



KARYA TARI *STIGMA*: SEBUAH EKSPRESI TARI TENTANG KARAKTER DAN TINGKAH LAKU KORBAN-KORBAN PENYAKIT MAGIS *SIJUNDAI*

Ariefin Alham Jaya Putra, Syaiful Erman, Sherli Novalinda

Program Studi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

JL. Bahder Johan, Padangpanjang 27128, Sumatera Barat

Email: ariefinalham98@gmail.com, syaifulerman@yahoo.com, sherlinovalinda@gmail.com

Abstrak

Karya tari *Stigma* adalah interpretasi dan imajinasi yang diwujudkan ke dalam sebuah karya tari tentang karakter dan tingkah laku korban-korban penyakit magis *sijundai*. Ritual magis *sijundai* selalu diiringi dengan perlakuan atau penolakan cinta yang menyinggung si pengirim *sijundai*. Korban penyakit *sijundai* akan mengalami kejang, teriak, menangis, menarik rambut, memanjat dinding, dan tidak dapat mengendalikan tubuhnya sendiri. Untuk memvisualisasikan ide garapan ke dalam karya tari ini pengkarya menggunakan ekspresi wajah dan gerak tubuh penari yang menggambarkan bagaimana korban-korban penyakit magis *sijundai*. Gerak yang digunakan dalam karya *Stigma* ini berasal dari hasil eksplorasi pengkarya atas karakter atau tingkah laku korban *sijundai* dan diiringi dengan mantra-mantra ritual *sijundai*. Metode yang digunakan yaitu pengumpulan data dan observasi lapangan, eksplorasi gerak, improvisasi, pembentukan, dan evaluasi. Karya ini digarap dengan tiga alur suasana dengan mengolah suasana tenang, tegang, dan mencekam. Tema yang digunakan dalam karya ini memilih tema magis dengan tipe abstrak. Karya ini ditarikan oleh delapan orang penari yang terdiri dari empat orang penari laki-laki dan empat orang penari perempuan.

Kata Kunci: *Sijundai*, Gangguan Kejiwaan, Stigma, *Siropak*.

Abstract

The dance work Stigma is an interpretation and imagination embodied in a dance work about the character and behavior of the victims of the Sijundai magical disease. Sijundai magical rituals are always accompanied by treatment or rejection of love that offends the sender of sijundai. Victims of Sijundai disease experience seizures, scream, cry, pull their hair, climb walls, and are unable to control their own bodies. In order to visualize the idea he created in this dance work, the artist uses the facial expressions and body movements of the dancers to describe how the victims of Sijundai's magical disease are. The motion used in Stigma's work comes from the result of the artist's exploration of the character or behavior of the sijundai victims and is accompanied by sijundai ritual incantations. The methods used are data collection and field observation, motion exploration, improvisation, shaping, and evaluation. This work is done with three mood lines by processing calm, tense, and tense atmosphere. The theme used in this work chooses a magical theme with an abstract type. This work is danced by eight dancers consisting of four male dancers and four female dancers.

Keywords: *Sijundai*, Psychiatric Disorder, Stigma, *Siropak*.



PENDAHULUAN

Sijundai adalah bentuk kerja dari dukun yang bergerak dalam dunia *black magic* (ilmu hitam). Cara kerja *sijundai* diawali dengan seorang yang merasa disakiti oleh perempuan dan mendatangi dukun untuk membalas dendam. Kemudian, dukun akan bekerja diam-diam, dalam malam, tanpa dilihat atau diketahui seorangpun (Marzam: 2002). Terjadinya penggunaan kekuatan magis dalam budaya Minangkabau biasanya terjadi penolakan cinta serta penghinaan perempuan kaya raya terhadap seorang pemuda miskin. Rasa sakit hati atau dendam pemuda itulah yang menjadi alasan penyerangan secara magis tersebut. Biasanya keluarga yang terkena *sijundai* ini akan mendapat sanksi sosial dari masyarakat, dalam hal jodoh sebagaimana dalam kiasan "*kuriak induaknyo, rintiak anaknyo*" (Wawancara, Kasim, Bukittinggi, 22 September 2018).

Syarat yang diperlukan untuk melakukan *sijundai* terhadap seorang gadis, yaitu foto si perempuan, tali pengikat jenazah atau kain kafan, *gasiang tangkurak* (tengkorak manusia yang diambil dari kuburan), serta iringan *saluang*. *Sijundai* ini dilakukan di tengah malam hari, saat semua orang terlelap. Prosesi ritual *Sijundai* yaitu dengan *gasiang tangkurak* yang diletakkan diatas foto, lalu *gasiang* tersebut diputar menggunakan tali pengikat jenazah, selanjutnya selagi *gasiang* tersebut berputar maka si dukun akan membacakan mantra yang diiringi *saluang*.

Saat *sijundai* dikirim, korban akan terkejut-kejut menerima respon dari mantra-mantra yang diiringi *saluang* serta hentakan-hentakan tangan sang dukun ke lantai. Korban penyakit magis *sijundai* itu akan mengalami gangguan kejiwaan, memanjat dinding, tertawa, menangis, teriak-teriak, menarik-narik rambut.

Mengobati korban yang mengalami penyakit magis *sijundai* ini hanya dengan satu cara, yaitu di pertemukan dan dipersatukan dengan sang pengirim (laki-laki). Istilahnya di "*paliharo*" oleh sang pengirim, maka laki-laki itu harus merawat korban, memperbaikinya agar si korban bisa kembali sembuh sebagai bentuk tanggung jawab. Jika ingin melakukan *sijundai* terhadap perempuan, maka harus bersedia mengobatinya di kemudian hari, karena tujuannya yaitu mendapatkan cinta perempuan tersebut. Jika tidak, sama saja menganiaya perempuan tersebut karena dia akan mengalami *sijundai* sampai mati, dan keluarganya akan mendapatkan sanksi sosial selamanya (Wawancara, Kasim, Bukittinggi, 22 September 2018).

Berdasarkan fenomena sosial di atas, pengkarya tertarik untuk menciptakan sebuah karya tari yang terinspirasi dari akibat pengaruh kekuatan magis *sijundai* dengan menginterpretasikan karakter dan tingkah laku si korban ke dalam garapan karya tari. Karya tari ini digarap dengan tipe abstrak dan bertema magis. Eksplorasi gerak berangkat dari tingkah laku korban penyakit magis *sijundai*, seperti kejang-kejang, memanjat dinding, tertawa, menangis, teriak-teriak, menarik-narik rambut dan bahkan tubuhnya bisa dikontrol oleh si pengirim.

Adapun tujuan pengkarya dalam penciptaan karya tari *Stigma* yaitu untuk menyampaikan pesan moral agar bisa lebih berhati-hati dalam berkata dan berbuat, karena *sijundai* sering terjadi akibat dari perkataan dan sikap yang tidak dijaga. Selain itu pengkarya ingin menciptakan gagasan inovatif dari bentuk tulis menjadi bentuk pembaharuan dari segi konsep yaitu sebuah karya tari yang berangkat dari salah satu budaya magis asli dari Sumatera Barat.

Kontribusi dari penciptaan karya tari *Stigma* ini



yaitu memberikan wawasan kepada pengkaji seni maupun koreografer serta seniman mengenai sumber ide, pandangan pengkarya terhadap *sijundai* dalam bentuk kajian pustaka maupun bentuk koreografi, dan secara khusus memberikan pengalaman terhadap pengkarya dalam proses penciptaan karya tari.

KAJIAN TEORI

1. Rangsang Tari

Suatu rangsang dapat didefinisikan sebagai suatu yang membangkitkan pikir, atau semangat, atau mendorong kegiatan. Rangsang yang tanpa disadari itu dapat terdiri rangsang visual, auditif, raba, gagasan dan kinestetik (Smith, 1985: 20). Rangsang yang dipilih untuk karya tari *Stigma* adalah rangsang visual.

2. Tema Tari

Dalam menggarap tari, apa saja dapat menjadi tema. Dari kejadian sehari-hari, pengalaman hidup yang sangat sederhana, perangai binatang, cerita rakyat, cerita kepahlawanan, legenda, upacara, agama, dan lain-lainnya dapat di jadikan sumber tema (Sudarsono, 1977:53). Tema berhubungan dengan premis yang kemudian memengaruhi nada dasar dari sebuah karya (Irianto, 2022: 11). Tema yang dipilih dalam karya tari *Stigma* adalah tema magis.

3. Tipe Tari

Menurut Smith (dalam Hadi, 2003: 90) tipe tari dibedakan atas beberapa bagian seperti : (1) tipe murni, (2) tipe studi, (3) tipe abstrak, (4) tipe liris, (6) tipe dramatik, (7) tipe dramatik, (8) tipe komik, dan (9) tipe dramatari. Karya tari *Stigma* mengacu pada tipe tari abstrak.

Tari abstrak merupakan suatu tarian yang tidak menyajikan skema bentuk yang umum. Biasanya, tarian ini hanya dimengerti sebagai kemiripan yang kabur (samar-samar) dari

sesuatu yang nyata. Tari abstrak bisa diangkat dari rangsang gagasan (idesional), yaitu untuk mengungkapkan imajinasi yang kaya ide dan sarat makna (Hidayat, 2011: 98).

4. Gerak

Gerak dalam koreografi adalah dasar ekspresi, oleh sebab itu “gerak” dipahami sebagai ekspresi dari semua pengalaman emosional. Pengalaman mental dan emosional diekspresikan lewat medium yang tidak rasional, atau tidak didasarkan pada pikiran, tetapi pada perasaan, sikap, imaji, yakni gerak tubuh, sedang materi ekspresinya adalah gerakan-gerakan yang sudah dipolakan menjadi bentuk yang dapat dikomunikasikan secara langsung lewat perasaan (Hadi, 2012: 10). Gerak dalam karya tari *Stigma* merupakan eksplorasi dari karakter dan tingkah laku korban penyakit magis *Sijundai*, seperti kejang, tertawa, menangis, teriak, memanjat dinding, dan menarik rambut.

METODE

Metode penciptaan merupakan sebuah cara bagaimana proses yang berstruktur dalam menciptakan sebuah karya tari. Karya *Stigma* mengadopsi metode penciptaan dari M. Hawkins dalam buku *Bergerak Menurut Kata Hati* (2017) yang telah diterjemahkan oleh I Wayan Dibia. Berikut metode yang digunakan dalam karya *Stigma*:

1. Pengumpulan Data dan Observasi Lapangan

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya yakni penjelajahan data melalui internet, mencari referensi dan informasi dari buku-buku, mencari narasumber yang dapat diwawancarai, sampai kepada observasi lapangan. Observasi lapangan yang dilakukan dalam karya *Stigma* adalah mewawancarai dukun di Bukittinggi yang mengaku bisa dan pernah melakukan ritual *Gasiang Tangkurak (Sijundai)* terhadap



orang lain. Selain itu, untuk melengkapi data, dilakukan pula studi literatur di buku dan artikel di internet.

2. Eksplorasi Gerak

Eksplorasi yakni pencarian secara sadar kemungkinan-kemungkinan gerak baru dengan mengembangkan dan mengolah ketiga elemen dasar gerak, ruang tenaga dan waktu. Eksplorasi meliputi sebuah pemikiran, berimajinasi, merasakan, dan merespon. Pemakaian eksplorasi biasanya dilakukan pengkarya pada tahap kedua sebagai pencarian ide-ide baru dalam bentuk gerak. Suatu aktivitas yang diarahkan sendiri dan untuk dirinya sendiri sebelum bekerja sama dengan orang lain. Eksplorasi adalah sebuah proses mengalami rangsangan untuk dapat memperkaya kreativitas dan mampu menelusuri struktur budaya (Irianto, 2020: 88)

Tahap eksplorasi dalam karya *Stigma* berfokus kepada pencarian gerak yang dikembangkan dari karakter dan tingkah laku korban penyakit magis *Sijundai*. Eksplorasi ini memberikan ruang kebebasan kepada penari untuk menafsirkan gagasan melalui gerak.

3. Improvisasi

Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau *movement by chance*, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari, atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya tahap improvisasi. Pada tahap ini pengkarya mencoba memberikan kebebasan kepada penari untuk mencari gerakan yang sesuai dengan karakter gerak individu masing-masing penari.

4. Pembentukan

Setelah melakukan tahapan observasi, eksplorasi dan improvisasi, kemudian dilanjutkan dengan tahapan komposisi atau pembentukan gerakan yang akan dijadikan garapan sebuah karya. Pada tahapan ini beberapa hasil eksplorasi konsep direalisasikan melalui eksplorasi gerak yang telah dilakukan. Pembentukan ini dilakukan dengan mengembangkan beberapa bahan materi gerak yang telah dicari, memvariasikan dengan hitungan dan pola yang berbeda, menyatukan gerakan menjadi kalimat dalam gerak, memberikan bentuk transisi sebagai penyambung antar kalimat dalam gerak, menyusun kalimat gerak menjadi sebuah adegan, dan selanjutnya menyusun serta memilah adegan mana yang cocok dan sesuai dengan bagian pertama, kedua, dan ketiga, sehingga tercapainya sebuah klimaks dalam pertunjukan.

5. Evaluasi

Setelah melakukan beberapa tahapan yang telah diuraikan sebelumnya, selanjutnya pengkarya melakukan tahapan evaluasi secara menyeluruh untuk mengetahui segala hal yang harus ditambah maupun dikurangi. Seperti halnya ketika berproses latihan, ditemui sebuah adegan yang harus diganti, yakni pembentukan bagian tiga, pada bagian tiga ini memiliki sedikit kemiripan dengan bagian satu jadi terkesan seperti mengulang.

PEMBAHASAN DAN HASIL

1. Struktur Garapan

1.1 Bagian I

Menginterpretasikan bagaimana respon korban saat pertama kali terkena *Sijundai*. Korban akan mengalami terkejut-kejut saat tidur, terbangun saat tidur, berjalan saat tidur, mata terbelalak, dan bahkan kejang-kejang dengan frekuensi lambat.



Gambar 1. Latihan Bagian I
(Dokumentasi: Afdaliasman, 2019)



Gambar 3. Latihan Bagian III
(Dokumentasi: Afdaliasman, 2019)

2.2 Bagian II

Menginterpretasikan bagaimana korban *Sijundai* saat tubuhnya sudah dirasuki oleh guna-guna *sijundai*. Korban mulai mengalami penyakit magis *Sijundai*, seperti teriak-teriak, menangis, tertawa, memanjat dinding, dan kejang-kejang dengan frekuensi mulai naik.



Gambar 2. Latihan Bagian II
(Dokumentasi: Afdaliasman, 2019)

2.3 Bagian III

Menginterpretasikan bagaimana *Sijundai* benar-benar sudah tidak bisa hilang dari tubuh korban. Tubuh korban akan mengalami fase tidak terkontrol dan dikendalikan sesuai dengan keinginan si pengirim.

2. Deskripsi Sajjian

Karya *Stigma* disajikan dalam tiga bagian, pada bagian 1, 2, dan 3 mempunyai suasana yang berbeda, diantaranya bagian satu memiliki suasana tenang, bagian dua mempunyai suasana tegang, dan bagian tiga memiliki suasana mencekam.

Bagian satu secara umum menggambarkan bagaimana respon korban saat pertama kali *sijundai* dikirim oleh dukun. Pada bagian awal akan masuk satu orang penari laki-laki dari depan sebelah kiri yang berjalan menuju sudut kiri belakang panggung, lalu penari tersebut berekspresi seperti membaca mantra sebagai simbol pengiriman *sijundai* terhadap korban. Kemudian masuk satu orang penari perempuan di sudut kanan depan, berekspresi dan bergerak seperti bagaimana pertama kali yang terjadi pada korban *sijundai* dan merangkak ke arah penari laki-laki sebagai simbol korban *sijundai* yang memang ditujukan agar tergila-gila pada pengirim *sijundai*. Adegan selanjutnya akan masuk 5 orang penari dari segala arah dan bergerak serta berekspresi seperti penari perempuan di awal tadi, sampai akhirnya penari laki-laki pertama berputar dan berhenti dengan memberi hentakan sehingga penari yang lain berhenti bergerak sebagai simbol bahwa korban akan mengikuti perintah dari mantra-mantra yang si pengirim bacakan. Setelah diam beberapa saat akan masuk satu penari



perempuan yang membaca mantra *sijundai* yang berbunyi “*Hai siarak asa sikuncang darah.... Mangko baguncang hatinyo kapado aku*”. Lalu penari yang lain akan merespon mantra tersebut sambil membuat pola lantai diagonal dari kiri depan menuju kanan belakang, setelah tujuh penari membuat pola lantai diagonal satu penari yang membaca mantra tadi akan berjalan melewati penari pada posisi diagonal tersebut.

Setiap penari yang dilewati akan merespon mantra yang dibacakan tersebut sampai setelah selesai melewati semua penari, semua penari akan bergerak bergetar hingga penari perempuan keluar dan akan tinggal empat orang penari laki-laki di dalam panggung dan mengambil posisi di tengah. Adegan selanjutnya setelah empat orang penari laki-laki berdiri di tengah belakang panggung, akan masuk empat penari perempuan sambil menyanyikan nyanyian dengan irama mantra *sijundai*, tetapi hanya dengan teriakan dan penari laki-laki akan mengekspresikan ketakutan dari korban *sijundai* sampai memeluk-meluk kaki dari penari yang menyanyi sebagai gambaran korban yang tunduk akan perintah si pengirim.

Setelah semua penari perempuan keluar dan penari laki-laki mengambil posisi di bagian depan kanan panggung, masuklah satu penari di sebelah kanan tengah dan berjalan mundur ke tengah panggung serta dua penari perempuan di kanan belakang panggung. Setelah itu adegan terakhir dibagikan satu yaitu penari laki-laki yang di depan akan berkemat-kamat seperti membaca mantra lalu penari yang ditengah akan bergerak seperti korban *sijundai* yang sudah mulai dirasuki oleh *sijundai* dan penari yang di kanan belakang panggung akan bergerak berdua dengan pola seperti penari dibelakang mengendalikan penari yang di depan.



Gambar 4. Karya *Stigma* Bagian I
(Dokumentasi: Afdaliasman, 2019)

Bagian dua secara umum, pengkarya menggambarkan bagaimana korban *sijundai* mengalami penyakit magis. Bagian awal dari bagian 2 ini akan ada 1 penari perempuan masuk dari belakang dan berteriak membaca kalimat dari mantra asli *sijundai* yaitu “*Iko sijundai nan ka datang*”, lalu semua penari akan bergerak sesuai pola gerak hasil dari eksplorasi pengkarya dengan frekuensi sedang, gerakannya yaitu berbentuk kejang-kejang, *rolling*, melengkung, bergetar, dan sebagainya.

Selanjutnya saat semua penari sudah pada posisi masing-masing, penari akan bergerak dengan hitungan meter 5 dan meter 8 yang diolah pengkarya dari hasil eksplorasi pengkarya dengan penari sampai nanti pola lantai berganti lagi dan penari akan bergerak dengan pola hitungan meter 10 dengan matrix 4 3 2 1 yang diberi aksen pada setiap hitungan 1. Selanjutnya meter 8 lagi sampai akhir bagian dua dan meninggalkan satu penari perempuan untuk bagian tiga. Pada bagian dua ini pengkarya mengembangkan semua hasil gerak eksplorasi pengkarya dan penari menjadi kalimat-kalimat gerak yang dibakukan dengan bentuk gerak melengkung, bergetar, kejang-kejang, memanjat dinding dan seperti kehilangan akal atau gangguan kejiwaan. Khusus pada bagian dua ini pengkarya memakai metode hitungan dan membakukan gerak-gerak yang dibentuk oleh pengkarya.



Gambar 5. Karya *Stigma* Bagian II
(Dokumentasi: Afdaliasman, 2019)

Bagian tiga secara umum pengkarya menggambarkan bagaimana *sijundai* benar-benar tidak bisa disembuhkan dan tubuh yang tidak bisa dikontrol oleh pemilik tubuhnya sendiri yang dikendalikan oleh si pengirim *sijundai*. Awal bagian tiga diawali dengan adanya satu orang penari perempuan di tengah panggung yang berekspresi seperti korban yang terkena *sijundai*, ekspresi bagaimana seseorang tidak bisa mengontrol tubuhnya dan tubuhnya dikendalikan oleh orang lain, ekspresi gangguan jiwa, tertawa, menangis, dan tersiksa hingga penari tersebut berteriak dan menarik rambutnya, masuk satu orang penari laki-laki yang berlari dibelakangnya dan berteriak “*woi*”, lalu direspon oleh penari perempuan yang ditengah dan keluar menuju kanan depan panggung, saat itu juga masuk sepasang penari yang mana yang laki-laki menarik kain bagian belakang penari perempuan, dan penari perempuan tersebut mengekspresikan korban penyakit magis *sijundai* yang sudah sangat parah.

Setelah sepasang penari tersebut sampai ditengah, penari laki-laki akan melempar kain yang dipegangnya dan penari perempuan langsung terjatuh, saat itu langsung masuk seorang penari laki-laki lagi dari kiri depan panggung dan melangkahi penari perempuan yang terjatuh, saat penari laki-laki jongkok, penari perempuan tersebut langsung berdiri, dan lanjut bersekspresi korban penyakit magis

sijundai sambil mengiringi penari laki-laki yang berjalan keluar. Maka tinggal satu orang penari laki-laki di tengah panggung, saat penari tersebut sudah berdiri, masuk satu orang penari yang berjalan dari sudut kiri belakang yg mengekspresikan bahwa tubuh korban *sijundai* itu di kendalikan, ia tidak ingin menuju laki-laki tersebut, tetapi tubuhnya membawanya menuju si laki-laki. Lalu masuk sepasang penari dari ujung kiri belakang panggung yang penari perempuan naik ke atas panggul penari laki-laki, setelah itu gerak rampak sampai masuk tiga penari lagi dan menyebar.

Adegan selanjutnya setelah tujuh penari berada di panggung, penari melakukan gerak rampak dengan akhirnya penari menutup wajahnya dengan kain yang tergantung di depan dan belakang bajunya. Setelah itu penari membuat lima kali pose dan setelah itu penari akan berjalan dengan wajah yang tertutup oleh kain tersebut, ini menyimbolkan bahwa korban penyakit magis *sijundai* benar-benar sudah diselimuti oleh *black magic* atau ilmu hitam. Sampai akhirnya nanti para penari akan tercekik oleh kain tersebut dan bergerak kejang-kejang seperti korban penyakit magis *sijundai* sampai setelah enam penari diam dan satu penari terus bergerak cepat sambil lampu dan musik *fade out*.



Gambar 6. Karya *Stigma* Bagian III
(Dokumentasi: Afdaliasman, 2019)



KESIMPULAN

Karya *Stigma* yaitu sebuah penciptaan karya seni tari yang diwujudkan melalui proses elaborasi konsep dan direalisasikan kedalam bentuk karya. Karya *Stigma* ini terinspirasi dari penyakit magis yang ada di Sumatera Barat yaitu *sijundai*. Pada karya *Stigma* pengkarya terfokus pada karakter dan tingkah laku dari korban yang terkena penyakit *sijundai*. Korban yang mengalami penyakit magis *sijundai* ini biasanya mengalami kejang, tertawa dan menangis sendiri, memanjat dinding, serta tubuh yang tidak dapat dikendalikan oleh dirinya sendiri. Karya ini digarap dengan tema magis dan tipe abstrak. Tema konsep garap koreografi didasari dengan suasana magis pada karya. Konsep penari yang dipilih untuk delapan orang penari terdiri dari 4 orang penari perempuan dan 4 orang penari laki-laki.

DAFTAR RUJUKAN

- Alma, M. Hawkins. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. terjemahan Y. Sumandiyo Hadi. Manthili: Yogyakarta.
- Irianto, I. S. Analisis Tokoh Tuan Durand dalam Naskah Kematian yang Direncanakan karya August Strinberg. *GESTUS JOURNAL: PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI*, 2(1), 1-14.
- Irianto, Ikhsan Satria, et al. "Recombination of Minangkabau Traditional Arts in Alam Takambang Jadi Batu by Komunitas Seni Nan Tumpah." *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni* 22.1 (2020): 85-99.
- Marzam. *Basirompak*. 2002. Yogyakarta: KEPEL Press.
- Sudarsono. 2012. *Tari-Tarian Indonesia*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan.
- _____. 2003. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta:

- _____. 2017. *Koreografi Ruang prosenium*. Yogyakarta: Cipta Media & ISI Yogyakarta.
- Sumandiyo, Hadi Y. 2012. *Koreografi Bentuk Teknik dan Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.