

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA  
*ELEGI HARI KE-8.888* BERDASARKAN  
FENOMENA *QUARTER LIFE CRISIS***



**SKRIPSI**

Oleh:

**Sultan Shafiq Widani**

**NIM 2211218014**

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER  
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2025/2026**

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA  
*ELEGI HARI KE-8.888* BERDASARKAN  
FENOMENA *QUARTER LIFE CRISIS***



**SKRIPSI**

Oleh:

**Sultan Shafiq Widani**

**NIM 2211218014**

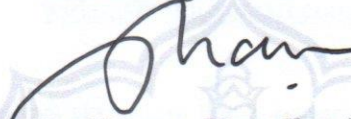
**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Teater  
Genap 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA *ELEGI HARI KE-8.888* BERDASARKAN FENOMENA *QUARTER LIFE CRISIS*** diajukan oleh Sultan Shafiq Widani NIM 2211218014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91251), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 8 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

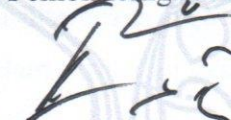
Pembimbing I/Ketua



**Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.**

NUPTK 3047742643230103

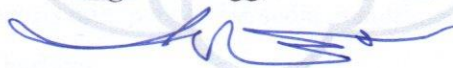
Pembimbing II/Anggota



**Rano Sumarno, M.Sn.**

NUPTK 8640758659130132

Cognate/Anggota



**Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.**

NUPTK 2054746647130093

Yogyakarta, 23 - 06 - 26

Mengetahui,

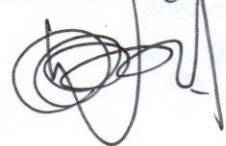
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum**

NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi Teater



**Wahid Nurcahyono, M.Sn.**

NUPTK 3859756657130122

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Sultan Shafiq Widani  
NIM : 2211218014  
Alamat : Perum Pesona Laguna Blok G2 no.19, Cilangkap, Tapos,  
Depok, Jawa Barat  
Program Studi : S1-Teater  
No. Telpn : 081210135951  
Email : [widanishafiq@gmail.com](mailto:widanishafiq@gmail.com)

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 08 Juni 2026



Sultan Shafiq Widani  
NIM 2211218014

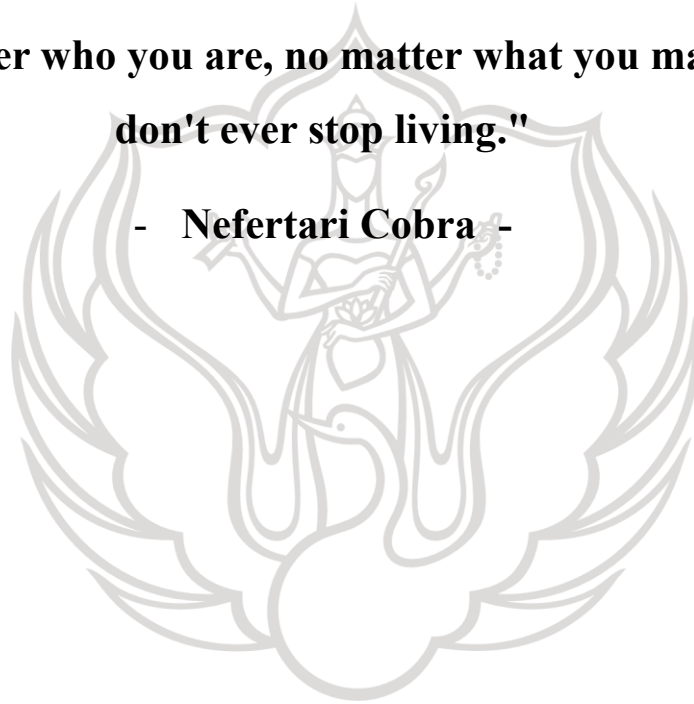
## MOTTO

**"Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu; dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui."**

**- Q.S BAQARAH 2 : 216 -**

**"No matter who you are, no matter what you may face,  
don't ever stop living."**

**- Nefertari Cobra -**



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang sebesar-besarnya kehadiran Allah SWT atas berkah rahmat dan karunia. dengan selalu memberikan petunjuk dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul *PENCIPTAAN NASKAH DRAMA ELEGI HARI KE-8.888 BERDASARKAN FENOMENA QUARTER LIFE CRISIS* dengan baik. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni pada Program Studi S-1 Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis dengan sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta seluruh staf dan pegawai.
2. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta seluruh staf dan pegawai.
3. Rano Sumarno S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, dorongan, serta masukan selama proses penyusunan skripsi dan karya..
4. Wahid Nurcahyono, M.Sn., selaku Koordinator prodi Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas perhatian terhadap seluruh mahasiswa Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar dan penuh kasih sayang telah memberikan banyak bantuan, dorongan, perhatian, dan kebijaksanaan telah mendekap ide-ide saya serta menuntun

langkah yang sempat bimbang sehingga penyusunan skripsi dan karya bisa terselesaikan dengan baik.

6. Dr. Koes Yuliadi, M.Hum., selaku Dosen Penguji Ahli yang telah memberikan kritik membangun serta sudut pandang baru yang begitu berharga bagi penyempurnaan karya ini.
7. Elara Karla Nugraeni, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, nasehat, dan masukan selama prosesi perkuliahan dari awal hingga akhir.
8. Seluruh dosen pengajar beserta staf dan karyawan, Mas Bayu, Pak Paryanto, Pak Azis dan yang lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan wawasan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Ibu E Sri Widyawati dan Bapak Saiful Widani yang dengan ketulusan, kesabaran, dan kasih sayang tak terhingga dari awal kehidupan hingga akhir kelak. Terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan, setiap nasihat yang diberikan, dan setiap pengorbanan yang mengiringi langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana. Terima kasih pula atas cinta kasih yang sangat amat tulus dan dukungan yang tidak pernah berhenti menguatkan penulis sepanjang perjalanan pendidikan ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan dengan keberkahan dan kesehatan sepanjang usia hingga mendapat balasan surga dan nikmat-NYA. Aamiin. Selanjutnya keluarga penulis, Ayesha Fayyaza Widani, Safwan Faiq Widani yang selalu menjadi alasan penulis untuk terus menjalani hidup sebaik baiknya. Tak lupa kepada Nenek Cucu Mulyati karena telah salah satu cinta terbesar penulis serta alasan penulis untuk selalu hidup sepanjang hidup penulis. Terimakasih pula kepada Om Iki, Tante Lisa, Tante Vani, Tante Endah, Tante Silvi dan Keluarga Besar Hamdi dan Amrullah yang

penulis tidak bisa sebutkan satu persatu. Perjuangan penulis sejauh ini tidak ada artinya tanpa berkat dan dukungan dari mereka semua.

10. Keluarga Kontrakan Happy, Satria, Ardian, Yudas. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, sayang dan kehadiran serta kerelaan menjadi keluarga penulis selama di perantauan. Tanpa kehadiran kalian penulis tidak akan bisa menjalani hari hari selama perkuliahan. Sahabat-sahabat terbaik yang telah menjadi keluarga bagi saya di tanah perantauan, yakni Bentar, Jeje, Naja, Fitri, Dinda Afrillia, Dika, Putri Al, Putri El, Nasywa (Wawa), Cindy, Wisnu, Vano, Azka, Ipeng, Jasmine, Yuncha, Amin, Thomas. Terima kasih telah berbagi suka dan duka, tawa dari hari-hari pertama kita berkenalan hingga hari hari yang akan datang. Kalian adalah kasih kasih baik dalam hari hari perjuangan penulis. Lalu Sahabat-sahabat perjuangan *PANDAWA* yaitu, Naufal Bayu, Faisal Ramli, Gofar, Adriyan Tista, Iqbal, Abyan, Aldo, Komok, dan orang orang lainnya yang mungkin penulis lupa tuliskan namun kita pernah bersama di *PANDAWA*. Selanjutnya Omar, Rafli, Ical, Ezat, Alfian, Kiko, Akbar, Fazl, Siti, Abin, Tegar, Riri, Kak Ima, Musa, Arumi, yang sudah menyelamatkan penulis di masa-masa sulit selama di Depok sehingga penulis bisa menuliskan halaman ini. Terima kasih atas pertemuan-pertemuan dan percakapan yang kalian berikan. Terima kasih atas tawa, peluk, dengar, serta doa yang mungkin tak kalian ucapkan namun sampaikan lewat pertemuan kita. Pertemuan dengan kalian adalah salah satu anugerah terindah penulis.
11. Teman-teman seperjuangan tugas akhir penulis yaitu Raihan, Naura, Nela, Isis, Suci, Divta, Kak Cio, Mba Salsa, Mas Danis, Bang Heri beserta teman-teman seperjuangan lainnya yang saling menguatkan satu sama lain hingga akhir. Semoga segala hal baik selalu menyertai kita semua.
12. Teman-teman satu angkatan yang saya banggakan, Teater Arimba. Terima kasih untuk segala proses yang sudah kita lalui bersama selama 4 tahun ke belakang. Saya sangat bersyukur bisa menjadi bagian dari Teater Arimba. Semoga kita semua dilimpahkan nikmat yang tiada habisnya.

13. Dinda Afrillia Hentari, Terima kasih telah hadir dengan penuh kasih dan hangat yang begitu besar untuk penulis. Semoga kasih dan cinta selalu mengalir dan menghampiri di sepanjang perjalanan hidupmu. Terima kasih telah menjadi penguat serta alasan penulis tetap percaya bahwa harapan dan kasih sayang masih ada.
14. Keluarga Besar HMJ Teater ISI Yogyakarta beserta alumni yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas pembelajaran dan ilmu selama penulis menjalani perkuliahan. Semoga segala upaya dan proses yang telah dijalani menjadi ibadah dan manfaat bagi kita dan sekitar sehingga menjadi amalan pengantar di kehidupan berikutnya.
15. Seluruh tim pendukung yang terlibat dalam pementasan *dramatic reading* naskah *Elegi Hari Ke-8.888* Rasa terima kasih yang paling manis, mendalam, dan penuh sayang saya persembahkan kepada Chayun, Sutradara yang telah mengarahkan pementasan ini dengan seluruh hatinya, serta Dinda Afrillia selaku Pimpinan Produksi yang tidak hanya luar biasa dalam menjaga seluruh proses ini tetap utuh, melainkan juga menjadi sosok yang selalu ada di garis depan untuk mendukung, menguatkan, dan menemani setiap langkah perjalanan penulis. Kebahagiaan luar biasa juga saya rasakan atas pembacaan Rivanie Apriliani sebagai Narator yang menuntun cerita, serta jajaran aktor hebat Cio Surya, Wahyu Andika, Dastin Felix, Eustakia Daniela, Sahara Sanggah Langit, Jasmine Diniesa, dan Raihan terima kasih karena tidak hanya sekadar membaca baris demi baris dialog yang ditulis, melainkan telah dengan begitu ikhlas meminjamkan jiwa, dan perasaan kalian untuk bernapas di dalam karakter-karakter tersebut sehingga menemukan detak jantungnya yang utuh lewat raga dan ketulusan kalian. Kemanisan dan kehangatan lingkaran ini tidak lepas dari kehangatan Vano sebagai Stage Manager, serta sentuhan magis dari tim artistik yang digawangi oleh Naufal, Wisnu Koki, Annisa 98, dan Naya. Suasana dan emosi pertunjukan menjadi begitu hidup berkat tata cahaya dari Dewa dan Pranata bersama timnya Raul, Aqil, dan Dirga, Guna serta

rancangan audio yang tidak kalah lucu dan manis dari Egy sebagai Sound Designer dan Acin sebagai Sound Engineer. Penampilan para pemain pun terasa sempurna berkat keahlian Bentar Samoa dan Zahra Mufthi di bagian busana, Dadang dan Martha sebagai Penata Rias, serta Cindy Astika, Naja Adinda, dan Jamal selaku Penata Rambut. Terima kasih kepada Ardian di bagian Desain Grafis, Satria Agasta di divisi Dokumentasi & Publikasi, serta Fitri Novita dan Jasmine di bagian Logistik yang telah memastikan semuanya berperut kenyang dan berhati senang. Kalian bukan hanya membantu prosesi ini, namun juga sudah menitipkan sepotong hati kalian di dalam prosesi *dramatic reading Elegi Hari Ke-8.888*. Dan juga kepada orang-orang yang terlibat aktif maupun pasif dalam berlangsungnya prosesi ini penulis haturkan terima kasih yang mendalam. Semoga kebaikan atas waktu dan tenaganya bisa dibalaskan dengan kebaikan yang lain serta melimpah.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk tulisan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca serta memberikan dampak yang positif untuk berbagai pihak.

Yogyakarta, 8 Juni 2026

Sultan Shafiq Widani

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>GLOSARIUM</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>21</b>
<b>A. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>21</b>
<b>B. RUMUSAN PENCIPTAAN</b> .....	<b>25</b>
<b>C. TUJUAN PENCIPTAAN</b> .....	<b>26</b>
<b>D. TINJAUAN PENCIPTAAN</b> .....	<b>26</b>
<b>1. Tinjauan karya</b> .....	<b>26</b>
a. Naskah Drama “A Dream Play” Karya August Strindberg (1902) .....	26
b. Naskah Drama “Kapai-Kapai” Karya Arifin C. Noer (1970) .....	27
b. Film Drama Musikal <i>Tick, Tick... Boom!</i> Karya Lin-Manuel (2021)....	28
<b>2. Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>30</b>
a. Konsep Ketidaksadaran Kolektif (The Collective Unconscious).....	30
b. Definisi dan Sifat Arketipe .....	31
c. Ragam Arketipe dalam Struktur Kepribadian .....	31
d. Proses Individuasi .....	35
e. Simbolisme Mandala sebagai Representasi Diri .....	35
<b>3. Landasan Teori</b> .....	<b>36</b>
<b>E. METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>39</b>
<b>1. Persiapan (<i>Preparation</i>)</b> .....	<b>40</b>
<b>2. Inkubasi (<i>Incubation</i>)</b> .....	<b>40</b>
<b>3. Iluminasi (<i>Illumination</i>)</b> .....	<b>41</b>

4. Verifikasi ( <i>Verification</i> ) .....	41
<b>F. SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	<b>42</b>
<b>BAB II SUMBER PENCIPTAAN &amp; KONSEP PENCIPTAAN NASKAH DRAMA <i>ELEGI HARI KE- 8.888</i></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. SUMBER PENCIPTAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Judul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
a. Penggunaan Kata "Elegi" .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b. Representasi Angka "8.888" .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Premis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Tema .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Plot/alur.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Penokohan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Latar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7. Dialog.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
8. Aliran/gaya.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
9. Sinopsis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN</b> ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Persiapan ( <i>Preparation</i> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Inkubasi ( <i>Incubation</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Iluminasi ( <i>Illumination</i> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Verifikasi ( <i>Verification</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
a. Ulasan Karya.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. HASIL PENCIPTAAN (Naskah <i>Elegi Hari Ke-8.888</i>)</b> ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
not defined.	
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. KESIMPULAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. SARAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Dokumentasi mendatangi alam terbuka sebagai penerapan Metode Inkubasi Sumber : Nela (2026) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 2 Dokumentasi pengkarya mendatangi alam terbuka sebagai salah satu penerapan metode Inkubasi, Sumber : Galeri pribadi (2026) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 3 Prosesi Dramatic Reading sebagai proses verifikasi. Sumber : Ardian (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Dokumentasi Pementasan Dramatic Reading Elegi Hari Ke- 8.888 Sumber: Ardian (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Poster Pementasan Dramatic Reading Elegi Hari Ke-8.888. Sumber: Ardian (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Dokumentasi pasca pementasan Dramatic Reading Naskah Elegi Hari Ke-8.888. Sumber : Ardian (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Dokumentasi salah satu adegan Dramatic Reading Naskah Elegi Hari Ke-8.888. Sumber : Ardian (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Adegan Naka ditagih oleh Bapak Kontrakan. Sumber : Ardian (2026) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Tokoh Adik yang sedang menelfon Naka..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Adegan kemunculan Scaramus di kamar Naka Sumber : Ardian (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Dokumentasi Tumpengan sebelum pementasan Sumber : Ardian (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Doa bersama sebelum pementasan. Sumber : Ardian (2026).... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 10 Tim Make-up & Hair do Elegi Hari Ke-8.888 Sumber : Satria (2026)..... **Error! Bookmark not defined.**

## GLOSARIUM

### A

**Adegan**

Bagian dari drama yang menunjukkan satu rangkaian peristiwa dalam waktu dan tempat tertentu.

**Alam Bawah Sadar (Subconscious)**

Wilayah psikis yang menyimpan pengalaman, dorongan, dan simbol yang tidak sepenuhnya disadari individu.

**Alur (Plot)**

Rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dan kausal dalam sebuah cerita.

**Anima**

Arketipe yang merepresentasikan sisi feminin dalam ketidaksadaran laki-laki.

**Animus**

Arketipe yang merepresentasikan sisi maskulin dalam ketidaksadaran perempuan.

**Arketipe (Archetype)**

Pola universal dalam ketidaksadaran kolektif yang membentuk perilaku dan pengalaman manusia.

**Atmosfer**

Nuansa emosional yang dirasakan penonton selama pertunjukan berlangsung.

---

### B

**Blueprint**

Rancangan dasar yang menjadi pedoman penyusunan struktur cerita.

**Blocking**

Pengaturan posisi dan perpindahan pemain di atas panggung.

---

### C

**Catharsis**

Pelepasan emosi yang dialami penonton setelah menyaksikan konflik dramatik.

**Child Archetype**

Arketipe yang melambangkan potensi pertumbuhan, harapan, dan masa depan.

**Collective Unconscious**

Lapisan ketidaksadaran universal yang dimiliki seluruh manusia.

**Coping Mechanism**

Cara individu menghadapi tekanan, stres, atau konflik psikologis.

---

**D****Dialog**

Percakapan antar tokoh yang digunakan untuk menyampaikan cerita.

**Dimensi Psikologis**

Aspek kejiwaan yang memengaruhi perilaku dan pengalaman individu.

**Dramatic Action**

Tindakan yang dilakukan tokoh untuk mencapai tujuan tertentu dalam cerita.

**Dramatic Reading**

Pembacaan naskah secara dramatik untuk mengevaluasi kualitas naskah.

**Dramaturgi**

Kajian tentang struktur, unsur, dan teknik penciptaan drama.

---

**E****Ego**

Pusat kesadaran manusia menurut psikologi analitik Carl Gustav Jung.

**Elegi**

Ungkapan duka, ratapan, atau kesedihan yang mendalam.

**Emerging Adulthood**

Masa transisi dari remaja menuju dewasa pada rentang usia 18–29 tahun.

**Eksternalisasi**

Proses menjadikan konflik batin tampil dalam bentuk yang dapat diamati.

---

**F****Flashback**

Teknik penceritaan yang menampilkan kembali peristiwa masa lalu.

## **Framework of Actions**

Kerangka tindakan yang membentuk struktur alur dramatik.

---

### **I**

#### **Identitas Diri**

Kesadaran individu mengenai siapa dirinya.

#### **Illuminasi (Illumination)**

Tahap munculnya ide atau inspirasi dalam proses kreatif.

#### **Imaji**

Gambaran mental yang muncul melalui bahasa atau visual.

#### **Individuasi (Individuation)**

Proses menuju keutuhan diri melalui integrasi unsur sadar dan tidak sadar.

#### **Inkubasi (Incubation)**

Tahap pengendapan gagasan dalam proses kreatif.

---

### **J**

#### **Jati Diri**

Karakteristik khas yang membedakan seseorang dari individu lain.

---

### **K**

#### **Karakter**

Tokoh yang menjalankan peristiwa dalam cerita.

#### **Karakterisasi**

Proses pembentukan watak dan kepribadian tokoh.

#### **Katarsis**

Pelepasan emosi yang dialami penonton setelah menyaksikan konflik dramatik.

#### **Ketidaksadaran Kolektif**

Lapisan ketidaksadaran yang diwariskan secara universal dan menjadi sumber arketipe.

#### **Konflik Batin**

Pertentangan yang terjadi dalam diri tokoh.

#### **Konflik Dramatik**

Pertentangan yang menggerakkan jalannya cerita.

### **Krisis Seperempat Abad**

Kondisi psikologis yang dialami individu dewasa awal akibat kebingungan identitas, tekanan sosial, dan ketidakpastian masa depan.

---

## **L**

### **Laku Dramatik**

Perwujudan tindakan tokoh berdasarkan motivasi tertentu.

### **Latar**

Keterangan mengenai tempat, waktu, dan situasi cerita.

### **Liminal Space**

Ruang atau kondisi transisi antara dua fase kehidupan.

---

## **M**

### **Manifesto Suralisme**

Dokumen yang ditulis André Breton sebagai dasar gerakan surealisme.

### **Mindscape**

Ruang batin atau lanskap psikologis tokoh.

### **Mirror of the Psyche**

Konsep panggung sebagai cerminan kondisi kejiwaan tokoh.

### **Mood**

Suasana emosional yang dibangun dalam pertunjukan.

### **Motivasi Tokoh**

Dorongan yang mendasari tindakan seorang tokoh.

---

## **P**

### **Pementasan**

Proses penyajian karya drama di hadapan penonton.

### **Pencahayaan**

Pengaturan cahaya untuk mendukung suasana dan makna pertunjukan.

### **Persona**

Topeng sosial yang digunakan individu dalam kehidupan sehari-hari.

### **Personifikasi**

Pemberian sifat manusia pada benda, konsep, atau gagasan abstrak.

**Plot Progresif**

Alur yang bergerak maju secara kronologis.

**Premis**

Ide dasar yang menjadi fondasi cerita.

**Preparation**

Tahap persiapan dalam proses kreatif Graham Wallas.

**Psikologi Analitik**

Teori psikologi Carl Gustav Jung yang menekankan peran ketidaksadaran.

**Psychic Automatism**

Metode ekspresi spontan tanpa kendali rasional dalam surealisme.

---

**Q****Quarter Life Crisis**

Krisis psikologis yang sering dialami individu dewasa awal terkait identitas, karier, dan masa depan.

---

**R****Realitas Psikologis**

Pengalaman subjektif yang dirasakan individu dalam pikirannya.

**Resolusi**

Tahap penyelesaian konflik dalam cerita.

---

**S****Shadow**

Arketipe yang merepresentasikan sisi gelap kepribadian.

**Simbol**

Objek atau tanda yang mewakili makna tertentu.

**Simbolisme**

Penggunaan simbol untuk menyampaikan gagasan atau makna.

**Spektakel (Spectacle)**

Unsur visual pertunjukan seperti tata panggung, tata cahaya, dan kostum.

**Struktur Drama**

Kerangka dasar pembangun karya drama.

**Subplot**

Alur pendamping yang mendukung alur utama.

**Surrealisme (Surrealism)**

Aliran seni yang mengeksplorasi mimpi dan alam bawah sadar.

**Surreal Imagery**

Visual atau gambaran yang bersifat mimpi dan tidak logis.

---

**T****Tema**

Gagasan utama yang mendasari keseluruhan cerita.

**Tekstur Drama**

Aspek pengalaman dramatik yang meliputi dialog, suasana, dan spektakel.

**The Self (Diri)**

Pusat totalitas kepribadian dalam teori Carl Gustav Jung.

**Tokoh Utama**

Karakter sentral yang menjadi fokus cerita.

**Transformasi Psikologis**

Perubahan kondisi batin yang dialami tokoh.

---

**U****Universal Images**

Citra simbolik yang ditemukan pada berbagai budaya manusia.

---

**V****Verifikasi (Verification)**

Tahap evaluasi dan penyempurnaan karya dalam metode Graham Wallas.

**Visualisasi Psikologis**

Penggambaran kondisi kejiwaan melalui bentuk visual.

---

**W****Wholeness**

Keadaan utuh secara psikologis yang dicapai melalui proses individuasi.

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA**  
***ELEGI HARI KE-8.888* BERDASARKAN**  
**FENOMENA *QUARTER LIFE CRISIS***

**INTISARI**

Penciptaan naskah drama ini berlatar belakang dari fenomena *Quarter Life Crisis* yang marak dialami oleh individu dewasa awal pada fase perkembangan *Emerging Adulthood*. Krisis ini ditandai oleh ketidakstabilan emosional, kecemasan akan masa depan, tekanan ekspektasi sosial, dan kebingungan identitas diri. Tujuan dari penciptaan karya ini adalah mewujudkan sebuah naskah drama panggung berjudul *Elegi Hari Ke-8.888* yang mampu mentransformasikan konflik psikologis internal tersebut menjadi sebuah struktur laku dramatik yang konkret di atas panggung.

Landasan teori yang digunakan untuk membedah masalah dan membangun karya ini meliputi teori *Emerging Adulthood* dari Jeffrey Arnett, prinsip dramaturgi lakon (premis) Lajos Egri, elemen drama (struktur dan tekstur) George R. Kernodle, arsitektur plot Brander Matthews, serta teori Psikologi Analitik dari Carl Gustav Jung mengenai konsep Arketipe Jiwa dan proses Individuasi. Pendekatan estetika utama yang diterapkan adalah aliran Surealisme yang merujuk pada prinsip *pure psychic automatism* dalam Manifesto André Breton untuk mengeksternalisasikan alam bawah sadar tokoh ke dalam bentuk visual dan logika mimpi di panggung. Metode penciptaan yang digunakan mengadaptasi empat tahapan proses berpikir kreatif dari Graham Wallas, yang terdiri atas persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*). Tahap verifikasi naskah diuji kelayakannya melalui metode pembacaan dramatik (*dramatic reading*) bersama sutradara dan jajaran aktor pendukung.

Hasil dari penciptaan ini berupa sebuah naskah drama panggung beraliran surealisme yang menggambarkan lanskap batin (*mindscapes*) tokoh utama bernama Naka (sebagai representasi Ego) yang sedang menghadapi puncak krisis di hari ke-8.888 dalam hidupnya. Naka ditarik masuk ke dalam ruang batinnya untuk berinteraksi dan berkonflik langsung dengan personifikasi fragmen arketipe jiwanya sendiri, yaitu Scaramus (Persona), Noar (Shadow), Velovie (Anima), dan Mula (Child). Melalui perjalanan dramatik ini, naskah *Elegi Hari Ke-8.888* berhasil menyampaikan pesan kontemplatif bahwa jalan keluar dari *quarter life crisis* bukanlah dengan memaksakan kesempurnaan semu yang menuntut pembunuhan karakter diri, melainkan dengan merangkul kembali seluruh fragmen ketidaksempurnaan jiwa yang terabaikan guna mencapai keutuhan batin melalui proses individuasi yang matang.

**Kata Kunci:** Penciptaan Naskah Drama, *Quarter Life Crisis*, Carl Gustav Jung Arketipe Jiwa, Surealisme, Individuasi.

## **THE CREATION OF THE DRAMA SCRIPT *ELEGY OF THE 8,888TH DAY* BASED ON THE PHENOMENON OF QUARTER-LIFE CRISIS**

### **ABSTRACT**

The creation of this drama script is motivated by the phenomenon of the Quarter Life Crisis, commonly experienced by young adults during the transitional developmental phase known as Emerging Adulthood. This crisis is characterized by emotional instability, future anxiety, heavy social expectations, and identity confusion. The objective of this creative project is to produce a stage play script titled "Elegi Hari Ke-8.888" that effectively transforms these abstract, internal psychological conflicts into a concrete framework of dramatic actions on stage.

The theoretical framework used to analyze the core problem and construct the play includes Jeffrey Arnett's Emerging Adulthood theory, Lajos Egri's principles of playwriting (premise), George R. Kernodle's drama elements (structure and texture), Yudiaryani's concept of dramatic action, Brander Matthews' plot architecture, and Carl Gustav Jung's Analytical Psychology focusing on Archetypes and the Individuation process. The primary aesthetic approach applied is Surrealism, referencing the principle of pure psychic automatism in André Breton's Manifesto, which functions to externalize the character's subconscious mind into dream-logic visuals on stage. The creation method adapts Graham Wallas's four stages of the creative process: preparation, incubation, illumination, and verification. The verification stage evaluated the script's performative quality through a dramatic reading process in collaboration with a director and a supporting cast.

The final outcome of this creation is a surrealist stage play script depicting the inner mindscape of the main character, Naka (representing the Ego), who faces the peak of his existential crisis on the 8,888th day of his life. Naka is pulled into his own psyche to confront and interact directly with the personified archetypal fragments of his soul: Scaramus (the Persona), Noar (the Shadow), Velovie (the Anima), and Mula (the Child). Through this dramatic journey, "Elegi Hari Ke-8.888" successfully delivers a contemplative message that the resolution to a quarter-life crisis is not achieved by chasing a false perfection that demands the destruction of one's inner traits, but rather by embracing all neglected, imperfect fragments of the psyche to attain inner wholeness through a mature individuation process.

**Keywords:** Drama Script Creation, Quarter Life Crisis, Carl Gustav Jung, Psyche Archetypes, Surrealism, Individuation.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Manusia dalam siklus hidupnya tidak dapat terlepas dari tahapan perkembangan yang menuntut adaptasi psikologis. Salah satu fase paling krusial dalam psikologi perkembangan modern adalah fase *Emerging Adulthood*. *Emerging Adulthood* adalah masa peralihan dari remaja menuju dewasa (Arnett, 2000). Fase ini terjadi pada rentang usia 18 hingga 29 tahun, individu idealnya mulai memantapkan identitas diri dan kemandirian. Hal ini diperkuat oleh pandangan Santrock (2011:403) yang menyatakan bahwa masa ini adalah periode eksplorasi identitas (*identity exploration*), di mana ketidakstabilan menjadi fitur utama karena individu belum merasa sepenuhnya dewasa namun juga bukan lagi anak-anak. Kegagalan dalam menjembatani transisi inilah yang memicu ketegangan emosional.

Ketidaksiapan menghadapi transisi tersebut melahirkan sebuah fenomena krisis yang dikenal luas sebagai *Quarter Life Crisis*. Istilah ini dipopulerkan oleh Robbins & Wilner (2001:4) yang mendefinisikannya sebagai respons terhadap ketidakstabilan puncak masa dewasa awal, di mana individu merasa panik akan masa depan dan mempertanyakan kualitas hidupnya. *Quarter life crisis* didefinisikan sebagai krisis yang terjadi akibat ketidaksiapan seseorang dalam menjalani proses peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa (Artiningsih & Savira, 2021:2). *Quarter life crisis* bukan sebatas rasa bimbang biasa, melainkan kondisi psikologis serius yang memicu tekanan luar biasa. Tekanan ini bersumber

dari derasnya arus perbandingan sosial, beratnya ekspektasi untuk mencapai keamanan (karier, finansial, dan relasi), serta keraguan mendasar terhadap setiap keputusan hidup. Manifestasi *quarter life crisis* ini, menurut Fatchurrahmi & Urbayatun (2022:23), meliputi kecemasan kronis, perasaan terperangkap dalam lingkaran stagnasi, hingga kebingungan akan tujuan hidup.

Kekacauan psikis yang menyertai *quarter life crisis* menjadikan individu merasa terisolasi meskipun berada dalam lingkungan sosial yang padat. Perasaan terperangkap ini terjadi akibat ketidaksesuaian antara idealisme masa muda dengan realitas hidup yang menuntut kompromi dan struktur yang kaku. Robinson, Wright, & Smith (2013:130) menyajikan model yang menunjukkan bahwa krisis ini dipicu oleh kontradiksi tajam antara menjalani komitmen hidup yang tidak memuaskan dan perasaan terasing dari bayangan kehidupan ideal yang didambakan. Apabila tidak ditangani dengan tepat, gejala ini membawa dampak yang signifikan terhadap keutuhan diri individu. Dalam perspektif *Emerging Adulthood*, ketidakstabilan (*instability*) yang ekstrem pada fase ini sering kali berujung pada gangguan emosional seperti depresi, kecemasan akut, dan kebingungan identitas (Arnett, 2004:121). Individu tidak hanya mengalami kebingungan arah, tetapi juga mengalami stagnasi atau kelumpuhan dalam mengambil keputusan hidup. Tingkat tekanan psikologis yang tinggi ini secara nyata dapat mengakibatkan gangguan pada aspek sosial, mental, dan emosional individu, sehingga menghancurkan aktivitas produktif dan menurunkan kualitas hidup sehari-hari (Balzarie & Nawangsih, 2019:495). Fenomena disorientasi inilah yang menciptakan "ruang kosong" dalam jiwa yang menuntut untuk dimaknai ulang.

Berangkat dari kompleksitas dampak tersebut, ketertarikan mendalam penulis terhadap fenomena *quarter life crisis* didasarkan pada pengalaman empiris dan observasi langsung terhadap topik yang terus-menerus muncul di media sosial, menandakan bahwa krisis ini dialami secara luas oleh generasi muda. Secara personal, fenomena ini bersifat universal dan membawa muatan konflik yang mendasar, sebuah pertempuran abadi dalam diri manusia untuk menemukan keutuhan diri di tengah-tengah tuntutan diri. Selain itu, meskipun isu ini telah banyak dibahas dalam ranah psikologi, fenomena ini memiliki daya pikat tersendiri sebagai sumber penciptaan. Kompleksitas gejala batin di dalamnya menawarkan potensi dramatik yang luas untuk dieksplorasi lebih jauh ke dalam bentuk naskah drama, sehingga penulis merasa terdorong untuk mengangkat fenomena ini ke dalam sebuah naskah drama. Naskah drama dipilih sebagai media penciptaan karena bentuk sastra ini memiliki karakteristik unik dalam mentransformasikan gagasan abstrak dan gejala internal menjadi struktur laku yang konkret. Naskah drama menuntut objektivitas di mana konflik kejiwaan tidak sekadar diceritakan, melainkan diwujudkan melalui dialog dan perbenturan karakter. Pemilihan bentuk ini juga didasari kesadaran bahwa naskah drama adalah kerangka dasar bagi terciptanya peristiwa teater. Orientasi menuju panggung ini menjadi krusial, sebab hal tersebut selaras dengan pemikiran Yudiaryani (2002:1) dalam bukunya *Panggung Teater Dunia*, yang menegaskan bahwa teater bukan sekadar tontonan, melainkan medium refleksi yang hadir untuk merespons kegelisahan zaman dan kondisi kemanusiaan. Maka, melalui naskah ini, penulis berupaya merekam jejak psikologis generasi hari ini ke dalam sebuah potensi pertunjukan.

Berpijak pada potensi dramatik tersebut, tercetuslah ide penciptaan naskah drama panggung yang berakar dari *quarter life crisis*. Agar gagasan mengenai kecemasan psikologis ini tidak hanya berakhir sebagai wacana abstrak yang liar, diperlukan sebuah landasan struktural yang kokoh untuk mengikatnya. Oleh karena itu, ide tersebut segera ditransformasikan ke dalam bentuk premis sebagai fondasi utama penciptaan. Sebagaimana ditegaskan dalam prinsip dramaturgi, setiap lakon harus tumbuh dari sebuah premis yang kuat, yaitu intisari atau benih (*seed*) yang menjadi gagasan pengontrol arah cerita (Egri dalam Lephén, 2025:21). Dengan rumusan premis yang kuat, penulis mampu mengembangkan fenomena krisis ini menjadi kerangka penulisan lakon yang terarah, fokus, dan memiliki kesatuan bangunan struktur.

Untuk memvisualisasikan gejolak batin tersebut, penulis menetapkan Surealisme sebagai pendekatan estetika utama dalam naskah ini. Pilihan ini didasari oleh kemampuan surealisme untuk mendekonstruksi logika rasional demi menyingkap kebenaran psikis yang tersembunyi. Hal ini selaras dengan prinsip estetika yang menolak hukum sebab-akibat konvensional, di mana panggung difungsikan sebagai cermin psike yang memproyeksikan realitas internal tokoh menjadi wujud visual yang konkret (Styan, 1981:4). Oleh karena itu, struktur peristiwa dalam lakon ini tidak dibangun berdasarkan peniruan alam nyata, melainkan berdasarkan logika mimpi. Naskah ini akan menyelami lanskap mental tokoh utama yang dipenuhi oleh interaksi antara dirinya dengan personifikasi arketipe jiwanya (*Persona, Shadow, dan Anima*). Melalui pendekatan ini, fenomena

*quarter life crisis* tidak sekadar diceritakan, tetapi divisualkan menjadi objek-objek visual yang imajinatif.

Penciptaan naskah drama ini merupakan sebuah upaya membuka perspektif baru. Dengan pendekatan surealisme, naskah ini menghadirkan pandangan baru terhadap pandangan umum yang menempatkan *quarter life crisis* sebagai fase atau momok menakutkan yang harus dihindari. Sebaliknya, melalui naskah ini penulis ingin mendudukan krisis tersebut sebagai sebuah fase reflektif yang wajar dan krusial. Sebuah momentum berkenalan dengan diri sendiri yang jujur untuk memilah mana keinginan diri yang otentik dan mana yang sekadar tuntutan sosial. Manfaat dari penciptaan naskah ini diharapkan mampu menjadi media katarsis dan penyadaran publik, bahwa jalan keluar dari krisis ini bukanlah dengan membunuh bagian lain dari diri agar menjadi sempurna, melainkan merangkul ketidaksempurnaan tersebut sebagai syarat mutlak menuju kedewasaan yang utuh.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan penciptaan adalah bagaimana proses penciptaan naskah drama “*Elegi Hari Ke-8.888*” berdasarkan fenomena *quarter life crisis* ?

### C. TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah Menciptakan naskah drama “*Elegi Hari Ke-8.888*” berdasarkan fenomena *quarter life crisis*.

### D. TINJAUAN PENCIPTAAN

#### 1. Tinjauan karya

##### a. Naskah Drama “A Dream Play” Karya August Strindberg (1902)

Naskah drama yang memiliki judul asli “*Ett Drömspel*” ini pertama kali terbit pada tahun 1902 dan pada tahun 1912 naskah tersebut diterbitkan dalam versi bahasa Inggris. Naskah ini mengisahkan perjalanan anak dewa (Putri dari Indra) yang turun ke bumi untuk mengetahui penderitaan manusia. Strindberg menyusun naskah drama ini dengan meniru bentuk mimpi yang tidak beraturan namun memiliki kesinambungan secara emosional, dimana karakter-karakter dapat terbelah, mengganda, dan berubah wujud. Dalam pengantarnya juga Strindberg menegaskan bahwa di balik kekacauan karakter tersebut, terdapat satu kesadaran tunggal, yaitu kesadaran si pemimpi itu sendiri.

Naskah “A Dream Play” ini merupakan representasi ikonik naskah yang memvisualisasikan alam bawah sadar dan arketipe. Namun, dalam penciptaan naskah “*Elegi Hari Ke-8.888*” memiliki pendekatan yang berbeda secara muatan konflik dengan naskah “*A Dream Play*”. Perbedaan mendasar terdapat pada fungsi fragmentasi karakter “*A Dream*

*Play*” memecah karakter untuk menjawab pertanyaan tentang penderitaan manusia secara meluas (mengapa manusia menderita), sedangkan naskah “*Elegi Hari Ke-8.888*” fungsi fragmentasi karakter tersebut untuk membedah krisis perkembangan yang spesifik yang dialami individu, yaitu *quarter life crisis*. Karakter seperti pengacara atau perwira dalam naskah Strindberg tidak implementasikan dalam naskah *Elegi Hari Ke-8.888* melainkan personifikasi dari *Archetype* (Arketipe) (*Shadow, Anima, Devine Child*) untuk menjawab pertanyaan tentang keutuhan diri (Individuasi).

b. Naskah Drama “Kapai-Kapai” Karya Arifin C. Noer (1970)

Tinjauan karya naskah drama Indonesia yang menjadi rujukan adalah *Kapai-Kapai* karya Arifin C. Noer yang ditulis pada tahun 1970. Naskah ini mengangkat kisah tokoh Abu, seorang kuli yang hidup dalam kemiskinan dan penderitaan, namun menemukan kebahagiaan semu melalui dongeng-dongeng yang dibisikkan oleh tokoh Emak tentang “Cermin Tipu Daya”. Arifin membangun lanskap panggung yang membaurkan dua alam, yaitu alam realitas yang kejam (saat Abu bekerja) dan alam mimpi yang indah (saat Abu terbuai dongeng). Panggung menjadi ruang proyeksi imajinasi Abu yang menginginkan kehidupan sempurna sebagai Pangeran, namun berakhir tragis karena ia terperangkap dalam ilusi tersebut. Karya ini memiliki relevansi kuat dalam hal visualisasi panggung yang menghadirkan “Dunia Mimpi” sebagai bagian dari kehidupan tokoh. Namun, penulis menawarkan dalam hal fungsi latar dunia mimpi tersebut. Perbedaan terletak pada motivasi penciptaan imajinasinya. Jika dalam *Kapai-Kapai* dunia

mimpi hadir sebagai bentuk pelarian tokoh dari realitas sosial (kemiskinan), maka dalam naskah *Elegi Hari Ke-8.888*, dunia mimpi hadir sebagai bentuk medan perang internal. Tokoh utama tidak lari ke dalam mimpi untuk mencari hiburan seperti Abu, melainkan terjebak di dalam pikirannya sendiri untuk bertarung menghadapi tuntutan kesempurnaan.

b. Film Drama Musikal *Tick, Tick... Boom!* Karya Lin-Manuel (2021)

Salah satu karya yang menjadi rujukan dalam penciptaan ini adalah Film drama musikal *Tick, Tick... Boom!* Karya Lin-Manuel Miranda. Film ini merupakan debut penyutradaraan film panjang Lin-Manuel Miranda dengan skenario yang ditulis oleh Steven Levenson. Film ini dibintangi oleh Andrew Garfield, Alexandra Shipp, Vanessa Hudgens, Robin de Jesús, Joshua Henry, Judith Light, dan Bradley Whitford. Karya ini diadaptasi dari drama musikal semi-otobiografi berjudul sama ciptaan Jonathan Larson. Drama musikal tersebut pada mulanya merupakan pertunjukan solo (*one-man show*) yang ditulis dan dibawakan sendiri oleh Larson dalam sebuah lokakarya di Second Stage Theater, New York, pada 6–9 September 1990 dengan judul awal *Boho Days*. Setelah lokakarya tersebut, Larson terus merevisi naskahnya dan sempat mengganti judul menjadi *30/90* sebelum akhirnya dikenal dengan judul final *Tick, Tick... Boom!*. Setelah Larson wafat pada tahun 1996, naskah ini diadaptasi oleh dramawan David Auburn menjadi drama musikal untuk tiga pemeran dan dipentaskan secara perdana di Off-Broadway pada 23 Mei 2001. Versi film

musikal karya Miranda dan Levenson kemudian dirilis secara global melalui platform Netflix pada 19 November 2021.

Film ini menceritakan kisah Jon, seorang komposer teater musikal muda di New York yang merasa dihantui oleh suara detak jam di kepalanya menjelang ulang tahunnya yang ke-30. Jon mengalami kecemasan hebat karena merasa belum mencapai kesuksesan, sementara sahabatnya, Michael, sudah hidup mapan dengan bekerja di perusahaan periklanan, dan pacarnya, Susan, menuntut kepastian hubungan. Konflik memuncak ketika Jon harus memilih antara mempertahankan idealismenya untuk berkarya atau menyerah pada realitas ekonomi yang menuntut keamanan. Pada akhirnya, Jon berdamai dengan ketakutan akan waktu tersebut dan memutuskan untuk terus berkarya.

Karya tersebut merupakan film yang menggambarkan *Quarter Life Crisis* yang berfokus pada konflik karir dan tekanan sosial. Namun, dalam penciptaan kali ini penulis menawarkan pendekatan yang berbeda. Perbedaan ini terletak pada perspektif konflik dan gaya pementasan. *Tick Tick Boom* memotret krisis tersebut melalui kaca mata realitas dengan konflik eksternal yang konkret (masalah uang, pekerjaan, dan pernikahan), sedangkan naskah *Elegi Hari Ke-8.888* memotretnya melalui kaca mata psikologis. Penulis tidak menghadirkan latar dunia nyata seperti apartemen atau kantor secara keseluruhan, melainkan sebuah lanskap batin (*mindscape*) di mana konflik terjadi secara internal antara manusia

berinteraksi dan berkonflik dengan arketipe jiwanya (*Shadow, Persona, dan Anima*).

## 2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini didasarkan pada buku fundamental karya Carl Gustav Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious* (1968), yang merupakan Volume 9 Bagian I dari *Collected Works*. Buku ini menyediakan peta mendalam tentang bagaimana simbol-simbol universal bekerja dalam drama kehidupan manusia, khususnya mengenai struktur jiwa yang melampaui pengalaman pribadi.

### a. Konsep Ketidaksadaran Kolektif (*The Collective Unconscious*)

Jung membedakan struktur jiwa manusia menjadi dua lapisan utama. Pertama, ketidaksadaran pribadi (*personal unconscious*), yang berisi ingatan-ingatan yang dilupakan atau ditekan serta pengalaman hidup individu (Jung, 1968: 3-4). Kedua, ketidaksadaran kolektif (*collective unconscious*), yaitu lapisan jiwa yang lebih dalam, tidak berasal dari pengalaman pribadi, melainkan bersifat bawaan (*inborn*), universal, dan identik pada setiap manusia. Jung menyebutnya sebagai "substrat psikis umum yang bersifat suprapersonal" (Jung, 1968: 4). Isi dari ketidaksadaran kolektif inilah yang disebut sebagai arketipe.

## b. Definisi dan Sifat Arketipe

Arketipe didefinisikan sebagai "tipe-tipe primordial" atau gambaran universal yang telah ada sejak zaman dahulu (Jung, 1968: 4). Pada dasarnya, arketipe adalah "struktur tanpa isi" (form without content) — seperti sistem aksial pada kristal yang menentukan bentuk, namun baru akan terisi materi nyata (gambaran/ide) ketika muncul ke dalam kesadaran melalui pengalaman individu, mimpi, atau visi (Jung, 1968: 5, 48). Secara fungsional, arketipe merupakan "organ psikis" yang vital bagi ekonomi batin manusia; kegagalan menghubungkan kesadaran dengan arketipe dapat menyebabkan disosiasi dan neurosis.

## c. Ragam Arketipe dalam Struktur Kepribadian

Jung merinci beberapa arketipe utama yang membentuk dinamika kepribadian:

### 1) *Ego: Pusat Kesadaran*

Ego didefinisikan sebagai "pusat dari medan kesadaran (the centre of the field of consciousness)" (Jung, 1968: 288). Ego bertindak sebagai subjek dari kepribadian yang sadar dan titik referensi bagi segala pengalaman yang disadari. Namun, Jung menekankan bahwa ego bukanlah totalitas manusia karena ia hanyalah "subjek dari kepribadian yang sadar" (Jung, 1968: 51), sementara keseluruhan kepribadian (Diri/The

Self) mencakup wilayah ketidaksadaran yang jauh lebih luas.

2) *Persona: Topeng Sosial*

Persona adalah sistem adaptasi individu untuk dapat berfungsi di dalam masyarakat. Secara teoretis, persona merupakan "topeng aktor" (Jung, 1968: 20) atau "sistem adaptasi individu, atau cara yang ia asumsikan dalam berurusan dengan dunia" (Jung, 1968: 122). Bahaya utama muncul ketika individu menjadi identik dengan topengnya. Jung memperingatkan bahwa "pakaian Deianeira bisa melekat kuat ke kulitnya" — yaitu individu tersebut kehilangan jati diri aslinya karena terlalu melekat pada peran profesional atau sosialnya (Jung, 1968: 123).

3) *Shadow (Bayang-bayang): Sisi Gelap yang Terlupakan*

Shadow merupakan komponen kepribadian yang paling dekat dengan kesadaran namun paling sering ditolak. Shadow dipersonifikasikan sebagai "segala sesuatu yang subjek tolak untuk diakui tentang dirinya sendiri" (Jung, 1968: 305), mencakup sifat-sifat inferior dan kecenderungan lain yang tidak kompatibel dengan nilai sadar individu. Jung menggambarkannya sebagai

sosok yang "mengancam dan konyol (minatory and ridiculous)" yang berdiri di ambang pintu awal jalan individuasi (Jung, 1968: 123). Dampak psikologisnya: seseorang yang dikuasai oleh arketipe ini akan merasa selalu "berdiri di atas cahayanya sendiri dan terjatuh ke dalam jebakannya sendiri" (Jung, 1968: 123). Shadow bersifat otonom dan tidak bisa "dihilangkan melalui logika atau dirasionalkan agar menjadi tidak berbahaya" (Jung, 1968: 20). Menghadapi shadow merupakan "ujian keberanian pertama" dalam perjalanan batin. Secara lebih luas, trickster (si penipu) adalah bentuk kolektif dari shadow, yang merupakan "rangkuman dari semua sifat karakter inferior pada individu" (Jung, 1968: 270).

#### 4) *Anima dan Animus: Arketipe Kehidupan*

Anima adalah personifikasi dari elemen feminin dalam ketidaksadaran seorang pria, sedangkan Animus adalah sisi maskulin dalam wanita (Jung, 1968: 26, 32). Anima berfungsi sebagai "mediator" atau jembatan antara kesadaran ego dengan ketidaksadaran kolektif (Jung, 1968: 179). Arketipe ini memiliki sifat bipolar: ia bisa muncul sebagai sosok yang murni dan membimbing, atau sebagai sosok yang berbahaya dan menggoda. Segala sesuatu yang disentuh anima menjadi "numinous

— tanpa syarat, berbahaya, tabu, dan magis" (Jung, 1968: 28). Anima sering digambarkan sebagai makhluk yang "sangat tua atau makhluk yang berasal dari tatanan hal-hal yang berbeda" (Jung, 1968: 196), karena ia berada di luar dimensi waktu manusia biasa.

#### 5) Arketipe Child (Anak): Benih Masa Depan

Arketipe ini mewakili aspek pra-konsepsi dari jiwa kolektif dan dorongan untuk tumbuh. Child muncul untuk "mengompensasi atau mengoreksi keberpihakan yang tak terelakkan dari pikiran sadar" (Jung, 1968: 162). Ia melambangkan "potensi masa depan" dan persiapan menuju perubahan kepribadian. Karakteristiknya paradoks: meskipun sering digambarkan sebagai sosok yang "terabaikan dan terekspos (*abandoned and exposed*)", pada saat yang sama ia memiliki kekuatan yang "bersifat ilahi" (Jung, 1968: 170). Ia mewakili "dorongan yang paling kuat dan tidak dapat dihindari pada setiap makhluk, yaitu dorongan untuk mewujudkan dirinya sendiri" (Jung, 1968: 170).

#### 6) Arketipe Lainnya

Selain kelima arketipe utama di atas, Jung juga menyebutkan Wise Old Man (Orang Tua Bijak), yaitu arketipe roh atau makna yang muncul dalam situasi sulit

ketika individu membutuhkan wawasan dan nasihat; serta Trickster (Si Penipu), arketipe kuno yang mencerminkan kesadaran manusia yang belum terdiferensiasi, sering muncul sebagai sosok yang konyol namun memiliki benih transformasi.

#### d. Proses Individuasi

Individuasi adalah tema sentral dalam psikologi analitik Jung, yang didefinisikan sebagai proses psikologis untuk menjadi manusia yang utuh, unik, dan tidak terbagi (wholeness) (Jung, 1968: 275). Tujuan individuasi bukanlah mencapai kesempurnaan (perfection), melainkan keutuhan (wholeness) melalui integrasi elemen-elemen ketidaksadaran ke dalam medan kesadaran (Jung, 1968: 287). Proses ini menuntut ego untuk berhenti menekan sisi gelapnya (shadow) dan melakukan dialektika dengan kekuatan otonom batin lainnya (Jung, 1968: 40, 289). Hasil akhir dari individuasi adalah penggeseran pusat kepribadian dari ego yang terbatas menuju Diri (*The Self*) yang mencakup totalitas kesadaran dan ketidaksadaran.

#### e. Simbolisme Mandala sebagai Representasi Diri

Dalam fase krisis atau tahap akhir individuasi, jiwa secara spontan menghasilkan simbol Mandala (lingkaran). Mandala secara psikologis

mengekspresikan totalitas "Diri" dan berfungsi sebagai instrumen penyembuhan diri untuk mengurangi kekacauan mental serta menciptakan keteraturan batin (Jung, 1968: 387, 388). Mandala sering kali dianggap sebagai "*God-image*" yang ada di dalam jiwa manusia dan merupakan upaya alamiah jiwa untuk menyatukan kembali bagian-bagian kepribadian yang terpecah ke dalam satu pusat yang teratur.

### 3. Landasan Teori

*Emerging Adulthood* merupakan teori periode perkembangan transisional yang diusulkan oleh Jeffrey Arnett, mencakup rentang usia 18 hingga 29 tahun. Teori ini mengidentifikasi fase tersebut sebagai masa yang secara kualitatif berbeda dari masa remaja maupun masa dewasa awal yang mapan, di mana individu belum memiliki tanggung jawab normatif penuh selayaknya orang dewasa. Arnett (2000:469) menjelaskan bahwa periode ini ditandai oleh lima dimensi psikologis utama, yaitu eksplorasi identitas, ketidakstabilan (tempat tinggal dan pekerjaan), fokus pada diri sendiri (*self-focused*), perasaan 'di antara' (*feeling in-between*), serta optimisme terhadap kemungkinan masa depan. Dalam konteks penciptaan naskah ini, teori periode perkembangan ini digunakan penulis sebagai landasan utama untuk memahami situasi *quarter life crisis* yang dialami tokoh, mendudukan kegelisahannya bahwa gejolak batin, ketidakstabilan, dan perasaan 'terjebak di antara' (*feeling in-between*) yang dialami tokoh bukanlah

sekadar respon emosi sesaat, melainkan sebuah fase perkembangan manusia.

Setelah fenomena *Emerging Adulthood* dipahami sebagai masalah utama, langkah fundamental dalam perancangan lakon ini berpegang pada prinsip dramaturgi Lajos Egri, khususnya mengenai Premis. Egri menegaskan bahwa setiap naskah yang baik harus dimulai dari rumusan premis yang matang sebelum menyentuh elemen lain (Egri dalam Lephén (2025:21)). Egri mendefinisikan premis sebagai intisari atau benih (*seed*) yang berfungsi sebagai gagasan pengontrol (*controlling idea*) bagi keseluruhan cerita. Tanpa premis yang kuat, sebuah naskah berisiko melebar tanpa arah dan kehilangan fokus. Lephén (2025:23) menjelaskan bahwa premis adalah "akar tunggang pohon kreatif", yang berarti lakon yang utuh sejatinya hanyalah pembuktian panjang dari satu kalimat premis tersebut. Oleh karena itu, dalam penciptaan ini, penulis merumuskan premis terlebih dahulu sebagai proposisi logis yang akan diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui perjalanan konflik tokoh utama.

Berangkat dari rumusan premis yang telah ditetapkan, Selanjutnya, kerangka naskah disusun berdasarkan konsep yang dikemukakan oleh George R. Kernodle. Kernodle membagi elemen drama menjadi dua unsur utama yang saling melengkapi: Struktur dan Tekstur. Struktur mencakup tema, plot, dan karakter yang berfungsi sebagai fondasi cerita atau tulang punggung yang menjaga logika kausalitas, sementara Tekstur meliputi dialog, mood (suasana), dan spektakel yang berfungsi memperkuat

pengalaman dramatik dan memberikan "daging" pada struktur tersebut. Guna memastikan struktur dan tekstur ini hidup dan tidak sekadar menjadi kerangka teknis, penulis merujuk pada pandangan Yudiaryani. Yudiaryani menekankan bahwa elemen vital yang menggerakkan struktur adalah motivasi, yang kemudian melahirkan Laku Dramatik (*Dramatic Action*) (2002:45). Teori Kernodle ini digunakan penulis untuk memastikan bahwa setiap elemen struktur (tema, plot, karakter) memiliki landasan motivasi yang kuat, yang kemudian diproyeksikan kepada penonton melalui tekstur (dialog, mood/suasana, spektakel).

Dalam menciptakan bagian struktur berupa karakter, Teori Psikologi Analitik milik Gustav Carl Jung dipilih. Mengingat naskah ini mengangkat tema pergolakan batin, karakter pendukung tidak disusun sebagai manusia utuh biasa, melainkan sebagai personifikasi dari struktur jiwa. Jung (1968:42) menjelaskan bahwa di dalam ketidaksadaran kolektif terdapat Arketipe, dijelaskan dengan kalimat "*primordial types, that is, with universal images that have existed since the remotest times*" dengan arti bahwa pola-pola purba atau citra universal sudah ada sejak dahulu. Penulis mengadopsi tiga arketipe kunci Jung: Ego sebagai pusat kesadaran yang menjadi Tokoh Utama; Persona (topeng sosial) sebagai karakter yang menuntut kesempurnaan; dan Shadow (sisi gelap) sebagai karakter yang berisi sisi gelap, tersembunyi, dan tidak disadari dari kepribadian seseorang, termasuk emosi negatif (kemarahan, kecemburuan), naluri primal, sifat yang dianggap tidak bisa diterima sosial, trauma, atau bahkan

potensi positif yang belum terwujud, yang semuanya ditekan ke alam bawah sadar karena bertentangan dengan citra diri ideal (Persona). Teori Jung ini memungkinkan penulis untuk mewujudkan konflik internal menjadi eksternal, di mana panggung menjadi ruang pergulatan batin antara Ego melawan arketipe-arketipe dalam dirinya sendiri.

Sebagai wadah estetika untuk mempresentasikan keseluruhan konstruksi dramatik dan psikologis tersebut, penulis memilih pendekatan Suralisme. Landasan utamanya mengacu pada Manifesto of Surrealism (1924) oleh André Breton, yang mendefinisikan surrealisme sebagai "otomatisme psikis murni" (pure psychic automatism). Breton (1924:26) menegaskan bahwa tujuan surrealisme adalah mengungkapkan fungsi pemikiran yang sebenarnya, terlepas dari kontrol akal budi maupun estetika moral. Teori ini memfasilitasi penulis untuk mengalihkan hukum logika dan waktu linier dalam naskah, menggantikannya dengan logika mimpi. Dalam pendekatan ini, panggung difungsikan sebagai cermin psike (*mirror of the psyche*) yang memproyeksikan realitas batin tokoh keluar menjadi realitas visual yang konkret (Styan, 1981: 4). Tujuannya agar panggung bisa memperlihatkan kecemasan tokoh utama secara nyata, di mana sosok-sosok tersembunyi dalam batinnya (arketipe) muncul dan menjadi hidup di hadapan penonton.

#### **E. METODE PENCIPTAAN**

Metode penciptaan merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan sebuah karya baru. Dalam penciptaan naskah *Elegi*

*Hari Ke-8.888*, penulis menggunakan metode proses berpikir kreatif yang dikembangkan oleh Graham Wallas. Graham Wallas menguraikan empat tahap proses kreatif, yakni persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Sadler-Smith, 2015:342). Tahapan ini memberikan kerangka struktural dalam menciptakan naskah drama, yaitu:

1. Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan dalam penciptaan naskah dimulai dengan pengumpulan informasi dan analisis terhadap fenomena yang akan di jadikan sumber penciptaan. Hal ini selaras dengan pernyataan Damajanti, *Preparation* ialah tahap pengumpulan informasi atau data yang akan diperlukan untuk memecahkan suatu masalah (Damajanti, 2013: 23). Tahap ini dimulai dengan membaca dan mengamati fenomena *quarter life crisis* untuk memperdalam pemahaman mengenai fenomena yang akan digunakan sebagai sumber ide penciptaan. Observasi terhadap fenomena dilakukan

2. Inkubasi (*Incubation*)

Setelah mengumpulkan dan menganalisis informasi, Tahap inkubasi akan dijalani dalam proses menciptakan naskah drama. Pada tahap ini, jeda sejenak dimanfaatkan untuk membiarkan ide-ide dan pemahaman tentang konflik internal pada fenomena krisis seperempat (*quarter life crisis*) meresap lebih dalam dan baik. Proses inkubasi ini memungkinkan inspirasi muncul dengan cara yang lebih intuitif.

Dalam konteks naskah ”*Elegi Hari Ke-8.888*”, penulis merenungkan aspek psikologis arketipe milik Carl Gustav Jung, bagaimana kecemasan serta tekanan pada orang yang mengalami krisis seperempat abad (*quarter life crisis*) bisa dieksplorasi lebih jauh melalui karakter dan plot yang akan diciptakan.

### 3. Iluminasi (*Illumination*)

Tahap iluminasi adalah saat inspirasi konkret muncul dan diterjemahkan ke dalam bentuk naskah. Pada tahap ini, penulis mulai menyusun sinopsis, mengembangkan alur cerita, menetapkan karakter-karakter, latar tempat dan waktu, serta merancang suasana yang akan mendukung keutuhan naskah drama. Tahap menjadi prosesi penting saat penciptaan naskah, karena pada prosesi atau fase ini inspirasi atau gagasan baru tak terduga muncul sehingga ide gagasan awal, data-data, serta konsep perancangan karya yang sudah dicanangkan pada fase sebelumnya menjadi lebih berkembang.

### 4. Verifikasi (*Verification*)

Verifikasi adalah tahap terakhir, di mana naskah diuji kelayakannya melalui pembacaan dramatis (*dramatic reading*). Dalam tahap ini, penulis bekerja sama dengan sutradara dan aktor untuk membaca naskah, mengidentifikasi area mana saja yang membutuhkan perbaikan, baik struktur maupun tekstur dan menerima umpan balik. Berdasarkan saran, kritik, dan evaluasi dari hasil proses

*dramatic reading* yang diterima, naskah akan direvisi untuk mencapai bentuk final yang lebih matang sehingga naskah dapat dinyatakan mencapai hasil yang diinginkan.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Guna memudahkan pembaca memahami alur pemikiran dan proses kreatif dalam penciptaan naskah drama *Elegi Hari Ke-8.888*, laporan pertanggungjawaban ini disusun berdasarkan sistematika penulisan.. Hal ini mengacu pada prinsip penulisan karya ilmiah di mana sistematika berfungsi sebagai kerangka logis yang menguraikan gagasan secara runtut, mulai dari latar belakang masalah hingga simpulan akhir, sehingga tercipta koherensi antar-bab yang saling mendukung (Dalman, 2016:12). Berikut merupakan sistematika penulisan dalam penciptaan naskah drama berjudul *Elegi Hari Ke-8.888*:

Bab I Pendahuluan. Berisi tentang latar belakang penciptaan yang berangkat dari fenomena *quarter life crisis*, rumusan ide, tujuan dan manfaat penciptaan karya, metode penciptaan yang digunakan, serta sistematika penulisan laporan.

Bab II Konsep Penciptaan. Memaparkan pembahasan tentang analisa dan fenomena yang dijadikan sumber ide dalam proses penciptaan naskah drama *Elegi Hari Ke-8.888*

Bab III Proses Penciptaan Naskah Drama. Menjelaskan tahapan kreatif penulisan naskah *Elegi Hari Ke-8.888* dari awal hingga akhir, mulai dari

penemuan ide premis, pengembangan karakter, penyusunan alur, hingga hasil akhir penciptaan naskah drama.

Bab IV Penutup. Berisi kesimpulan dari keseluruhan proses penciptaan dan saran untuk pengembangan karya selanjutnya.

