

**VISUALISASI PERAN DAN MANFAAT *RĒSAN*
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Rochmat Basuki

NIM: 1912962021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**VISUALISASI PERAN DAN MANFAAT *RĒSAN*
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**



Rochmat Basuki

NIM: 1912962021

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Seni Murni

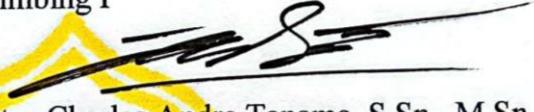
2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

VISUALISASI PERAN DAN MANFAAT *RĒSAN* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Rochmat Basuki, NIM 1912962021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal, 4 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202

Pembimbing II



Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730327 199903 1 001/NIDN 0027037301
Cognate



Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NIP 19910407 201903 2 024/NIDN 0007049106
Koordinator Program Studi Seni Murni



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 19790412 200604 2 001/NIDN 0012047906
Ketua Jurusan Seni Murni/
Program Studi Seni Rupa Murni/Ketua/Anggota



Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19860615 201212 1 002/NIDN 0415068602

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rochmat Basuki
NIM : 1912962021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Judul TA : Visualisasi Peran dan Manfaat *Résan* sebagai Ide Penciptaan
Karya Seni Grafis

Menyatakan bahwa penulisan laporan karya Tugas Akhir berjudul *Visualisasi Peran dan Manfaat Résan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* adalah benar dibuat/dikerjakan/dilaksanakan secara mandiri oleh penulis dan bukan merupakan karya cipta, penampilan, dan/atau tulisan yang dibuat/dicipta oleh orang lain. Apabila dalam proses evaluasi ditemui adanya ketidaksesuaian atau upaya pemalsuan dalam bentuk apapun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima konsekuensi apapun yang diberikan oleh pihak berwenang.

Yogyakarta,

Rabu, 4 Juni 2025

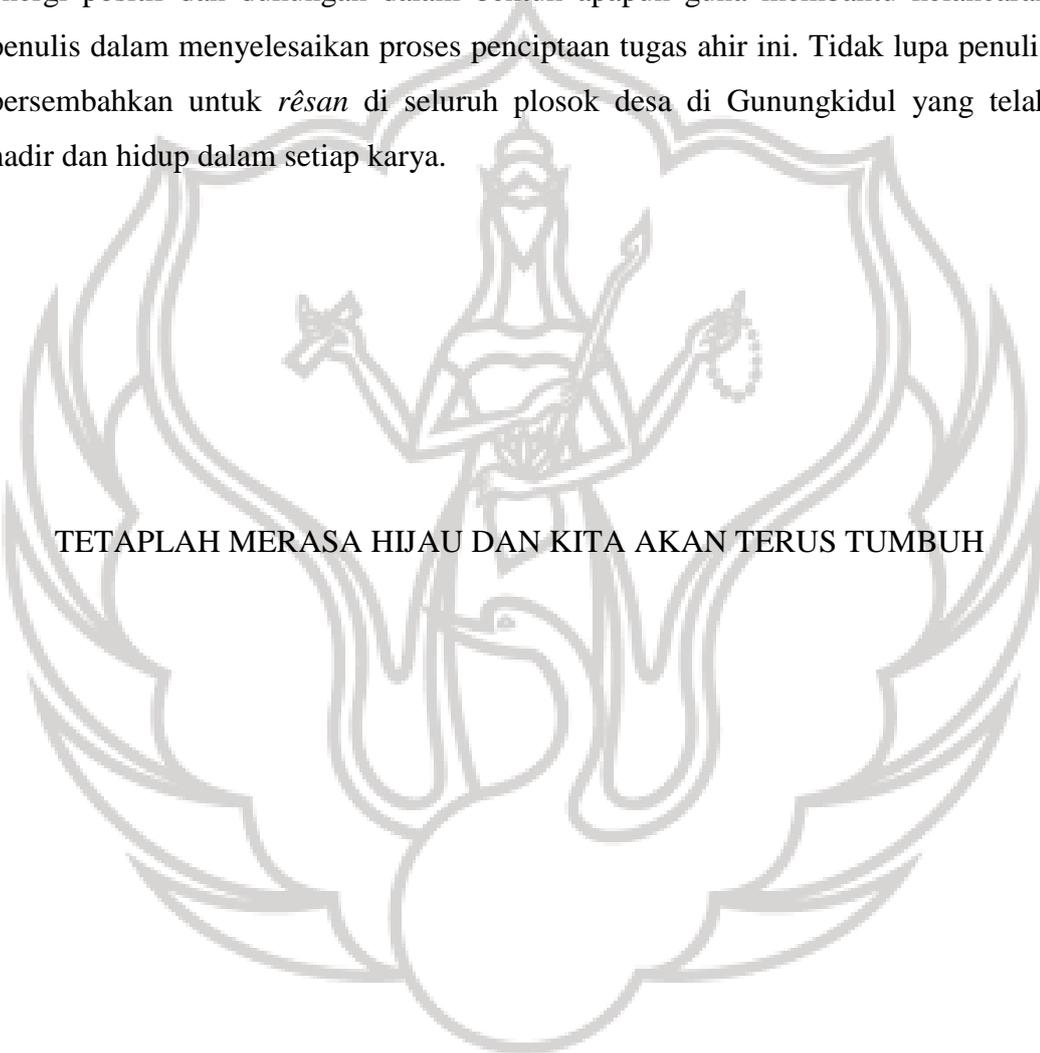



Rochmat Basuki

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim.

Atas Rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Tugas Ahir ini penulis persembahkan untuk alam semesta, leluhur, kedua orangtua, keluarga, dan kawan seperjuangan, baik yang masih berjuang, putus di tengah jalan, maupun yang telah berpulang. Terima kasih telah memberikan energi positif dan dukungan dalam bentuk apapun guna membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan proses penciptaan tugas ahir ini. Tidak lupa penulis persembahkan untuk *rêsan* di seluruh plosok desa di Gunungkidul yang telah hadir dan hidup dalam setiap karya.



TETAPLAH MERASA HIJAU DAN KITA AKAN TERUS TUMBUH

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala Tuhan semesta alam Yang Maha Kuasa lagi Maha Menghendaki atas karunia-Nya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul *Visualisasi Peran dan Manfaat Rêsan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* merupakan salah satu syarat kelulusan dalam menempuh Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini dan masih jauh dari sempurna, sehingga sangat diharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun agar meningkatkan kualitas penulisan di kemudian hari. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar tidak lepas dari kontribusi berbagai pihak yang mempengaruhi jalannya penulisan maupun penciptaan karya. Oleh sebab itu, penulis dalam kesempatan ini menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir.
2. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir.
3. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Penguji Sidang Laporan Tugas Akhir.
4. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Seni Murni.
5. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah membantu melancarkan proses perkuliahan dari awal hingga kini.
6. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku ketua Jurusan Seni Murni.
7. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Segenap dosen dan staf pengajar Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna selama perkuliahan maupun luar perkuliahan.
10. Bapak Harwa dan Ibu Darsini yang selalu memberikan dukungan dan doa terbaiknya kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
11. Bapak Kasiman dan Ibu Tukijem yang senantiasa mendoakan dan menunggu kabar baik dari penulis.
12. Teman-teman Jurusan Seni Murni Nawanata 2019 yang rela menghabiskan waktu untuk membantu penulis selama kuliah maupun di luar perkuliahan.
13. Bapak Ribut Subronto beserta keluarga besar Sanggar Lumbung Kawruh Gunungkidul yang selalu memberi motivasi dan dukungan.
14. Dh. Widiyanta selaku narasumber dan konsultan yang dengan sabar membimbing dan memberi masukan kepada penulis.
15. Bapak Kasmudi dan Ibu Sikem serta narasumber lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas informasi dan cerita yang disampaikan kepada penulis.
16. Rekan-rekan dari berbagai komunitas pecinta lingkungan dan komunitas seni di Gunungkidul yang selalu memberi wawasan dan pengalaman baru bagi penulis.
17. Candra Arohman yang bersedia penulis repotkan dalam penyelesaian desain katalog dan poster pameran.
18. Danu Fery Febrianta yang bersedia penulis repotkan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.
19. Krisna Sakti Pratama yang turut berkontribusi dalam menyelesaikan layout katalog karya.
20. Eri Saksiawan yang telah membantu penulis dalam proses display karya.
21. Serta peran penting dari segenap kawan, saudara, keluarga, dan guru yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	10
C. Tujuan dan Manfaat	11
D. Makna Judul	11
BAB II	13
KONSEP	13
A. Konsep Penciptaan	13
B. Konsep Perwujudan	42
C. Karya Acuan.....	68
D. Pengemasan dan Penyajian	73
BAB III	74
PROSES PEMBENTUKAN	74
A. Bahan.....	74
B. Alat.....	79
C. Teknik	87
D. Tahap pembentukan	88
BAB IV	104
DESKRIPSI KARYA	104
BAB V	164
PENUTUP	164
A. Kesimpulan	164

B. Saran.....	167
DAFTAR PUSTAKA	169
DAFTAR LAMAN	171
LAMPIRAN.....	172

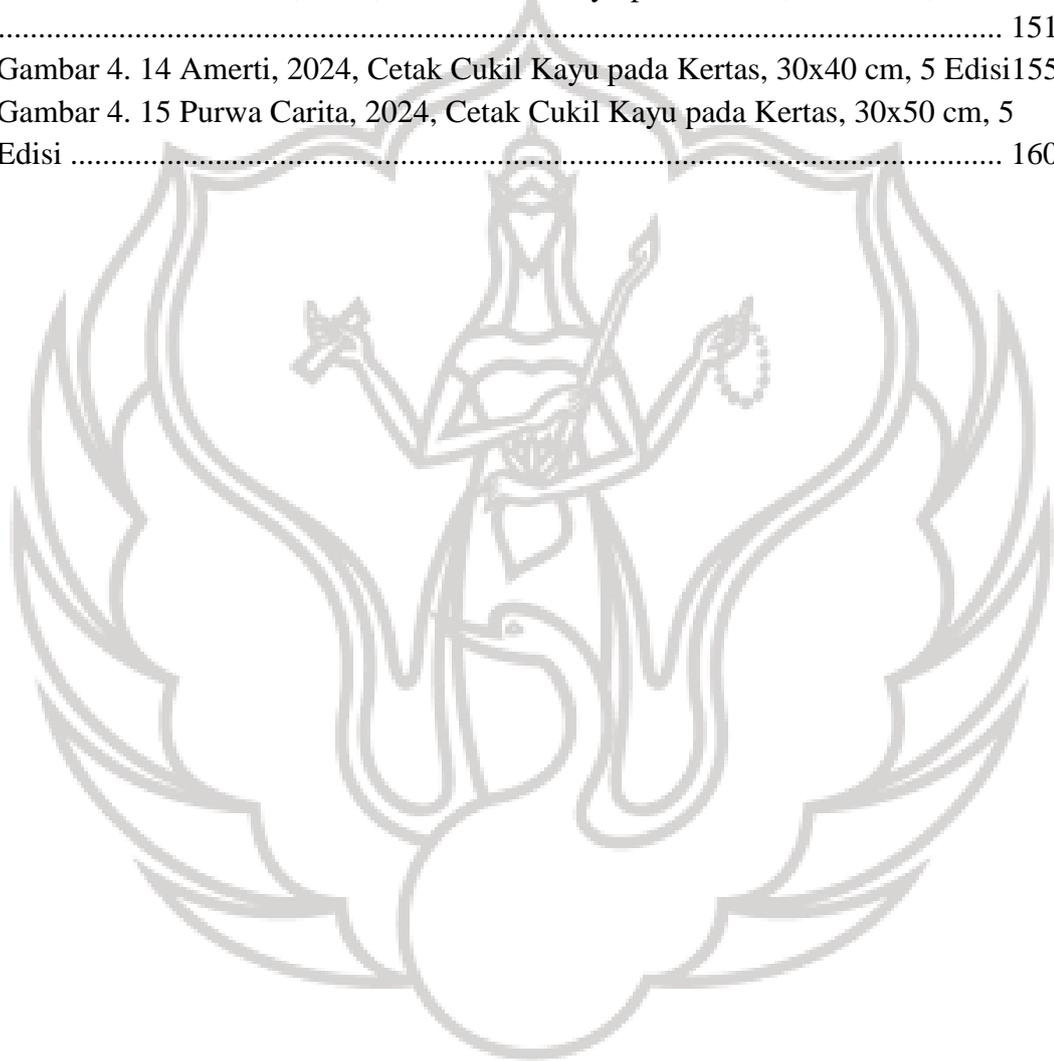


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 kompleks Rêsan Nagasari.....	6
Gambar 1. 2 Tebing Sudukan.....	8
Gambar 2. 1 Ritual Pada Pohon <i>Rêsan</i>	14
Gambar 2. 2 Komplek <i>Rêsan</i> Nagasari	15
Gambar 2. 3 <i>Panjangilang</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Krapyak</i> dengan Lukisan Rupa <i>Raksasa</i>	18
Gambar 2. 5 <i>Rêsan</i> Mbok <i>Randha</i> Dhadhapan.....	19
Gambar 2. 6 <i>Sendhang</i> Kyai Sejati	21
Gambar 2. 7 Pohon <i>Kandri</i>	22
Gambar 2. 8 Situs Watu Platar	23
Gambar 2. 9 Pohon <i>Poh</i>	28
Gambar 2. 10 Pohon Beringin di Tengah Perempatan Jalan	30
Gambar 2. 11 <i>Wilujengan</i> (selamatan) <i>Rasul</i>	32
Gambar 2. 12 Ribuan Bibit Pohon <i>Gadhog</i> (<i>Ingas Asu</i>).....	33
Gambar 2. 13 <i>Krapyak</i> Papan Kayu.....	34
Gambar 2. 14 <i>Krapyak</i> batang pohon hidup	35
Gambar 2. 15 <i>Krapyak</i> Pagar Tembok.....	35
Gambar 2. 16 <i>Krapyak</i> Anyaman Bambu	36
Gambar 2. 17 <i>Langse</i> pada <i>Rêsan</i> Pohon Wunut.....	37
Gambar 2. 18 <i>Ngelangse</i> <i>Rêsan</i> Pohon Beringin	37
Gambar 2. 19 <i>Rêsan</i> Pohon Jati Pada Situs Watu <i>Manten</i>	38
Gambar 2. 20 Kegiatan Bersih Sumber.....	39
Gambar 2. 21 Penanaman Bibit <i>Rêsan</i>	40
Gambar 2. 22 Bibit Pohon <i>Gayam</i>	40
Gambar 2. 23 Konsep <i>Tigan</i>	42
Gambar 2. 24 Skema <i>Genologi</i> <i>Rêsan</i>	43
Gambar 2. 25 Skema Karakter/sifat <i>Rêsan</i> pada Masing-masing Bentuk Visual. 45	45
Gambar 2. 26 Ciri Fisik <i>Rêsan</i> dan 3 Bentuk Visualnya	45
Gambar 2. 27 Visual Wajah Simbol Manusia.....	49
Gambar 2. 28 Visual Simbol Satwa	52
Gambar 2. 29 Ragam Bentuk <i>Rêsan</i>	54
Gambar 2. 30 Visual Daun <i>Rêsan</i>	55
Gambar 2. 31 Visual simbol <i>piranti</i> dan <i>ubarampe</i>	57
Gambar 2. 32 Visual Simbol <i>Busana</i>	59
Gambar 2. 33 Aksara Jawa	67
Gambar 2. 34 Penerapan Aksara Jawa pada Karya.....	68
Gambar 2. 35 Albrecht Dürer, The Four Horsemen, from "The Apocalypse", 1498	69
Gambar 2. 36 Wayang Beber Remeng Mangunjaya.....	70
Gambar 2. 37 Foto Replika Manuskrip Pawukon Yogyakarta, koleksi Museum Sonobudoyo Yogyakarta.....	71

Gambar 2. 38 Lukisan Wayang Kamasan.....	72
Gambar 3. 1 Cat Tembok Warna Merah	74
Gambar 3. 2 Papam MDF	76
Gambar 3. 3 Tinta Offset Warna Hitam.....	77
Gambar 3. 4 Kertas Hammer	78
Gambar 3. 5 Bensin Pertalite	79
Gambar 3. 6 Pisau Cutter	80
Gambar 3. 7 Kuas Cat Tembok.....	81
Gambar 3. 8 Pensil dan Penghapus	81
Gambar 3. 9 1 Set Pisau Cukil	83
Gambar 3. 10 Amplas Kertas Ukur 800cc	83
Gambar 3. 11 Roll Karet	84
Gambar 3. 12 Palet Kaca.....	85
Gambar 3. 13 Kape/Spatula	86
Gambar 3. 14 Botol Vodka	87
Gambar 3. 15 Kain Bekas	87
Gambar 3. 16 Proses Pemberian Warna pada papan MDF	89
Gambar 3. 17 Pengamplasan.....	90
Gambar 3. 18 Sketsa pada MDF	91
Gambar 3. 19 Proses Pencukilan Detail	92
Gambar 3. 20 Proses Pencukilan Background	93
Gambar 3. 21 Pengambilan Tinta dari Kaleng.....	94
Gambar 3. 22 Pelapisan Roll Cetak dengan Tinta	94
Gambar 3. 23 Proses Pengerollan Tinta	95
Gambar 3. 24 Proses Peletakan Klise pada Kertas Hammer	96
Gambar 3. 25 Pengeprêsan dengan Cara diinjak	97
Gambar 3. 26 Transfer Tinta dengan digosok Menggunakan Botol.....	97
Gambar 3. 27 Proses Mengecek Hasil Cetak	98
Gambar 3. 28 Pengeringan Hasil Cetakan	99
Gambar 3. 29 Pembersihan Peralatan	100
Gambar 3. 30 Penulisan Identitas Karya.....	101
Gambar 3. 31 Pemasangan Karya pada Figura	102
Gambar 3. 32 Karya Selesai Siap Pajang.....	103
Gambar 4. 1 Panggung, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	105
Gambar 4. 2 Tanjung Branghah, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	108
Gambar 4. 3 Usada, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi..	111
Gambar 4. 4 Tulus, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi...	115
Gambar 4. 5 Tugu, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi ...	119
Gambar 4. 6 Subur, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi ..	123
Gambar 4. 7 Ngeyub, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	127

Gambar 4. 8 Wingit, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi.	130
Gambar 4. 9 Bale Wisma, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	134
Gambar 4. 10 Gayam Robyong, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	138
Gambar 4. 11 Dondomana, 2024, Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi.	142
Gambar 4. 12 Rasa Nusul, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	146
Gambar 4. 13 Lantaran, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	151
Gambar 4. 14 Amerti, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x40 cm, 5 Edisi	155
Gambar 4. 15 Purwa Carita, 2024, Cetak Cukil Kayu pada Kertas, 30x50 cm, 5 Edisi	160



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata.....	172
Lampiran 2. Riset dan Penciptaan Karya.....	176
Lampiran 3. Display Karya.....	177
Lampiran 4. Suasana Pameran.....	178
Lampiran 5. Suasana Sidang.....	180
Lampiran 6. Hasil Ujian Tugas Akhir.....	181
Lampiran 7. Poster dan Katalog Karya.....	182



ABSTRAK

Penulisan Laporan Tugas Akhir berjudul *Visualisasi Peran dan Manfaat Rêsan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* dilatar belakangi oleh adanya ketertarikan penulis terhadap *rêsan* dan cerita tutur. *Rêsan* berasal dari kata *Wreksa* yang dalam bahasa Sansekerta memiliki arti pohon. Bagi masyarakat Gunungkidul, *rêsan* memiliki peran dan manfaat bagi lingkungan hidup, kehidupan sosial, dan ritus kebudayaan. Keberadaan *rêsan* tersebut diiringi dengan cerita tutur yang berkembang di sekitarnya. Cerita tutur tentang *rêsan* tersebut tidak memiliki wujud fisik sehingga perlu juga diwujudkan dalam karya seni. Seni grafis cetak tinggi merupakan karya seni rupa yang diciptakan melalui teknik cetak-mencetak menggunakan klise cetakan yang kemudian menjadi metode dalam perwujudan karya Tugas Akhir agar pesan dapat tersampaikan pada penikmat seni dan khalayak umum lewat wawasan baru yang didapat setelah melihat karya. Perwujudan karya memuat pengayaan klasik yang divisualkan atau diilustrasikan dari cerita tutur dan pengalaman yang ada. Tujuan dari penciptaan karya seni grafis cetak tinggi ini adalah untuk memvisualisasikan peran dan manfaat *rêsan* serta cerita tutur yang ada. Melalui karya seni grafis cetak tinggi, para penikmat seni diharapkan mampu memahami bahwa *rêsan* ternyata memiliki peran dan manfaat maupun cerita tutur yang penting sehingga perlu dilestarikan.

Kata kunci: *Rêsan*, Masyarakat Gunungkidul, Cerita Tutur, Seni Grafis Cetak Tinggi

ABSTRACT

Writing the Final Assignment Report entitled Visualizing the Role and Benefits of Rêsan as an Idea for Creating Printmaking was motivated by the author's interest in rêsan and spoken stories. Rêsan comes from the word Wreksa which in Sanskrit means tree. For the people of Gunungkidul, rêsan has a role and benefits for the environment, social life and cultural rites. The existence of the rêsan is accompanied by spoken stories that develop around it. The story told about rêsan does not have a physical form so it also needs to be realized in a work of art. Printmaking is a work of fine art that is created through printing techniques using printed clichés which then become a method in realizing the Final Project work so that the message can be conveyed to art lovers and the general public through new insights gained after seeing the work. The embodiment of the work contains classical style which is visualized or illustrated from existing stories and experiences. The aim of creating this Printmaking is to visualize the role and benefits of existing messages and spoken stories. Through Printmaking, it is hoped that art lovers will be able to understand that rêsan actually has an important role and benefits as well as spoken stories that need to be preserved.

Keywords: Rêsan, Gunungkidul Society, Storytelling, Printmaking

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

1. Lingkungan Tempat Tinggal

Penulis lahir dan besar di tengah masyarakat dusun yang berada di wilayah Gunungkidul. Penulis mulai menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap cerita tutur dan kebudayaan di tengah masyarakat. Ketertarikan tersebut mulanya datang dari aktivitas keseharian yang dekat dengan alam dengan beragam topografinya seperti gunung, *wana*, hutan, goa, *luweng*, *song*, dan laut. Keseharian masyarakat dusun yang bersinggungan dengan alam kemudian melahirkan beragam cerita tutur seperti dongeng, legenda, dan mitos yang berkembang di dalamnya. Oleh karena itu, timbul keinginan untuk mengangkat kekayaan tersebut termasuk cerita tutur di dalamnya dengan mewujudkannya menjadi sebuah karya seni rupa.

Belajar dan mengenal berbagai aktivitas masyarakat tradisional pedesaan di wilayah Gunungkidul yang sebagian besar penduduknya masih menjunjung tinggi nilai kebudayaan dan melestarikan peninggalan leluhur, menjadi inspirasi bagi penulis untuk menciptakan karya seni rupa. Sebagian wilayah pedesaan di Gunungkidul bisa dibayangkan masih belum sepenuhnya terdampak pembangunan kota, baik itu dari segi infrastruktur maupun budaya modern. Hal tersebut ditandai dengan adanya sebuah adat tradisi kebudayaan yang masih kerap dijumpai dan dilestarikan oleh penduduk sekitar. Bukan berarti menolak untuk sebuah kemajuan dan modernitas, namun seperti kebanyakan masyarakat tradisional pada umumnya, masyarakat tradisional di Gunungkidul tidak bisa dipisahkan dari adanya keyakinan yang berisi tentang sesuatu yang bersifat gaib.

Keyakinan tentang hal-hal yang bersifat gaib dan tidak kasat mata tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, hal tersebut menjadi faktor yang menimbulkan adanya sebuah ikatan antara manusia yang hidup di zaman ini dengan para leluhur. Adanya keyakinan atau

kepercayaan tentang alam gaib dan tak kasat mata yang dikenal dengan kepercayaan *Animisme* dan *Dinamisme* dalam kehidupan masyarakat tradisional Gunungkidul terbukti mampu berperan penting dalam hal menjaga dan memperkuat suatu kebudayaan lokal. Keyakinan tersebut menjadi penguat kebudayaan lokal yang telah terbentuk dari kemungkinan adanya budaya modern maupun pembangunan yang bersifat merusak. Lewat keyakinan bahwa setiap benda memiliki roh dan hidup juga keyakinan akan adanya konsekuensi yang didapat jika melakukan perbuatan yang bersifat merusak, menjadikan adanya sebuah pondasi yang kuat bagi masyarakat tradisional di Gunungkidul untuk terus melestarikan warisan kebudayaan yang ada agar tetap terjaga.

2. Budaya T tutur di Tengah Masyarakat

Warisan kebudayaan yang ada dan berkembang di dalam kehidupan masyarakat pada umumnya hadir dalam dua bentuk yaitu dalam bentuk fisik dan non fisik. Kebudayaan fisik atau kebudayaan yang berupa benda, biasanya diwujudkan dalam bentuk visual yang dapat dilihat, disentuh, dan diketahui keberadaannya. Kebudayaan fisik cenderung lebih mudah diterima, karena biasanya disertai dengan adanya nilai dan fungsi yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan fisik bersifat ada, oleh karena itu sekalipun mengalami perubahan yang menghilangkan sebagian kecil atau besar dari benda hasil kebudayaan tersebut, paling tidak masih ada sisa-sisa yang mungkin masih dapat dirawat.

Berbeda dengan kebudayaan fisik yang berupa kebendaan, merawat kebudayaan non fisik mungkin akan lebih sulit, karena salah satu alasannya adalah tidak adanya wujud visual yang dapat dilihat, disentuh, maupun diketahui keberadaannya. Kebudayaan non fisik atau tidak bendawi bisa berupa perilaku, tata cara, bahasa, kepercayaan, maupun cerita yang biasa disebut dengan *budaya tutur* atau *folklore*. *Folklore* merupakan salahsatu tradisi kebudayaan yang diwariskan

secara turun-temurun lewat lisan atau bisa juga melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat terhadap sesuatu (Danandjaja, 1985:1-2). *Folklore* memerlukan media ingatan dan kemampuan dalam hal penyampaian yang berupa orang atau sekelompok orang, yang kemudian akan tetap terjaga dan lestari apabila terus diwariskan lewat ingatan secara turun-temurun.

Antara kebudayaan fisik dan non fisik tentu memiliki peranan dan media pemanfaatan masing-masing dalam kehidupan. Pemanfaatan kebudayaan fisik dilakukan melalui kebutuhan jasmani atau sebagai alat untuk menunjang aktivitas keseharian, sedangkan kebudayaan non fisik atau *tutur* memanfaatkan sebuah keyakinan atau kepercayaan sebagai alat agar kebudayaan tersebut mampu diterima. Diterima atau tidaknya kebudayaan tutur sangat bergantung pada bagaimana cara penyampaian dari sumber maupun penerima tentang isi cerita yang disampaikan.

3. *Rêsan* dan Cerita Tutur di Gunungkidul

Budaya tutur atau budaya bercerita dari mulut ke mulut banyak dijumpai dalam kehidupan masyarakat di Gunungkidul dan dipercaya sebagai sebuah cerita legenda. Adanya budaya tutur yang berisi tentang cerita legenda tersebut kemudian diyakini dan dilestarikan dalam ruang lingkup masyarakat sebagai cerita lokal. Tentu tidak hanya budaya tutur atau bercerita saja, tetapi budaya tutur tersebut biasa beriringan atau didapatkan dari adanya sebuah kebudayaan yang memiliki wujud kebendaan. Pada kenyataannya, masyarakat Gunungkidul masih melestarikan kebudayaan tersebut sebagai salah satu warisan leluhur yang masih bisa dijumpai sampai saat ini. Kebudayaan yang dimaksud merupakan bentuk dari kebudayaan fisik yang diwujudkan dalam bentuk tumbuhan (umumnya berupa pohon besar) yang kemudian diikuti dengan adanya kebudayaan non fisik atau tutur sebagai penguatnya.

Tumbuhan yang dimaksud kebanyakan berupa pohon atau kayu, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk jenis tumbuhan lain seperti misalnya jenis rerumputan, perdu, dan sebagainya. Tumbuhan tersebut biasanya tumbuh, hidup, dan menempati tempat-tempat yang tidak jauh dari pemukiman warga. Adanya tumbuhan tersebut biasanya bersamaan atau disertai dengan terdapatnya sumber mata air dan telaga. Selain disertai dengan adanya sumber mata air dan telaga, tumbuhan tersebut biasanya menjadi penanda tempat-tempat yang menjadi pusat aktivitas masyarakat seperti tempat ibadah, pasar, tempat pemerintahan, tempat pendidikan, maupun persimpangan jalan. Tumbuhan tersebut dianggap menjadi sakral oleh masyarakat ketika tumbuhan tersebut menjadi penanda sebuah petilasan tokoh penting yang menjadi cerita legenda di tempat itu.

Masyarakat di Gunungkidul biasa menyebut tumbuhan yang berada di tempat-tempat tertentu dan dianggap penting tersebut dengan istilah *rêsan*. Jika diamati, memang tidak begitu nampak perbedaan secara fisik antara tumbuhan yang dimaksud sebagai *rêsan* dengan tumbuhan lain pada umumnya. Perbedaan secara global yang dapat dilihat adalah terdapat sebuah pagar pembatas yang berada di sekeliling *rêsan*. Pagar pembatas tersebut diberi nama *krapyak*, biasanya *krapyak* menggunakan material seperti kayu, bambu, maupun tembok bangunan. Pagar pembatas atau *krapyak* yang terdapat di area *rêsan* merupakan sebuah wujud perlindungan dan penanda adanya batas zona hijau yang memiliki arti bahwa *rêsan* tersebut tidak boleh dirusak.

Selain *krapyak*, bentuk perlindungan lain terhadap *rêsan* juga diwujudkan lewat lilitan kain yang biasanya terdapat pada bagian batang. Kain yang dililitkan pada batang *rêsan* tersebut diberi nama *langse*, sementara kain yang digunakan sebagai *langse* umumnya berupa kain mori atau sejenisnya. *Langse* difungsikan sebagai penutup atau cadar bagi *rêsan*, menjaga dan melindungi nilai-nilai luhur yang ada pada *rêsan* sama seperti sebuah cadar atau hijab pada wanita. Pada akhirnya manusia akan tahu dan sadar bahwa perlakuan terhadap *rêsan*

tersebut sebenarnya memiliki tujuan untuk menjaga *rêsan* dari segala sesuatu yang bertujuan untuk merusak.

Nilai kebudayaan yang menarik dari keberadaan *rêsan* adalah adanya keyakinan tertentu yang menyertainya sekaligus cerita yang berkembang dan dipercayai oleh masyarakat di sekitarnya. Cerita mitologi dan legenda yang dituturkan lewat lisan adalah salah satu upaya untuk berkomunikasi, memberi bayangan dan gambaran bahwa ada pesan dan pelajaran yang tersirat di balik keberadaan pohon *rêsan* tersebut. Selain media berkomunikasi, cerita mitologi yang ada juga merupakan sebuah upaya perlindungan terhadap *rêsan* dalam bentuk halusnya. Sama seperti adanya *krapyak* dan *langse*, cerita mitologi yang ada juga difungsikan sebagai pondasi yang kuat untuk membangun kepercayaan agar *rêsan* tetap terjaga kelestariannya.

Lewat wujud perlindungan dan upaya pelestarian yang dilakukan tersebut, membuktikan bahwa keberadaan *rêsan* bagi masyarakat di Gunungkidul dianggap sebagai sesuatu yang penting. Masyarakat Gunungkidul menganggap *rêsan* sebagai sesuatu yang penting karena mereka yakin bahwa *rêsan* pasti memegang peranan dan manfaat bagi semua yang ada di sekitarnya. Peran dan manfaat *rêsan* dapat dilihat lewat sebuah jejak yang ditinggalkan baik itu bagi lingkungan hidup, kehidupan social, dan ritus kebudayaan.

4. Legenda Ki Nagasari di Dusun Kandri

Berbicara mengenai cerita lokal, terdapat sebuah pohon *rêsan* yang berada di pinggir dusun tempat tinggal penulis yaitu Dusun Kandri. Masyarakat di Dusun Kandri meyakini adanya *rêsan* merupakan bentuk peninggalan leluhur yang menyimpan sebuah cerita, *rêsan* tersebut diberi penanda atau dikenal dengan nama *Rêsan Nagasari*. Nagasari sebenarnya merupakan nama dari salah satu spesies tumbuhan, akan tetapi spesies atau jenis tumbuhan yang paling dominan di *Rêsan Nagasari* bukanlah pohon Nagasari melainkan pohon lain, yaitu pohon Klumpit. Selain pohon Klumpit, di dalam

komplek *rêsan* terdapat pula pohon lain seperti pohon Gadok (Ingas Asu), Sembir, Wunut, Aren, dan Kandri. Menurut cerita tutur yang dipercaya, penamaan *Rêsan* Nagasari tidak diambil dari nama tumbuhan yang paling dominan di tempat itu, melainkan merujuk pada cerita lokal yang berkembang dan diyakini sebagai cikal bakal leluhur dusun, yaitu cerita Ki Nagasari. Cerita Ki Nagasari menjadi cerita lokal yang diyakini oleh masyarakat Dusun Kandri, meskipun tidak diketahui secara pasti entah legenda tersebut benar-benar terjadi pada masa lampau atau hanya sebuah cerita mitos.



Gambar 1. 1 kompleks *Rêsan* Nagasari
(sumber: Dokumentasi penulis, 2024)

Legenda atau cerita lokal yang berkembang dan telah menjadi budaya tutur terkait kisah Ki Nagasari ada beberapa macam versi, yaitu legenda asal mula sarang burung walet yang terdapat di tebing Ngungap dan *pundhen* desa yang mencapai kesempurnaan. Masyarakat di dusun tempat tinggal penulis yaitu dusun Kandri mempercayai bahwa Mbah Nagasari merupakan *pundhen* atau leluhur desa yang arwahnyanya bersemayam di dalam area *Rêsan* Nagasari.

Kasmudi (Salah satu Sesepeuh dusun Kandri; beralamat di Kandri Pucung Girisuba Gunungkudul DIY; Wawancara Pribadi pada tanggal 26 Februari 2024) menerangkan bahwa cerita legenda tersebut mengisahkan Ki Nagasari atau Mbah Nagasari, seorang *jaka lelana* yang hidup semasa dengan para Wali. Ki Nagasari kemudian melakukan pengembaraan ke daerah pesisir selatan bersama sahabat seperguruannya yaitu Ki Banagung dan Ki Jaka Sura. Sampai di daerah pesisir selatan ketiga tokoh tersebut yaitu Ki Nagasari, Ki Mbanagung, dan Ki Jaka Sura mencari dan menempati tempat persinggahan yang mereka pilih untuk melakukan meditasi atau bertapa.

Singkat cerita Ki Nagasari memilih tempat untuk singgah di sebuah lokasi yang kini menjadi *rêsan* di *alas* Nagasari, Ki Banagung bertempat di suatu daerah yang kini menjadi Dusun Banagung, sementara Ki Jaka Sura singgah di sebuah gunung yang terletak di *alas* Njenu. Suatu ketika ada sebuah sayembara yang datang dari Keraton yang mengabarkan bahwa burung perkutut putih milik Sultan telah terlepas dan terbang menuju ke suatu daerah di pantai selatan. Mendengar sayembara tersebut Ki Nagasari dan Ki Banagung kemudian mengejar perkutut putih itu sampai ke pesisir selatan. Sesampainya di pesisir selatan, perkutut putih tersebut masuk ke dalam sebuah goa yang terletak di tebing tepi laut selatan, sampai di sini konflik antara kedua tokoh tersebut terjadi.

Sesampainya di atas mulut goa yang berada di tepi laut selatan, Ki Nagasari dan Ki Banagung memastikan tempatnya dengan menengok dari tepi tebing yang dalam bahasa Jawa disebut *ngungak*, oleh karena itu lokasi tersebut diberi nama tebing Ngungap. Antara Ki Nagasari dan Ki Banagung telah sama-sama menemukan dan mengetahui bahwa perkutut putih telah masuk ke dalam goa. Untuk menentukan siapa yang berhak menangkap perkutut putih tersebut di antara Ki Nagasari dan Ki Banagung kemudian membuat sebuah sayembara baru. Sayembara yang dimaksud berisi tentang siapa di antara mereka

yang bisa menebak dengan benar ke mana arah mulut goa tersebut menghadap maka dialah yang berhak menjadi pemenang. Ki Banagung menebak bahwa posisi mulut goa menghadap ke arah barat daya, tahu jawaban Ki Banagung benar, Ki Nagasari yang diceritakan memiliki kesaktian akhirnya meruntuhkan mulut goa sehingga merubah posisinya menjadi menghadap ke arah tenggara.



Gambar 1. 2 Tebing Sudukan
(sumber: dokumentasi penulis, 2024)

Mengetahui bahwa Ki Nagasari melakukan kecurangan, maka Ki Banagung yang tidak terima memicu adanya pertarungan antar keduanya. Peristiwa saling tikam pun terjadi di sebuah tempat yang berada di sebelah goa yang kini diberi nama tebing Sudukan karena menjadi tempat peristiwa tikam menikam yang dalam bahasa Jawa disebut *sundukan*. Ki Banagung menikam Ki Nagasari dengan keris sementara mayatnya dibuang ke laut, kemudian Ki Banagung pulang menemui istri Ki Nagasari yang telah menjadi janda. Alangkah terkejutnya Ki Banagung karena Ki Nagasari yang mayatnya telah dibuang ke laut sebelumnya bisa berada di rumah dalam kondisi yang sehat, lalu mereka kembali lagi ke tebing Sudukan. Kali ini Ki Banagung yang tewas, sementara mayatnya dibuang ke laut, kemudian Ki Nagasari pulang menemui istri Ki Banagung yang telah menjadi janda. Alangkah terkejutnya Ki Nagasari karena Ki Banagung bisa berada di rumah dalam kondisi yang sehat. Peristiwa perselisihan dan

saling tikam kembali terjadi, diceritakan Ki Nagasari dan Ki Banagung kembali mengelungi peristiwa itu dan saling bergantian begitu seterusnya.

5. Merawat Cerita Tutar dan Rêsan

Penggalan cerita lokal di atas merupakan salah satu bukti bahwa budaya tutur memiliki peran penting ketika cerita tersebut menyangkut sebuah peristiwa yang kemudian diambil sebagai sebuah nama tempat. Selain nama peristiwa, nama benda yang memiliki hubungan dengan isi di dalam cerita pun juga dijadikannya penanda nama tempat, tidak terkecuali tumbuhan yang menjadi *rêsan*. Banyak nama-nama tempat di Gunungkidul seperti dusun maupun desa yang menggunakan toponime dari nama jenis tumbuhan dan bagian-bagian dari tumbuhan. Penamaan wilayah dengan toponime tumbuhan tersebut tentu dipengaruhi dari cerita legenda lokal yang mengisahkan betapa pentingnya peran dan manfaat tumbuhan tersebut. Jenis tumbuhan yang menjadi toponime dusun biasanya dapat dijumpai di sekitar dusun dan menjadi *rêsan* dusun tersebut.

Bagi masyarakat di Gunungkidul, *rêsan* dusun menjadi pusat ritual adat tradisi, salah satunya yaitu menjadi ruang atau tempat untuk melangsungkan sebuah upacara. Masyarakat tradisional Gunungkidul memiliki budaya lokal berupa upacara adat yang disebut dengan istilah *bersih dusun* atau *rasulan*, dan area *rêsan* sendiri biasanya menjadi tempat diadakannya *genduren* atau do'a bersama dari rangkaian upacara adat *rasulan* tersebut. Seiringan dengan itu, *rêsan* juga menjadi situs bersejarah yang biasa dikunjungi sebagai wujud penghormatan terhadap para leluhur.

Pohon *rêsan* yang rimbun menawarkan suasana sejuk, teduh, dan aman, namun bagi sebagian orang, melihat pohon besar dengan dedaunan yang lebat, akar yang menjuntai ke tanah, lengkap dengan sesajen di bawahnya, menimbulkan perspektif yang berbeda. Pada

zaman modern ini, bumbu-bumbu cerita lokal berupa mitos yang berkembang lewat budaya tutur dan sering kali dikaitkan dengan hal-hal berbau spiritual, nampaknya malah menimbulkan adanya batasan antara manusia dengan *rêsan* itu sendiri. Adanya batasan tersebut jika disalahpahami tentu akan menimbulkan banyak persepsi dan penafsiran yang beragam. Perasaan takut yang mungkin ditimbulkan pada akhirnya merujuk pada hal yang berbanding terbalik sehingga timbul rasa acuh tak acuh dengan keberadaan dan peran dari adanya *rêsan*.

Berawal dari hal tersebut, penulis mencoba mengangkat tema berupa muatan lokal yang berkaitan dengan adanya pohon *rêsan* di Gunungkidul baik itu dari cerita lokal yang berkembang maupun peran dan manfaat bagi semua yang ada di sekitarnya. Terdapat setidaknya satu pohon *rêsan* disetiap pemukiman yang ada di Gunungkidul, dan dapat dipastikan bahwa adanya pohon-pohon *rêsan* di daerah tersebut memiliki cerita lokal dan peranannya masing-masing. Cerita dari mulut ke mulut mungkin akan mati bersama ingatan pelaku yang menceritakannya dan hilangnya pendengar yang mau menerima ceritanya, sehingga ilustrasi lewat karya seni rupa diharapkan mampu menjadi ekspresi dan penguat dari narasi yang ada.

B. Rumusan Penciptaan

Poin-poin yang akan dirumuskan dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan dan seperti apa spesifikasi dari pohon yang bisa disebut sebagai *rêsan*?
2. Apa saja peran dan manfaat *Rêsan* yang akan divisualisasikan?
3. Bagaimana memvisualisasikan peran dan manfaat *rêsan* ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dari uraian rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan apa yang dimaksud sebagai pohon *rêsan* serta seperti apa spesifikasi dari pohon yang bisa dianggap sebagai *rêsan*.
2. Menjelaskan peran dan manfaat *rêsan* di Gunungkidul lewat visual.
3. Menciptakan karya seni cetak grafis dari ide terkait peran dan manfaat *rêsan* di Gunungkidul.

Beberapa manfaat yang didapat dari proses penciptaan karya ini di antaranya sebagai berikut:

1. Menumbuhkan pemahaman akan arti dari pohon *rêsan* serta mengetahui bahwa ternyata tidak semua pohon besar yang tumbuh bisa dianggap sebagai *rêsan*, karena pohon *rêsan* sendiri pasti memiliki keistimewaan lebih dibandingkan dengan pohon lain yang ada di Gunungkidul.
2. Mampu memahami apa saja peran dan manfaat pohon *rêsan* di Gunungkidul lewat visual.
3. Dapat menambah penahaman terkait peran dan manfaat pohon *rêsan* yang ada lewat visual yang diciptakan melalui karya seni grafis.

D. Makna Judul

Makna dari judul *Visualisasi Peran dan Manfaat Rêsan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* akan dijabarkan jabarkan dari masing-masing kata sebagai berikut:

1. Visualisasi : mengungkapkan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata angka), peta, grafik, dan sebagainya (Suharso dan Retnoningsih, 2005: 631)
2. Peran : sesuatu yang jadi bagian atau yang memegang pimpinan yang terutama dalam terjadinya hal atau peristiwa (Suharso dan Retnoningsih, 2005: 371)

3. Manfaat : memiliki arti yang bertujuan sebagai guna atau faedah (Suharso dan Retnoningsih, 2005: 309)
4. *Rêsan* : *rêsan* berasal dari kata *wreksa* yang dalam bahasa Sansekerta memiliki arti pohon (Maharsi, 2009: 712). Dalam etimologi bahasa, *wreksa* berasal dari kata *raksa* (Sansekerta), atau *reksa* (bahasa Jawa Baru), lantas karena afiksasi berubah menjadi *ngraksa* atau *ngreksa* yang bermakna "menjaga" (Wonggunung, 2018: 811).
5. Sebagai : merupakan kata depan untuk menyatakan perbandingan (KBBI, 2017: 144).
6. Ide : rancangan yang tersusun di dalam pikiran (Suharso dan Retnoningsih, 2005: 173).
7. Penciptaan : penciptaan berasal dari kata dasar "cipta" yang memiliki arti imajinasi untuk membuat suatu karya (Hoetomo, 2005: 123) atau merupakan sebuah proses dalam membuat suatu hal dengan inovasi yang lebih baru.
8. Seni Grafis : merupakan karya seni rupa yang diciptakan melalui prinsip dan metode cetak-mencetak dari acuan cetak/klise/matriks yang disiapkan secara khusus (Tanama, 2020: 38).

Pemilihan judul *Visualisasi Peran dan Manfaat Rêsan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* memiliki makna keseluruhan yaitu, perwujudan gagasan lewat sebuah gambar yang memperlihatkan berbagai macam fungsi dan pengaruh yang ditimbulkan dari adanya pohon *rêsan* di Gunungkidul yang secara simbolik dituangkan dalam sebuah wujud karya seni rupa dengan teknik cetak grafis.