemahamannya tentang dirinya dan tempatnya dalam waktu (Rinoza, 2010).

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mimpi tokoh utama dalam Webtoon *Dedes* karya Egestigi menggunakan teori mimpi Sigmund Freud. Analisis ini mencakup tiga aspek utama: isi manifes, isi laten, dan pengaruh mimpi terhadap tokoh utama. Isi manifes menggambarkan mimpi yang diingat oleh tokoh utama, sedangkan isi laten mengungkapkan makna tersembunyi di balik mimpi tersebut melalui proses kondensasi, pemindahan, simbolisasi, dan revisi sekunder. Pengaruh mimpi terhadap tokoh utama menunjukkan bagaimana mimpi mempengaruhi tindakan, keputusan, dan perkembangan karakter Mita sepanjang cerita.

Dari analisis ini, kita dapat melihat bahwa mimpi memiliki peran penting dalam membentuk dan mengembangkan karakter utama. Melalui teori mimpi Sigmund Freud, kita dapat memahami bagaimana mimpi berfungsi sebagai cerminan dari alam bawah sadar, mengungkapkan hasrat dan konflik yang terpendam, serta mempengaruhi tindakan dan keputusan tokoh utama. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana mimpi dapat digunakan sebagai alat naratif untuk mengeksplorasi kompleksitas psikologis karakter dalam karya sastra, serta menjadi

referensi bagi studi mendatang mengenai konsep mimpi Freud dalam konteks sastra populer. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa mimpi dalam karya sastra tidak hanya berfungsi sebagai elemen plot, tetapi juga sebagai alat untuk menggambarkan dan memahami perkembangan psikologis tokoh. Mimpi memungkinkan eksplorasi yang mendalam terhadap identitas, tanggung jawab, dan hubungan antara tokoh-tokoh dalam cerita. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang bagaimana mimpi memengaruhi karakter dalam karya sastra, serta bagaimana teori mimpi Freud dapat diterapkan dalam analisis sastra populer.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Sarinah, Susilawati, & Juanda. (2022). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 25–31. <http://ejournalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/912/885>
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis penerapan pembelajaran diferensiasi dalam penerapan kurikulum mandiri matematika sekolah dasar. *Sarjana: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13 (1), 95-101.
- Ashlah, L. N. (2024). Analisis Psikologi Tokoh dalam Novel Dunia Anna Karya Jostein Gaarder (Kajian Psikologi Sastra Sigmund Freud). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 45–52.
- Cahyadi, D. (2023) 'Antropomorfi Benda, Benda Imajinasi Dalam Karakter Dan Animasi'.
- Egamberdiyeva, H.S. (2022) 'General Technique For Dream Analysis', *Academic Research in Educational Sciences*, 3(1), pp. 699–704. doi:10.24412/2181-1385-2022-1-699-704.
- Egestigi. (2022). 'Dedes'. diakses melalui https://www.webtoons.com/id/romantic-fantasy/dedes/list?title_no=3938
- Fischmann, T., Ambresin, G. and Leuzinger-Bohleber, M. (2021) 'Dreams and Trauma Changes in the Manifest Dreams in Psychoanalytic Treatments – A Psychoanalytic Outcome Measure', *Frontiers in Psychology*, 12(September), pp. 1–8. doi:10.3389/fpsyg.2021.678440.
- Fogli, A., Maria Aiello, L. and Quercia, D. (2020) 'Our dreams, our selves: automatic analysis of dream reports', *Royal Society Open Science*, 7(8). doi:10.1098/rsos.192080.
- Jenkins, W. (2017) *An Analysis of Sigmund Freud's The Interpretation of Dreams*. Macat Library.
- Laelly Rizka Amalia Malik, Apri Della Kristianti and Eva Dwi Kurniawan (2023) 'Mimpi Si Lelaki Tua Itu dalam Cerpen Lelaki Tua Apa Yang Kau Tunggu Karya Fajar Ferdiansyah: Analisis Mimpi Carl Gustav Jung', *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(1), pp. 396–401. doi:10.56799/jceki.v3i1.2728.
- Masrukhin (2023) 'Interpretasi Mimpi dalam Perspektif Hadits dan Teori Sigmund Freud serta Implikasinya Terhadap Pendidikan Mental', *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(2), pp. 792–830.
- Nofrianti, W. (2023) 'Analisis Mimpi Tokoh Utama Dalam Novel Respati Karya Ragiell Jp: Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud', *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 7(1).
- Nursholathiah, N., Murahim, M. and Khairussibyan, M. (2022) 'Struktur Kepribadian Tokoh Utama Kinan Dalam Novel Layangan Putus Karya Mommy Asf Kajian Psikoanalisis: Sigmund Freud', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), pp. 1711–1717. doi:10.29303/jipp.v7i3c.840.
- Putri, V.A. (2016) 'Fenomena Mimpi Tokoh Utama Dalam Novel Mimpi Bungsu Karya Vanny Chrisma W.', *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(4).
- Rinoza, R. (2010) 'Perspektif Komunikasi Antar Budaya Dalam Film Al-Kautsar'.
- Roesler, C. (2020) 'Jungian theory of dreaming and contemporary dream research – findings from the research project "Structural Dream Analysis"', *Journal of Analytical Psychology*, 65(1), pp. 44–62. doi:10.1111/1468-5922.12566.
- Roesler, C. and Widmer, D. (2023) 'Amalia Revisited—A Reanalysis of Amalia's Dreams with the Method Structural Dream Analysis', *Brain Sciences*, 13(5). doi:10.3390/brainsci13050796.
- Shofah, N.A., Shofiyuddin, H. and Pitaloka, D. (2023) 'The Manifest Content dan Al-Ru'ya: Kondensasi Mimpi dalam Cerpen "Perempuan Patah Hati Yang Kembali Menemukan Cinta Melalui Mimpi"', *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(1), p. 1. doi:10.24036/jbs.v11i1.121947.
- Siti Naisah (2019) 'Analisis Mimpi Tokoh

Utama dalam Novel Gelombang Karya Dee Lestari: Kajian Psikonalisis Sigmund Freud', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., (1), pp. 5–24.

Tarsinih, E. and Gina Putri Vidiandini (2022) 'Konflik Batin Tokoh Utama Novel Perahu Kertas Karya Dewi Lestari Dengan Teori Sigmund Freud Dan Implementasinya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di Sma', *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), pp. 218–229. doi:10.31943/bi.v7i1.129.

Thahir, A. and Hidayat, R. (2020) 'The Concept of Human Personality Al-Ghazali and Sigmund Freud in Counseling Perspectives', *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 7(1), pp. 61–72. doi:10.24042/kons.v7i1.6417.

