

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konflik psikis dalam upaya yang dialami karakter Mafuyu untuk memenuhi kebutuhan manusianya dalam *game Project Sekai*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra. Sumber data dalam penelitian ini adalah *game Project Sekai Colourfull Stage Feat. Hatsune Miku* yang dikembangkan SEGA dan Colorful Palette. Data pada penelitian ini berupa teks dialog atau percakapan karakter Mafuyu yang merepresentasikan kepribadian marxian Erich Fromm. Data diperoleh melalui teknik simak catat dan dianalisis menggunakan teknik analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 22 data upaya pemenuhan kebutuhan manusia karakter Mafuyu. Kebutuhan keterhubungan 2 data, kebutuhan keberakaran 3 data, kebutuhan menjadi pencipta 1 data, kebutuhan kesatuan 1 data, kebutuhan identitas 4 data, kebutuhan kerangka kesetiaan 2 data, dan kebutuhan keefektifan 1 data. Mekanisme pelarian diri dari kebebasan otoritarianisme 3 data, perusakan 2 data, penyesuaian 3 data. Kesimpulan dari penelitian ini adalah upaya yang dilakukan karakter Mafuyu untuk memenuhi kebutuhan manusianya tidak sepenuhnya berhasil sehingga mendorong karakter Mafuyu untuk melakukan mekanisme pelarian diri kebebasan dan mempengaruhi perilaku serta kepribadian karakter Mafuyu.

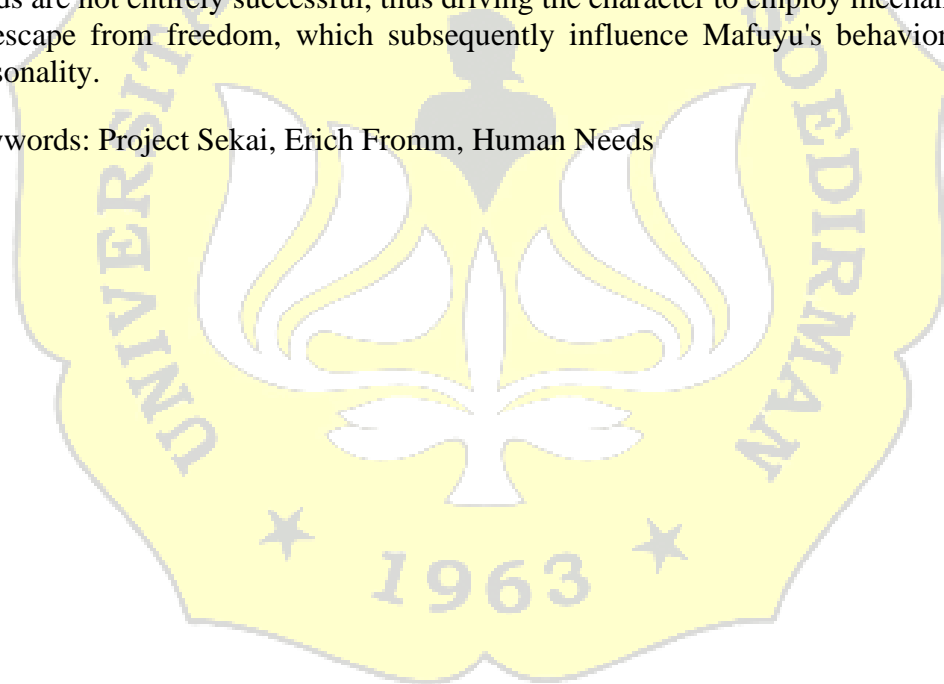
Kata kunci: Project Sekai, Erich Fromm, Kebutuhan Manusia



ABSTRACT

This study aims to describe the psychological conflicts experienced by the character Mafuyu in her efforts to fulfill human needs in the game *Project Sekai*. The research method used is descriptive qualitative with a literary psychology approach. The data source for this research is the game *Project Sekai Colorful Stage Feat. Hatsune Miku*, developed by SEGA and Colorful Palette. The data in this study consist of dialogue texts or conversations of the character Mafuyu, representing Erich Fromm's Marxian personality. Data were obtained through observation and note-taking techniques, then analyzed using content analysis techniques. The results show that there are 22 data points of Mafuyu's efforts to fulfill human needs. These include the need for relatedness 2 data points, the need for rootedness 3 data points, the need for creativity 1 data point, the need for unity 1 data point, the need for identity 4 data points, the need for a frame of orientation 2 data points, and the need for effectiveness 1 data point. The mechanisms of escape from freedom identified are authoritarianism 3 data points, destructiveness 2 data points, and conformity 3 data points. The conclusion of this study is that Mafuyu's efforts to fulfill her human needs are not entirely successful, thus driving the character to employ mechanisms of escape from freedom, which subsequently influence Mafuyu's behavior and personality.

Keywords: Project Sekai, Erich Fromm, Human Needs



要旨

本研究の目的は、ゲーム「プロジェクトセカイ」におけるキャラクター・まふゆが人間のニーズを満たすために経験した心理的葛藤を記述することである。研究方法は、文学心理学アプローチを伴う質的記述法である。データソースは、SEGA とカラフルパレットが開発したゲーム「プロジェクトセカイ カラフルステージ feat. 初音ミク」である。データは、エーリッヒ・フロムのマルクス主義的性格を表現するまふゆの対話や会話のテキストである。データは聞き取り記録法を用いて収集され、内容分析法で分析された。研究結果は、まふゆの人間のニーズを満たすための努力に関する22のデータが存在することを示した。関連のニーズ2個、根ざしのニーズ3個、創造者になるニーズ1個、統一のニーズ1個、アイデンティティのニーズ4個、忠誠の枠組みのニーズ2個、有効性のニーズ1個。自由からの逃避のメカニズムとして、権威主義3個、破壊2個、順応3個が見られた。結論は、まふゆが人間のニーズを満たすために行った努力は完全には成功せず、これによりまふゆは自由からの逃避のメカニズムを実行し、その行動や性格に影響を与えることである。

キーワード: プロジェクトセカイ、エーリッヒ・フロム、人間のニーズ