

KARYA TARI RAYUAN SANG BATU INTERPRETASI MITOS SISYPHUS SEBAGAI REFLEKSI PSIKOLOGI KORUPSI DI INDONESIA

Laila Rahmah Tusa'diah, Wardi Metro, Yan Stevenson, Syahril

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Kota Padangpanjang, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: Laila Rahmah Tusa'diah lailapesona123@gmail.com Institut Seni Indonesia Padangpanjang	Karya Tari Rayuan Sang Batu merupakan karya tari kontemporer yang terinspirasi dari mitos sisyphus dalam mitologi Yunani Kuno. Karya ini berangkat dari kegelisahan terhadap kondisi manusia yang terjebak dalam siklus hasrat, ambisi dan keinginan untuk menguasai keadaan. Dalam karya ini, batu tidak hanya di maknai sebagai beban hukuman, tetapi juga sebagai simbol godaan, kekuasaan dan kenikmatan yang terus di kejar meskipun membawa penderitaan. Interpretasi tersebut di kaitkan dengan fenomena korupsi di Indonesia melalui perspektif psikologi korupsi, yaitu kondisi ketika manusia terus mengulangi penyalahgunaan kekuasaan karena dorongan hasrat dan kepentingan pribadi. Penciptaan karya ini menggunakan pendekatan tari kontemporer dengan eksplorasi gerak yang menekankan pada tubuh sebagai representasi kondisi psikologi manusia. Bentuk gerak di kembangkan melalui gerakan repetitif, tekanan tubuh, dorongan dan ketegangan untuk menggambarkan hubungan manusia dengan hasrat yang memikat dirinya sendiri. Karya ini tidak menghadirkan korupsi secara langsung, tetapi lebih menekankan pada refleksi batin manusia yang terjebak dalam siklus keinginan, hasrat, kekuasaan dan keterikatan terhadap ambisi tanpa akhir. Keywords: <i>Sisyphus, Hasrat, Kekuasaan, Psikologi Korupsi.</i> This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pada kehidupan peradaban manusia hasrat untuk menguasai keadaan dan melampaui keterbatasan diri, menjadi pendorong kemajuan, namun pada saat yang sama juga membawa manusia pada berbagai bentuk krisis dan kehancuran yang terus berulang. Dorongan untuk menang, berkuasa, dan mengendalikan keadaan kerap menempatkan manusia dalam siklus perjuangan tanpa akhir, di mana keberhasilan justru melahirkan keinginan baru yang tidak pernah benar-benar selesai. Manusia tidak hanya berhadapan dengan dunia luar, tetapi juga dengan hasratnya sendiri yang terus menuntut kepuasan.

Kondisi tersebut telah lama digambarkan melalui berbagai kisah mitologi. Mitos bukan hanya di pahami sebagai cerita yang diwariskan dari generasi ke generasi, tetapi juga sebagai cara masyarakat menjelaskan berbagai peristiwa dan pengalaman hidup manusia. Menurut Mircea Eliade (1963), mitos merupakan kisah suci yang menceritakan peristiwa pada masa awal dan menjadi dasar bagi manusia dalam memahami kehidupan. Mitos tidak hanya berfungsi sebagai cerita, tetapi juga mengandung nilai, pesan dan makna yang dapat dipahami sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam kajian mitologi terdapat beberapa jenis mitos, diantaranya Mitos Kosmogoni, yaitu mitos yang menjelaskan asal-usul alam semesta, Mitos Antropogoni, yaitu mitos yang menjelaskan asal-usul manusia, dan Mitos Etiologis, yaitu mitos yang menjelaskan asal-usul suatu keadaan, kebiasaan, atau fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia (Dundes, 1984). Dalam penciptaan karya ini, mitos Sisyphus ditinjau melalui fungsi mitos etiologis, yaitu sebagai penjelasan simbolik mengenai mengapa manusia terus mengulang tindakan, ambisi dan keinginan yang tidak pernah benar-benar berakhir. Dengan cara pandang tersebut, mitos Sisyphus menggambarkan kondisi manusia pada masa sekarang.

Gambaran tersebut dapat ditemukan dalam mitos Sisyphus sebagaimana dalam mitologi Yunani kuno, Sisyphus merupakan raja dari kerajaan Korinthos yang dikenal cerdas, namun juga licik dan penuh tipu daya. Ia berani menantang kehendak para dewa demi mempertahankan kekuasaannya. Ia pernah membocorkan rahasia Zeus dan berhasil memperdaya Thanatos seorang dewa kematian, sehingga untuk sementara waktu tidak ada manusia yang dapat meninggal dunia. Tindakannya tersebut dianggap sebagai bentuk pembangkangan terhadap aturan para dewa.

Sebagai hukuman, Sisyphus diperintahkan untuk mendorong sebuah batu besar ke puncak gunung. Namun, setiap kali batu itu hampir mencapai puncak, batu tersebut selalu menggelinding kembali kebawah. Akibatnya, Sisyphus harus mengulang pekerjaan yang sama untuk selamanya. Hukuman ini bukan sekedar kerja fisik yang berat, tetapi juga menggambarkan perjuangan yang terus berulang tanpa pernah mencapai akhir. Mitos Sisyphus sering dipahami sebagai Gambaran tentang manusia yang terus berusaha mencapai sesuatu, tetapi tidak pernah benar-benar merasa puas.

Mitos Sisyphus kemudian di tafsirkan ulang oleh Albert Camus dalam bukunya *The Myth of Sisyphus* (1955). Camus memandang Sisyphus sebagai simbol manusia yang tetap menjalani hidup meskipun menyadari bahwa kehidupan tidak selalu memberikan jawaban atau makna yang pasti. Menurut Camus, manusia tetap dapat menemukan kebebasan ketika mampu menerima kenyataan hidup dengan penuh kesadaran. Hal tersebut terlihat dari pernyataannya, *One must imagine Sisyphus happy* (Camus 1955), yang menunjukkan bahwa kebahagiaan tidak selalu berasal dari hasil yang dicapai, tetapi juga dari kesadaran dalam menjalani proses kehidupan.

Namun dalam penciptaan karya ini, mitos tersebut ditafsirkan ulang melalui karya tari Rayuan Sang Batu. Jika Camus memandang batu sebagai simbol absurditas hidup, maka dalam karya ini batu dimaknai sebagai simbol hasrat yang terus menarik dan menggoda manusia. Batu bukan hanya menjadi beban yang harus didorong, tetapi menjadi sesuatu

yang ingin dimiliki karena dianggap mampu memberikan kekuasaan, kepuasan, dan keuntungan.

Menurut Susanne K. Langer (1957), seni merupakan bentuk simbol yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, perasaan dan pengalaman batin yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Melalui simbol, sebuah benda tidak lagi dipahami hanya berdasarkan bentuk fisiknya, tetapi juga berdasarkan makna yang diberikan oleh penciptanya.

Dalam karya tari *Rayuan Sang Batu*, batu dipilih sebagai simbol utama. Secara harfiah, batu merupakan material alam yang memiliki sifat keras, padat, kuat dan tahan terhadap perubahan. Dalam kehidupan sehari-hari, batu banyak dimanfaatkan sebagai bahan bangunan, pondasi, penanda batas, serta pelindung. Sifat-sifat tersebut membuat batu sering dikaitkan dengan kekuatan, ketangguhan dan kestabilan. Namun, dalam karya ini batu tidak dimaknai sebagai benda fisik semata, batu menjadi simbol hasrat, kekuasaan, materi dan ambisi yang terus menarik perhatian manusia. Batu seolah-olah menawarkan keberhasilan dan kepuasan, tetapi pada saat yang sama membuat manusia sulit melepaskan diri darinya. Semakin besar keinginan untuk memiliki batu tersebut, semakin kuat pula keterikatan yang terbentuk. Akibatnya manusia tidak lagi mengendalikan keinginannya, tetapi justru dikendalikan oleh keinginan itu sendiri. Dalam mitologi Yunani batu menjadi bagian dari hukuman yang diberikan kepada Sisyphus, maka dalam karya tari *Rayuan Sang Batu*, batu dipahami sebagai sesuatu yang memiliki daya tarik. Manusia tidak selalu mendorong batu karena terpaksa, tetapi sering kali karena tertarik oleh janji yang ada dibaliknya, seperti kekuasaan, kekayaan, kedudukan atau pengakuan. Inilah yang menjadi makna kata *rayuan* dalam judul karya, yaitu sesuatu yang perlahan menarik manusia hingga akhirnya terjebak dalam keinginannya sendiri.

Kondisi tersebut dapat dipahami melalui sudut pandang psikologi. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki berbagai keinginan untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik. Namun, ketika keinginan berubah menjadi ambisi yang berlebihan dan tidak lagi disertai pengendalian diri, manusia dapat terjebak dalam perilaku yang merugikan dirinya maupun orang lain. Hasrat yang terus dipenuhi akan melahirkan keinginan baru sehingga manusia terus mengejar sesuatu tanpa pernah merasa cukup.

Fenomena tersebut dapat dilihat dalam praktik korupsi yang masih sering terjadi di Indonesia. Korupsi dalam karya ini tidak di posisikan sebagai tema utama, melainkan sebagai contoh nyata dari perilaku manusia yang terikat pada hasrat akan kekuasaan dan keuntungan. Banyak kasus korupsi menunjukkan bahwa pelakunya tidak hanya didorong oleh kebutuhan ekonomi, tetapi juga oleh keinginan untuk mempertahankan jabatan, memperoleh kekuasaan dan menikmati keuntungan yang lebih besar. Keinginan tersebut terus diulang meskipun pelakunya memahami resiko hukum maupun dampak yang ditimbulkan bagi masyarakat. Praktik korupsi menjadi salah satu contoh bagaimana manusia dapat terjebak dalam siklus hasrat yang terus berulang. Dalam konteks ini, korupsi bukanlah fokus utama karya, melainkan gambaran nyata bahwa keinginan akan kekuasaan dan keuntungan dapat membuat seseorang terus mendorong batu yang sama meskipun menyadari resiko yang akan dihadapi.

Korupsi dalam perspektif psikologi bukan sekedar tindakan kriminal, melainkan hasil interaksi antar dorongan hasrat, peluang kekuasaan, lingkungan sosial, serta pembenaran diri yang membuat pelaku tidak lagi memandang tindakannya sebagai kesalahan serius. Banyak pelaku tidak memulai sebagai individu yang berniat jahat, tetapi perlahan terjerumus melalui kompromi-kompromi kecil yang akhirnya menjadi kebiasaan. Secara psikologis, perilaku koruptif sering ditandai oleh melemahnya rasa bersalah, munculnya pemikiran bahwa tindakan tersebut wajar atau umum terjadi, ilusi kontrol dan merasa mampu menghindari hukuman, ketergantungan pada sensasi kuasa dan keuntungan instan, serta menurunnya empati terhadap dampak sosial yang ditimbulkan.

Keuntungan yang sulit diputus, korupsi menjadi versi modern dari hukuman Sisyphus. Fenomena ini semakin tampak ketika berbagai bentuk praktik korupsi terus berulang melalui berbagai pola, seperti korupsi-upeti, korupsi jalan pintas, korupsi kontrak, serta korupsi pemersam (Izziyana, 2016). Berulangnya kasus korupsi, bahkan oleh pelaku yang pernah dihukum, memperlihatkan adanya siklus keterikatan terhadap kuasa dan manusia, kembali mendorong “batu” yang sama meskipun mengetahui resiko dan kehancuran yang menantinya.

Berdasarkan dari mitos Sisyphus Penciptaan karya tari Rayuan Sang Batu tidak berfokus pada penggambaran korupsi secara langsung, melainkan pada kondisi psikologis manusia yang terjebak dalam hubungan yang tidak sehat dengan keinginannya sendiri. Dalam kondisi ini, manusia tidak lagi sepenuhnya mengendalikan dirinya, tetapi justru dikendalikan oleh hasrat yang dimilikinya. Batu dalam karya ini menjadi simbol kekuasaan dan materi, yang tidak hanya menjadi beban, tetapi juga sesuatu yang terus diinginkan, meskipun pada akhirnya membawa dampak yang merugikan.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan dalam penggarapan karya Rayuan Sang Batu ini berlandaskan pada pendekatan eksploratif-kreatif, dengan mengikuti tahapan proses penciptaan tari sebagaimana dikemukakan oleh Alma M. Hawkins (1990): *eksplorasi, improvisasi, komposisi, dan evaluasi*. Metode ini digunakan agar pengkarya dapat menciptakan karya tari baru. Adapun metode yang pengkarya gunakan dalam penggarapan karya tari baru adalah sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya tari. Pada tahap ini pengkarya berfokus pada pencarian makna dan pengalaman emosional yang menjadi dasar konseptual karya. Pengkarya melakukan kajian pustaka terhadap mitos Sisyphus untuk memahami makna perjuangan yang tidak pernah berakhir. Namun, pada karya Rayuan Sang Batu, mitos tersebut tidak dihadirkan secara utuh, melainkan direinterpretasikan. Batu tidak lagi dimaknai sebagai hukuman yang harus didorong, tetapi sebagai simbol hasrat dan kekuasaan yang terus menggoda serta menarik manusia hingga terjebak dalam lingkaran keinginan yang tidak pernah selesai. Selain itu, pengkarya melakukan kajian sosial mengenai psikologi korupsi di Indonesia, sebagai landasan dalam memahami perilaku manusia ketika dihadapkan pada kekuasaan dan

kepentingan pribadi. Kajian ini tidak berfokus pada tindakan korupsi, tetapi pada kondisi psikologis yang melatar belakangnya, seperti munculnya rasa ingin memiliki lebih, dorongan untuk mempertahankan kekuasaan, pembenaran terhadap tindakan yang dilakukan, hingga hilangnya kendali terhadap diri sendiri. Hasil kajian tersebut kemudian menjadi dasar dalam membangun karakter, suasana, dan pengembangan gerak dalam karya. Kemudian, dilakukan eksplorasi gerak tubuh yang merepresentasikan perasaan candu, yang diwujudkan melalui gerak yang dilakukan secara berulang seolah tubuh tidak mampu berhenti mengejar sesuatu yang diinginkan. Kendali dieksplorasi melalui gerak menahan, menguasai, menarik dan mendorong, yang menggambarkan keinginan tokoh untuk mengendalikan situasi maupun dirinya sendiri. Sementara itu, keterjeratan, diwujudkan melalui gerak yang semakin berat, terbatas, jatuh bangun dan terus kembali ke posisi yang sama, sebagai simbol bahwa tokoh semakin sulit melepaskan diri dari hasrat yang telah menguasainya. Pengkarya juga melakukan eksplorasi terhadap properti sebagai simbol utama dalam karya. Pada akhirnya dipilih properti berbentuk bulat yang terbuat dari bola karet berukuran sedang dan bambu yang dibentuk setengah bulat berukuran besar. Bentuk bulat dipilih karena tidak memiliki titik awal maupun akhir, sehingga mampu memperkuat makna lingkaran hasrat yang terus berulang. Properti tersebut tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi menjadi pusat konflik yang memengaruhi arah gerak, interaksi antar tokoh dan perkembangan dramatik sepanjang pertunjukan.

Pengkarya mengeksplorasi tubuh melalui Gerakan dasar tubuh seperti berjalan, memeluk, berputar, melangkah, mendorong, menarik, menahan, jatuh dan pengulangan gerak. Gerak berjalan dan melangkah digunakan untuk menggambarkan perjalanan manusia dalam menghadapi berbagai pilihan dan godaan. Gerak memeluk menunjukkan kedekatan dan keterikatan tokoh dengan simbol batu sebagai representasi hasrat. Gerak berputar menggambarkan manusia yang terjebak dalam lingkaran keinginan yang terus berulang. Gerak mendorong dan menarik merepresentasikan pergulatan batin antara dorongan untuk menguasai dan berusaha melepaskan diri dari hasrat. Gerak menahan memperlihatkan tekanan batin dan usaha mengendalikan diri, sedangkan gerak jatuh menjadi simbol kegagalan, keterpurukan dan hilangnya kendali. Seluruh motif gerak kemudian diulang untuk mempertegas makna bahwa hasrat dan ambisi terus membawa manusia pada situasi yang sama.

Gerak-gerak tersebut kemudian dikembangkan dengan mengubah tempo yang dieksplorasi dari lambat, sedang, hingga cepat untuk menunjukkan perubahan emosi tokoh, mulai dari keadaan yang tenang, munculnya ketertarikan, hingga munculnya hasrat. Tenaga dikembangkan dari penggunaan tenaga yang ringan menjadi kuat dan penuh tekanan agar menggambarkan meningkatnya pergulatan batin. Arah gerak dieksplorasi melalui gerak maju, mundur, menyamping, diagonal dan melingkar untuk memperlihatkan perubahan perjalanan tokoh serta hubungan dengan properti batu. Level dikembangkan melalui perpindahan level tinggi, sedang, dan rendah, termasuk gerak jatuh dan bangun, untuk menunjukkan perubahan kondisi psikologis dari rasa percaya diri hingga keterpurukan. Ruang gerak dieksplorasi melalui ruang sempit dan

ruang luas, pada awal pertunjukkan ruang gerak lebih terbuka untuk menggambarkan kebebasan tokoh, kemudian semakin menyempit ketika tokoh mulai terikat oleh hasrat. Seluruh unsur tersebut dipadukan untuk menghasilkan kualitas gerak yang berat, tertahan, ekspresif dan repetitif sehingga mampu membangun suasana dramatik sesuai dengan konsep karya.

Menurut Hawkins, Exploration is the process of searching and discovering movement possibilities (Hawkins, 1991). Menjelaskan bahwa eksplorasi merupakan proses pencarian dan penemuan berbagai kemungkinan gerak melalui pengalaman tubuh dan rangsangan imajinatif. Oleh karena itu, proses eksplorasi pada karya Rayuan Sang batu tidak hanya berfokus pada penciptaan bentuk gerak, tetapi juga pada pencarian kualitas gerak yang mampu memperkuat makna dan perjalanan psikologi tokoh.

2. Improvisasi

Tahap improvisasi dilakukan setelah pengkarya menemukan berbagai bentuk gerak dari hasil eksplorasi. Pada tahap ini pengkarya mulai mengembangkan gerak secara spontan berdasarkan rasa, emosi dan pengalaman tubuh. Improvisasi dilakukan untuk menemukan bentuk gerak yang lebih ekspresif dan sesuai dengan konsep karya.

Hasil eksplorasi dituangkan ke dalam bentuk improvisasi gerak. Penari diajak mengalami proses mendorong secara berulang dengan berbagai kualitas tenaga dan tempo untuk menggambarkan perubahan emosi: dari dominasi, kenikmatan, hingga kelelahan dan penyesalan. Improvisasi ini juga melibatkan penggunaan properti batu untuk membangun hubungan tubuh dengan simbol kekuasaan, beban dan keterikatan. Dari proses improvisasi tersebut muncul berbagai motif gerak yang kemudian dipilih dan dikembangkan menjadi materi tari.

Hawkins menyatakan bahwa, "Improvisation provides the opportunity for spontaneous movement and personal discovery" (Hawkins, 1991). Melalui improvisasi penggarapan pada karya Rayuan Sang Batu pengkarya menghadirkan bentuk-bentuk yang berbeda salah satunya mempercayakan improvisasi ini kepada tubuh penari untuk menemukan gerak yang sesuai dengan konsep yang pengkarya inginkan. Penari memiliki kesempatan untuk menemukan gerak secara spontan sehingga muncul bentuk gerak yang lebih hidup dan memiliki hubungan emosional dengan konsep karya.

3. Komposisi

Tahap ini merupakan penyusunan seluruh hasil eksplorasi dan improvisasi menjadi bentuk karya tari yang utuh. Pada tahap ini pengkarya mulai menyusun struktur pertunjukan, pola lantai, dinamika gerak, musik serta pengolahan suasana dramatik. Gerak-gerak yang telah di temukan kemudian dipilih dan disusun sesuai dengan kebutuhan karya.

Pada karya tari Rayuan Sang Batu, komposisi disusun untuk menggambarkan perjalanan emosional manusia yang perlahan terjebak dalam hasrat dan ambisinya sendiri. Pengulangan gerak, perubahan tempo dan tekanan tubuh digunakan untuk memperkuat suasana dramatik dalam pertunjukan. Properti batu dihadirkan sebagai simbol utama yang terus mempengaruhi tubuh penari sepanjang karya berlangsung.

Menurut Hawkins, "Composition is the organization of movement into a meaningful whole" (Hawkins, 1991). Menjelaskan bahwa komposisi merupakan proses penyusunan gerak menjadi satu kesatuan yang memiliki bentuk dan makna sehingga gagasan karya dapat tersampaikan kepada penonton.

4. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan untuk meninjau kembali keseluruhan proses garapan, baik dari segi gerak, komposisi, musik, penari, maupun kesesuaian suasana dengan konsep karya (Sumandiyo Hadi, 2012). Dalam proses penciptaan karya tari Rayuan Sang Batu, pengkarya akan melakukan latihan secara rutin dan terstruktur. Setiap selesai latihan, pengkarya akan melakukan evaluasi terhadap berbagai aspek, seperti tenaga penari dalam bergerak, ketepatan dan kualitas gerak, disiplin waktu serta unsur-unsur lain yang masih perlu diperbaiki.

Selain evaluasi mandiri, pengkarya akan melakukan bimbingan karya Bersama pembimbing. Pada tahap ini, pembimbing memberikan masukan mengenai kesesuaian konsep dengan bentuk penyajian, pengembangan motif gerak, komposisi penari, penggunaan properti batu sebagai simbol, serta dinamika pertunjukan agar pesan karya lebih jelas dan dapat dipahami oleh penonton. Masukan tersebut menjadi acuan bagi pengkarya untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada setiap bagian karya. Pengkarya akan meninjau kembali kesesuaian teknis karya dengan konsep dan tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini dilakukan hingga tercapai wujud karya yang utuh secara keseluruhan.

Proses evaluasi juga dilakukan bersama penari, Pengkarya mengamati kemampuan setiap penari dalam memahami karakter, kualitas gerak, penguasaan teknik, serta kemampuan membangun emosi sesuai dengan konsep karya. Melalui diskusi dan latihan yang teratur, penari juga memberikan tanggapan mengenai kenyamanan gerak, penggunaan properti, perpindahan pola lantai, serta kendala yang ditemui selama proses latihan. Hasil evaluasi tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk menyesuaikan gerak maupun komposisi agar lebih efektif dan menyatu dengan keseluruhan pertunjukan.

Selanjutnya, evaluasi dilakukan bersama pemusik untuk melihat kesesuaian antara ilustrasi musik dengan perkembangan suasana pada setiap bagian karya. Pengkarya dan pemusik mendiskusikan tempo, dinamika, aksen dan perubahan suasana agar sejalan dengan perkembangan dramatik, mulai dari munculnya keterikatan, meningkatnya hasrat, hingga kondisi keterjebakan pada akhir pertunjukan. Penyesuaian musik dilakukan secara bertahap sehingga mampu memperkuat ekspresi gerak dan membangun atmosfer yang sesuai dengan konsep Rayuan Sang Batu.

Melalui proses evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan antara pengkarya, pembimbing, penari, dan pemusik, setiap unsur dalam karya terus disempurnakan hingga membentuk satu kesatuan pertunjukan yang utuh. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga memastikan bahwa makna dan gagasan yang ingin disampaikan melalui karya dapat diwujudkan secara maksimal sesuai dengan konsep penciptaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan singkat yang memberi gambaran kepada penonton terkait karya. Sinopsis berupa penafsiran yang dapat di pahami oleh penonton, sehingga penonton dapat mengerti alur karya. Adapun sinopsis pada karya ini yaitu, sebagai berikut:

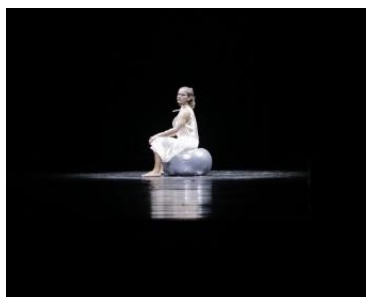
Rayuan Sang Batu merupakan karya tari yang terinspirasi dari mitos Sisyphus sebagai refleksi terhadap keterikatan manusia pada hasrat, kekuasaan dan keinginan yang tidak pernah berakhir. Pada karya ini, batu tidak hanya dimaknai sebagai hukuman, tetapi sebagai simbol godaan yang memikat sekaligus membelenggu manusia. Karya ini menggambarkan perjalanan psikologis manusia yang perlahan kehilangan kendali akibat ambisi dan keinginan yang terus dikejar, seperti batu yang selalu kembali pada titik awal. Manusia dapat terjebak dalam siklus hasrat dan kekuasaan yang sulit dihentikan. Rayuan Sang Batu menjadi refleksi tentang bagaimana sesuatu yang diinginkan manusia dapat berubah menjadi belenggu bagi dirinya sendiri.

B. Deskripsi Sajian

a) Bagian pertama (Menggambarkan Awal Ketertarikan)

Adean 1: Menggambarkan Ruang yang Bebas

Bagian satu ini pengkarya menampilkan suasana panggung yang tenang dan pencahayaan redup. Tokoh utama sudah berada di atas panggung dengan posisi duduk di atas properti batu berbentuk bulat. Tubuh penari tenang dan diam seolah memiliki kedekatan dengan batu tersebut. Lahan penari mulai menguasai panggung dengan bergerak mengalir dan tetap menggunakan properti batu, ini menunjukan keadaan manusia yang belum sepenuhnya terikat oleh hasrat dan kekuasaan. Musik terdengar pelan dan tenang, untuk membangun suasana reflektif. Pada adegan ini, hubungan antara tokoh utama dan batu mulai diperlihatkan sebagai tanda awal keterikatan yang masih bersifat halus dan belum disadari sepenuhnya, dimana kondisi awal manusia sebelum masuk ke dalam situasi yang menyeretnya.



Gambar 1 Pose adegan Satu
(Dokumentasi: M.mufti, 17 juni 2026)

Adegan 2 : Munculnya Rayuan

Enam penari mulai masuk satu persatu bergantian secara perlahan dari sudut-sudut panggung. Kehadiran penari belum terlalu dominan tetapi mulai mempengaruhi ruang gerak tokoh utama. Para penari masuk menguasai panggung dengan berjalan dan ada yang berlari, menunjukkan rasa penasaran terhadap properti batu melalui tatapan sambil mengelilingi tokoh utama.



Gambar 2 Penari mulai masuk
(Dokumentasi: M.mufti, 17 juni 2026)

Adegan 3 :Ketertarikan Awal

Penari perempuan bergerak mengelilingi batu dan tokoh utama seolah membangun daya tarik yang perlahan mempengaruhi pikirannya. Setelah itu, seluruh penari mulai bergerak secara rampak dengan tempo yang sama, mulai dengan gerak melangkah, menekan dan mengayun tubuh secara berulang. Tokoh utama ikut masuk ke dalam ritme kelompok dan mulai menyesuaikan arah geraknya dengan para penari perempuan. Keserampakan gerak tersebut menggambarkan awal mula tokoh utama mulai terpengaruh lingkungan sekitarnya. Setelah seluruh penari bergerak secara rampak dan bertempo bersama suasana perlahan mulai berubah menjadi lebih kuat. Bagian ini menunjukkan situasi di mana hampir seluruh penari telah berada dalam kondisi yang sama. Batu menjadi pusat tarikan yang membuat tubuh penari terus bergerak mengikuti arah yang sama. Setelah seluruh penari bergerak secara rampak, kemudian penari gerak mundur namun terarah, untuk mengantarkan tokoh utama keluar panggung bersama dengan properti bola. Adegan ini menjadi tanda keterikatan antara tokoh utama dan batu mulai tumbuh dan akan berlanjut pada bagian berikutnya.



Gambar 3 Penari mengelilingi tokoh
(Dokumentasi: M.mufti, 17 juni 2026)

b) Bagian kedua (Menggambarkan Hasrat yang menggebu)

Adegan 1 : Ruang yang Mulai Dikuasai

Bagian ini dimulai dengan penari perempuan dari sudut belakang panggung menuju kesudut depan panggung menggunakan gerak transisi yang dilakukan secara rampak dan bertempo sedang. Gerak perpindahan tubuh dilakukan secara mengalir melalui langkah, putaran kecil dan perpindahan level yang saling terhubung satu sama lainnya. Setelah memasuki ruang panggung, para penari perlahan bergerak menyebar untuk mengambil posisi. Gerak kemudian berkembang menjadi lebih kuat dan mengalir dengan tatapan tajam serta arah tubuh serta arah tubuh yang saling merespon. Gerak meraih dan jatuh bangun secara berulang dilakukan secara bertahap hingga membentuk suasana yang mulai dipenuhi dorongan hasrat. Tempo musik perlahan meningkat dan dinamika tubuh para penari mulai terlihat semakin kuat. Adegan ini menggambarkan munculnya hasrat yang menguasai tubuh para penari.



Gambar 4 Penari masuk pada bagian 2
(Dokumentasi: Alan, 17 juni 2026)

Adegan 2 : Ledakan Hasrat

Suasana pertunjukan mulai berubah menjadi lebih padat dan penuh tekanan. Tempo musik meningkat dengan ritme yang lebih cepat dan keras. Seluruh penari bergerak dengan tenaga yang lebih kuat dan dinamika tubuh yang tidak stabil. Gerak jatuh dan bangun dilakukan semakin cepat dan berulang, disertai dengan gerak memukul dada secara acak sebagai bentuk luapan emosi dan dorongan hasrat semakin menguasai diri. Tubuh para penari saling bertabrakan dan bergerak tanpa arah yang pasti. Intensitas gerak yang terus meningkat menggambarkan kondisi batin yang penuh ambisi, kegelisahan dan kehilangan kendali terhadap diri sendiri.



Gambar 5 Penari bergerak dengan tempo yang mulai cepat
(Dokumentasi: Alan, 17 juni 2026)

- c) Bagian Ketiga (Menggambarkan kondisi batin yang penuh ambisi, kegelisahan dan kehilangan kendali terhadap diri sendiri)

Adegan 1: Pusat Tarikan Hasrat

Bagian ini di lanjutkan dengan tokoh utama turun perlahan dari bagian atas panggung kemudian di susul dengan hadirnya properti batu besar berbentuk bulat di tengah panggung. Batu tidak lagi diperlakukan sebagai benda yang didorong, melainkan menjadi pusat tarikan yang mempengaruhi seluruh tubuh penari. Para penari perlahan mendekati batu dengan gerak yang berat dan terikat seolah ada kekuatan yang memanggil tubuh mereka. Tokoh utama bergerak mendekati batu dengan tatapan yang penuh keinginan, sementara para penari mengikuti arah geraknya secara perlahan. Gerak jatuh, bangkit, meraih dan mendekat dilakukan secara berulang dengan tempo yang stabil dan monoton. Adegan ini menggambarkan bagaimana hasrat dan kekuasaan menjadi pusat daya tarik yang perlahan mengendalikan tubuh dan pikiran manusia.



Gambar 6 Tokoh utama masuk pada bagian 3
(Dokumentasi: M.mufti, 17 juni 2026)

Adegan 2 : Tubuh yang Dikuasai

Suasana pertunjukan semakin padat dan menekan. Seluruh penari mulai bergerak dengan pola gerak yang sama dan saling mengikuti satu sama lainnya. Batu tetap menjadi pusat tarikan yang mengendalikan arah gerak seluruh tubuh penari. Tokoh utama tidak lagi terlihat berbeda dari kelompok, melainkan telah menjadi bagian dari situasi tersebut. Gerak dilakukan secara repetitif melalui jatuh bangun, tarikan tubuh, hentakan langkah dan gerak meraih ke arah batu secara terus menerus. Dinamika tubuh terlihat semakin berat, cepat dan tidak stabil. Para penari bergerak secara rampak dengan tenaga yang kuat, sementara tokoh utama perlahan kehilangan kendali atas tubuhnya sendiri. Adegan ini menggambarkan bagaimana manusia dikuasai oleh hasrat dan ambisi yang terus menariknya masuk lebih dalam.



Gambar 7 Penari mengelilingi batu
(Dokumentasi: Alan, 17 juni 2026)

Adegan 3 : pengulangan tanpa akhir

Pada adegan akhir ini, tokoh utama berada paling dekat dengan batu seolah tidak mampu melepaskan dirinya dari daya tarik tersebut. Penari melakukan eksplorasi gerak yang semakin memuncak melalui gerak melingkari, menyentuh, meraih dan mendekap properti batu secara terus menerus. Dinamika tubuh semakin kuat dan padat, memperlihatkan hubungan yang semakin dalam antara tubuh penari dan simbol hasrat yang di hadirkan oleh batu. Batu tetap berada di tengah-tengah panggung sebagai simbol hasrat yang terus menjadi pusat perhatian. Musik perlahan mengecil, namun tubuh para penari masih terus bergerak dengan napas yang berat dan tenaga yang mulai melemah. Lampu panggung perlahan meredup sedikit demi sedikit sementara gerakan para penari masih terus tetap berlangsung. Pertunjukan berakhir tanpa penyelesaian yang pasti sebagai simbol bahwa siklus hasrat, ambisi dan keterjebakan manusia akan terus berulang tanpa akhir.



Gambar 8 Tokoh utama naik keatas batu
(Dokumentasi: M.mufti, 17 juni 2026)

C. Pendekatan Konsep Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya tari, konsep menjadi landasan utama yang mengarahkan proses kreatif, mulai dari pengembangan ide hingga penyusunan bentuk pertunjukan. Konsep tersebut diwujudkan melalui unsur-unsur tari seperti gerak, komposisi penari, pola lantai, musik, tata cahaya, kostum dan properti sehingga mampu membangun kesatuan antara bentuk penyajian dan makna yang ingin disampaikan. Pada karya Rayuan

Sang batu, konsep penciptaan berangkat dari reinterpretasi mitos Sisyphus sebagai simbol hasrat manusia terhadap kekuasaan. Untuk mengaplikasikan konsep yang dipilih kedalam karya tari, maka dilakukan pendekatan konseptual penciptaan karya tari sebagai berikut:

1. Konsep dasar Penciptaan

a) Rangsangan Tari

Rangsangan penciptaan karya tari Rayuan Sang Batu berangkat dari reinterpretasi mitos Sisyphus sebagaimana dikemukakan oleh Albert Camus dalam *Le Mythe de Sisyphus* (1942). Camus menyatakan bahwa absurditas muncul dari pertentangan antara hasrat manusia untuk menemukan makna dan kenyataan dunia yang tidak memberikan kepastian. Secara koreografis, rangsangan ini diwujudkan melalui eksplorasi gerak menekan, mendorong dan jatuh berulang, sejalan dengan pandangan Alma M. Hawkins (1988), bahwa penciptaan tari berawal dari eksplorasi pengalaman batin ke dalam kualitas gerak tubuh.

b) Judul Tari

Judul merupakan awalan yang sangat penting dari gagasan konseptual yang terkandung dalam sebuah karya seni. Dalam karya tari, judul tidak hanya berfungsi sebagai penanda identitas, tetapi juga sebagai pintu masuk pemaknaan terhadap ide, simbol, dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Sebagaimana dikemukakan oleh Jakob Sumardjo (2000), karya seni merupakan transformasi pengalaman batin menjadi simbol, sehingga setiap unsur, termasuk judul memiliki makna yang merepresentasikan gagasan penciptaannya.

Judul Rayuan Sang Batu dipilih sebagai gagasan utama yang akan diangkat dalam karya ini. Makna kata Rayuan merujuk pada daya tarik atau godaan yang memikat secara psikologis, sedangkan Batu pada karya ini dimaknai sebagai simbol beban, ambisi dan *kekuasaan*. Batu sebagai representasi hasrat yang terus menggoda manusia untuk mengejar dan menguasai sesuatu tanpa akhir. Kata Sang Batu menegaskan bahwa batu seolah memiliki kekuatan yang mempengaruhi manusia. Pemaknaan ini sejalan dengan konsep simbol dalam seni yang dikemukakan oleh A.A.M. Djelantik (1999), bahwa karya seni memiliki unsur wujud dimana bentuk fisik mengandung isi atau makna tertentu. Pada karya ini Batu sebagai wujud yang mengandung makna tentang siklus ambisi dan keterjebakan manusia, sebagaimana mitos Sisyphus yang terus mendorong batu tanpa akhir.

c) Tema Tari

Pemilihan tema dalam proses penciptaan karya tari merupakan hal penting dan memerlukan perhatian yang serius, dimana tema menjadi landasan utama dalam *merumuskan* ide garapan serta menentukan fokus pesan yang akan disampaikan kepada audiens (Sudarsono, 1997). Tema karya tari Rayuan Sang Batu adalah keterjebakan manusia dalam siklus hasrat dan kekuasaan sebagai bagian dari kehidupan sosial. Terinspirasi dari pemikiran Albert Camus tentang mitos Sisyphus, karya ini menggambarkan bagaimana keinginan untuk menguasai, mencapai kedudukan, dan memperoleh pengakuan membuat manusia terus mengulang usaha tanpa akhir.

d) Tipe Tari

Penentuan tipe karya dalam penciptaan tari penting untuk memperjelas pendekatan konseptual yang digunakan. Tipe karya menunjukkan bagaimana gagasan diwujudkan dalam bentuk gerak serta cara penyampaian kepada penonton. Karya tari Rayuan Sang Batu *termasuk* dalam tipe dramatik, karena menekankan pada konflik batin dan ketegangan emosional yang berkembang secara bertahap dalam struktur pertunjukan.

Menurut Sumandiyo Hadi (2007), tari dramatik adalah karya tari yang mengandung unsur konflik, ketegangan, dan perkembangan suasana yang dibangun melalui komposisi gerak yang *dapat* dihadirkan melalui dinamika serta interaksi antar penari yang membangun suasana psikologis tertentu. Sejalan dengan itu, Sal Murgianto (2002) menjelaskan bahwa struktur dramatik dalam tari terbentuk melalui pengaturan tenaga, ruang dan waktu yang menciptakan klimaks serta penyelesaian secara artistik.

2. Konsep Dasar Koreografi

a) Gerak

Gerak merupakan aspek yang penting dalam koreografi. Konsep garapan gerak tari dapat menjelaskan pijakan gerak yang digunakan dalam sebuah karya. Gerak dalam karya "Rayuan Sang Batu" dikembangkan berdasarkan prinsip tubuh yang terbebani namun tergoda. Pendekatan gerak tidak menitikberatkan pada teknik tari tertentu, melainkan pada kualitas gerak yang mampu merepresentasikan kompleksitas psikologis karakter.

Menurut Sumandiyo Hadi (2007), unsur dasar gerak dalam tari meliputi ruang, waktu dan tenaga, yang dapat diolah membangun suasana dramatik. Sementara itu, Sal Murgiyanto (2002) menegaskan bahwa dinamika tenaga dan gerak sangat menentukan kekuatan ekspresi dalam karya. Gerak dalam Karya tari Rayuan Sang Batu didominasi dengan gerak mendorong, menahan, dominan berkelompok dan bangkit dengan tekanan tenaga yang kuat, dinamika antara gerak lambat dan eksploratif, sehingga membangun ketegangan dramatik dan merepresentasikan konflik batin manusia yang terjebak dalam siklus hasrat dan kekuasaan.

b) Penari

Penari merupakan hal sangat penting bagi seorang penari, untuk mengubah karakter pribadi menjadi karakter tokoh yang sedang dibawakan, untuk memperkuat ekspresi, dan untuk menambah daya tarik penampilan (Jazuli 2016). Pada karya ini menggunakan 7 orang penari dimana dibagi menjadi 2, yaitu Sang Pendorong 1 penari laki-laki sebagai Sang Koruptor. Tubuhnya adalah medan pergulatan antara kekuatan dan kelemahan, antara kendali dan ketergantungan. Kemudian, 6 penari perempuan sebagai perumpamaan dari uang dan kekuasaan. Mereka memiliki kemauan, daya pikat, dan kekuatan untuk menghancurkan. Mereka adalah Chorus dalam tragedi Yunani, yang mengomentari, merayu, dan akhirnya menghakimi. Komposisi ini dipilih agar hubungan antara tokoh utama dengan simbol hasrat dapat terlihat lebih jelas

melalui interaksi tubuh, sehingga proses keterikatan, penguasaan, hingga keterjebakan dapat dibangun secara bertahap.



Gambar 9. Foto seluruh penari
(Dokumentasi: Mufty, 17 Juni 2026)

c) Musik

Musik sangat erat hubungannya dengan tari. Keduanya saling memiliki keterkaitan dalam sebuah pertunjukan, maka dari itu musik merupakan elemen yang penting di dalam sebuah tari. Sumandiyo Hadi (2003), berpendapat bahwa musik sebagai iringan ritmis untuk mendukung dan mengikuti ritme gerak tari, sebagai pendukung suasana tarian. Dalam penggarapan karya ini musik yang akan di hadirkan disesuaikan dengan suasana perbagiannya. Menggunakan Musik tekno, antara musik minimalis repetitif (Philip Glass), bunyi detak jantung, napas berat, gemerisik uang kertas, dan keheningan yang disengaja.



Gambar 10 Studio One VSTI Plugin kontak
(Dokumentasi: M.mufty, 8 juni 2026)

d) Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan salah satu unsur pendukung penting dalam pertunjukan tari karena berfungsi membangun suasana serta memperkuat makna yang ingin disampaikan kepada penonton. Menurut Sumandiyo Hadi (2011), penataan lampu membantu menciptakan suasana panggung yang sesuai dengan konsep pertunjukan sehingga pesan karya dapat dipahami dengan lebih baik. Pada karya Rayuan Sang Batu, tata cahaya disesuaikan dengan kebutuhan setiap bagian pertunjukan melalui penggunaan lampu general, fokus, dan pencahayaan lainnya untuk mendukung perkembangan suasana dramatic.

e) Rias dan kostum

Rias dan kostum merupakan suatu elemen tari dalam sebuah pertunjukan tari yang membantu mewujudkan karakter dan suasana sesuai dengan isi karya yang ditampilkan. Menurut Sumandiyo Hadi (2003), rias dan kostum dalam karya tari berfungsi sebagai unsur pendukung yang berperan penting dalam penyajian tari secara keseluruhan, sehingga pemilihan dan penggunaannya perlu disesuaikan dengan konsep dan tema garapan agar dapat dipahami dengan jelas oleh penonton.



Gambar 11. Kostum Penari
(Dokumentasi :Alan 17 Juni 2026)

f) Properti dan Setting

Properti dalam karya tari memiliki peran penting sebagai elemen visual dan simbolik yang dapat mendukung penyampaian makna yg ingin disampaikan. Menurut Sumandiyo Hadi (2007), properti pada tari bukan sekedar pelengkap pertunjukan, melainkan bagian dari struktur artistik yang membantu memperjelas makna dan membangun suasana dramatik pada karya, dimana merupakan alat yang digunakan penari dalam karya untuk mendukung dan menyampaikan isi karya kepada penonton.

Dengan penggunaan properti dalam karya tari ini tidak hanya memperkuat aspek visual pertunjukan, tetapi juga dapat menghadirkan simbol yang mendukung konflik psikologis dan kritik sosial yang menjadi fokus dalam karya tari Rayuan Sang Batu.



Gambar 12. Properti Bola dan Batu Besar
(Dokumentasi: M.mufti, 8 juni 2026)

g) Tempat Pertunjukan

Tempat pertunjukan merupakan aspek penting dalam penciptaan karya tari, karena ruang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pementasan, tetapi juga sebagai elemen yang mempengaruhi pengalaman penonton. Menurut Sumandiyo Hadi (2007), ruang dalam pertunjukan tari memiliki peran strategis dalam membangun komposisi visual, jarak emosional antara penari dan penonton.

SIMPULAN

Karya tari *Rayuan Sang Batu* merupakan karya tari kontemporer bertipe dramatik yang terinspirasi dari mitos Sisyphus dan dikaitkan dengan fenomena psikologis manusia berupa hasrat, ambisi, dan kekuasaan. Karya ini menggambarkan manusia yang terjebak dalam siklus keinginan yang terus berulang hingga kehilangan kendali atas dirinya sendiri. Penggunaan gerak yang repetitif, penuh tekanan dan ketegangan, didukung musik, tata cahaya, pola lantai, serta properti batu, membangun suasana dramatik sekaligus memperkuat makna karya. Properti batu berbentuk bulat menjadi simbol hasrat dan kekuasaan yang terus menarik manusia kembali pada siklus yang sama. Melalui karya ini, diharapkan penonton dapat melakukan refleksi terhadap kehidupan dan menyadari bahwa ambisi serta keinginan yang tidak terkendali dapat membuat manusia terjebak dalam keadaan yang berulang.

Hambatan Dan Solusi

Proses penciptaan *Rayuan Sang Batu* menghadapi beberapa hambatan, terutama keterbatasan ruang latihan, ketidakteraturan kehadiran penari, serta keterbatasan waktu latihan. Kendala tersebut diatasi dengan menyesuaikan jadwal latihan dan memaksimalkan waktu yang tersedia. Hambatan lain muncul dalam pencarian bentuk gerak yang sesuai dengan konsep karya. Untuk mengatasinya, pengkarya melakukan eksplorasi dan improvisasi secara bertahap bersama penari hingga diperoleh gerak yang sesuai dengan tema dan suasana karya. Penggunaan properti batu yang berukuran cukup besar juga menjadi tantangan karena memerlukan penyesuaian tenaga, keseimbangan, dan penguasaan ruang. Solusinya dilakukan melalui latihan rutin dengan properti agar penari terbiasa dan mampu berinteraksi dengan aman serta selaras dengan gerak.

Saran

Karya *Rayuan Sang Batu* diharapkan dapat menjadi referensi dalam penciptaan tari kontemporer yang mengangkat persoalan kehidupan manusia. Pengembangan karya selanjutnya perlu memperkuat hubungan antara tokoh, simbol batu, dan konsep reinterpretasi mitos Sisyphus agar pesan tentang hasrat dan keterjebakan lebih mudah dipahami penonton. Properti juga perlu ditempatkan sebagai bagian penting dalam membangun konflik, komposisi, dan perkembangan dramatik. Selain itu, pengolahan kualitas gerak, dinamika, tempo, serta alur pertunjukan perlu terus dikembangkan agar penyajian menjadi lebih utuh dan memiliki puncak dramatik yang jelas. Proses penciptaan karya ini memberikan pembelajaran bahwa penciptaan tari tidak hanya membutuhkan

kemampuan teknis, tetapi juga ketekunan, kerja sama, kreativitas, dan kemampuan menerjemahkan gagasan ke dalam bahasa gerak. Diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan seni tari serta mendorong pencipta tari untuk terus mengeksplorasi fenomena sosial, mitos, dan kehidupan sehari-hari sebagai sumber penciptaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Camus, A. (1955). *The myth of Sisyphus and other essays* (J. O'Brien, Trans.). Alfred A. Knopf. (Original work published 1942).
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Eстетika: Sebuah pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Dundes, A. (Ed.). (1984). *Sacred narrative: Readings in the theory of myth*. University of California Press.
- Eliade, M. (1963). *Myth and reality*. Harper & Row.
- Hadi, Y. S. (1990). *Mencipta lewat tari: Creating through dance*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hadi, Y. S. (2003). *Aspek-aspek dasar koreografi kelompok*. Elkaphi.
- Hadi, Y. S. (2007). *Kajian tari: Teks dan konteks*. Pustaka Book Publisher.
- Hadi, Y. S. (2011). *Koreografi: Bentuk, teknik, isi*. Cipta Media.
- Hadi, Y. S. (2012). *Koreografi: Bentuk, teknik, isi*. Cipta Media bekerja sama dengan Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hawkins, A. M. (1988). *Creating through dance*. Princeton Book Company.
- Hawkins, A. M. (1991). *Moving from within: A new method for dance making*. American Dance Guild.
- Jazuli, M. (2016). *Peta dunia seni tari*. CV Farishma Indonesia.
- Langer, S. K. (1957). *Problems of art: Ten philosophical lectures*. Charles Scribner's Sons.
- Murgiyanto, S. (2002). *Kritik tari: Bekal dan kemampuan dasar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Soedarsono. (1997). *Tari-tarian Indonesia I*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat seni*. ITB.
- Vivid Izziyana, W. (2016). Korupsi dalam dimensi kekuasaan. *Law Pro Justitia*, 1(2)