

Kesenian *Rengganis* sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik

Rengganis Art as Inspiration for Surrealistic Paintings

Iqbal Widyawan Prawiro Admojo, Triono Widodo*, Abdul Rahman Prasetyo

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: triyono.widodo.fs@um.ac.id

Paper received: 24-11-2022; revised: 06-01-2023; accepted: 30-01-2023

Abstrak

Kesenian *Rengganis* adalah seni pertunjukan berbentuk drama tari lakon yang merupakan akulturasi kebudayaan Jawa dengan kebudayaan asing. Kesenian ini disebut juga kesenian Praburoro yang berasal dari kata 'Prabu' berarti raja dan 'Rara' berarti perempuan, sehingga Praburoro berarti raja perempuan. Kesenian tersebut dapat ditampilkan dengan berbagai bentuk, salah satunya dalam bentuk karya seni lukis. Dalam penelitian ditemukan permasalahan bahwa kesenian *Rengganis* tidak lagi dikenal akibat tereduksi oleh kesenian lain yang serupa yakni Seni Janger yang lebih populer hingga saat ini. Tujuan Peneliti dalam penelitian ini yaitu mengenalkan kembali kesenian *Rengganis* dalam karya lukisan surealistik. Peneliti memulai dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi dan pengolahan data. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan Alma Hawkins karena relevan dengan topik yang diusung yaitu seni pertunjukan sebagai sumber inspirasi seni lukis. Metode Alma Hawkins meliputi tiga tahap yakni eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Penekanan dalam penelitian ini terletak pada jenis karyanya, yaitu seni lukis. Seni lukis merupakan suatu kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapatkan kesan tertentu. Ditemukan hasil bahwa filosofi kesenian *Rengganis* dapat disampaikan melalui seni lukis surealisme.

Kata kunci: Kesenian *Rengganis*, model penciptaan Alma Hawkins, seni lukis surealisme

Abstract

Rengganis art is a performing art in the form of a play dance drama which is an acculturation of Javanese culture with foreign culture. This art is also called Praburoro art which comes from the words 'Prabu' which means king and 'Rara' means woman, so Praburoro means king of women. This art can be displayed in various forms, one of which is in the form of painting. In the study, it was found that the problem of *Rengganis* art is no longer known due to being reduced by other similar arts, namely *Janger* Art which is more popular today. The aim of the researcher in this study is to reintroduce the art of *Rengganis* in surrealistic paintings. Researchers started by conducting observations, interviews, documentation and data processing. This study uses the Alma Hawkins creation method because it is relevant to the topic being promoted, namely performing arts as a source of inspiration for painting. The Alma Hawkins method includes three stages, namely exploration, improvisation and formation. The emphasis in this research lies in the type of work, namely painting. Painting is an activity to process a two-dimensional medium or the surface of a three-dimensional object to get a certain impression. It was found that the philosophy of *Rengganis* art could be conveyed through surrealism painting.

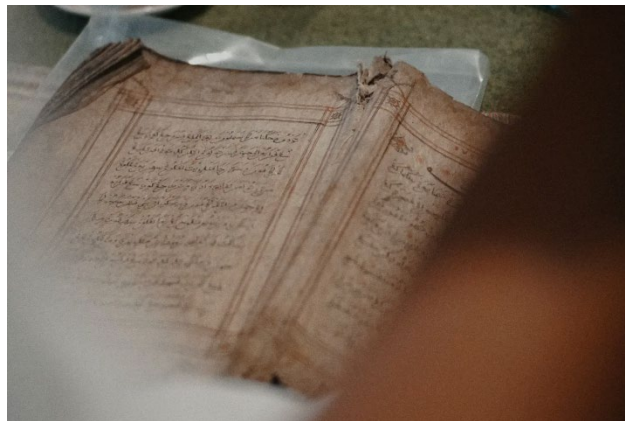
Keywords: *Rengganis* art, Alma Hawkins' creation model, surrealism painting

1. Pendahuluan

Kesenian merupakan hal yang ada pada setiap daerah, dan dimasing-masing daerah memiliki ciri khas atau keunikan tersendiri yang tercipta karena adanya unsur budaya setempat (Irianto, 2015). Keberadaan kesenian merupakan hasil dari ungkapan ekspresi jiwa manusia

yang diungkapkan melalui berbagai cara yang menghasilkan karya seni seperti halnya kesenian *Rengganis* yang tercipta karena adanya akulturasi dari beberapa jenis kesenian dan kebudayaan seperti kesenian Ludruk, Wayang Orang, Tari Gandrung, Keblak-keblak dan kebudayaan Jawa, Osing serta Islam (Yahmin, wawancara, 14 september 2021). Penyebutan kesenian tersebut di Banyuwangi sangatlah beragam, antara lain ada yang menyebut Umarmoyo ada juga yang menyebut Prabu Roro, namun penyebutan nama-nama tersebut berpusat terhadap tokoh yang terkenal dalam kesenian tersebut seperti Putri Rengganis atau Prabu Roro. Prabu berarti Ratu atau Raja sedangkan Roro berarti Wanita. Sosok Umarmoyo adalah adipati dari kerajaan Guparman serta Jayengrono seorang Raja dari kerajaan Guparman.

Cerita kesenian *Rengganis* diangkat dari Serat Menak yang merupakan gubahan dari teks Amir Hamzah dengan latar belakang sosio-budaya Jawa yang memiliki karakteristik struktur sastra yang utuh (Istanti, 2006). Kesenian tersebut merupakan seni pertunjukan yang bernama Wayang Uwong Menak berasal dari Kerajaan Mataram Islam, maka tak heran jika terdapat unsur-unsur Islam dalam kesenian tersebut. Hasil wawancara bersama Saniman selaku lakon Umarmoyo (Saniman, wawancara, 14 September 2021) menyatakan bahwa terdapat mantra yang diucapkan Umarmoyo ketika menggunakan kekuatannya dari senjata pamungksanya yaitu Kasang Tirta Nadi. Ucapan mantra Umarmoyo sebagai berikut: "*Laillah Hailalloh Nabi Ibrohim Kamilulloh. Mbal-Gambal Mustoko malih. Sang Kasang Tirta Nadi, aku njaluk panguasamu kasang iso.....*". Adapun dari mantra yang diucapkan Umarmoyo dimaksudkan sebagai do'a terhadap Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 1. Naskah *Rengganis*

Namun dalam perjalanan menyebarkan agama Islam ditanah Jawa, kesenian *Rengganis* mendapat perubahan atau akulturasi disetiap suku, terutama pada suku Osing di Banyuwangi. Menurut penuturan Gus Reza sebagai pemerhati budaya yang berbau Islam di Banyuwangi dan sebagai pengasuh dari Pondok Cemor Kandang, Songgon. Kesenian *Rengganis* mendapat akulturasi, karena Banyuwangi kental dengan budaya Osing, agar kesenian tersebut bisa diterima oleh masyarakat Banyuwangi maka ada penambahan isi cerita yang merujuk pada naskah *Rengganis*, sebagai pijakan agar kesenian tersebut dapat diterima. Naskah *Rengganis* merupakan naskah yang isinya menceritakan tentang Dewi *Rengganis* dan kehidupan masyarakat Belam-bangan yang kini menjadi banyuwangi (Reza, wawancara, 5 Desember 2021), maka terjadilah perubahan nama kesenian yang awalnya bernama kesenian Wayang Uwong Menak diubah menjadi Kesenian *Rengganis*.

Karakteristik setiap tokoh dalam kesenian *Rengganis* mirip dengan tokoh Wayang Orang. Hal ini dapat ditemukan melalui busana yang memiliki kemiripan dan dominan pada unsur pakaian Jawa. Gending yang digunakan dalam pertunjukan kesenian tersebut juga mirip dengan gending Wayang Orang, namun dipadukan dan diolah lagi dengan kesenian Banyuwangi yang didalamnya terdapat tarian Gandrung, gending Osing, karena kesenian tersebut merupakan akulturasi dari kebudayaan Jawa dan Kebudayaan Osing. Adapun tokoh yang digemari dalam kesenian tersebut adalah Umarmoyo yang diperankan oleh pria bertubuh kecil yang lincah, memakai kerinci di kaki seperti tari Remo, berkacamata hitam, memakai kostum yang mirip Gatutkaca dan dapat terbang bukan karena memiliki tongkat seperti yang dimiliki Gatut-kaca melainkan memiliki senjata Kasang Tirta Nadi dan dapat memberi kekuatan hebat dengan izin Tuhan Yang Maha Esa.

Nilai-nilai keagamaan yang terkandung dalam Kesenian *Rengganis* yang cara penyampainnya secara tersirat maka sistem religi menjadi suatu dasar penggunaan simbol (Gunada, 2020). Hal ini bisa dilihat dari runtutan cerita yang disajikan dari tarian ledang-ledung dan burung garuda yang ditampilkan dengan latar adegan berada di langit yang menyimbolkan bahwa kesenian ini merujuk dari firman Allah SWT yang diperuntukkan bagi hambahambanya, hingga bacaan ajian milik Umarmoyo yang dimaksudkan syahadat untuk masuk agama Islam. Kandungan yang terdapat pada Kesenian *Rengganis* yang menjadikan kesenian tersebut sebagai tontonan serta tuntunan (Reza, wawancara, 5 Desember 2021). Bahkan masyarakat Banyuwangi pada abad ke-18 menggunakan kesenian dan naskah bertulisan aksara pegon. Aksara berbahasa Osing, Jawa, Madura, Sunda yang ditulis menggunakan aksara Arab (Gusmian, 2015) sebagai media mengaji dan mengisi waktu luang di malam hari setelah kebudayaan Islam masuk ke Banyuwangi (Indriarti, Wiwin dan Hasibin, 2018).

Penulis ingin menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam Kesenian *Rengganis* dengan menggunakan karya lukis dengan aliran surealisme, gerakan seni rupa yang cara penggambarannya abnormal tidak sesuai kenyataan yang lebih mengarah pada visualisasi dalam mimpi (Bahri' & Alfurqan, 2019). Penulis ingin menyajikan sebuah karya yang mencakup nilai-nilai Kesenian *Rengganis* yang merupakan akulturasi dari kebudayaan Islam, Jawa, dan Osing dan permasalahan yang ada dalam Kesenian *Rengganis* pada masa ini bisa tersampaikan.

Berdasar pada pemaparan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian mengenai kesenian *Rengganis* tersebut diperoleh dari berbagai sumber yang terpercaya sehingga menghasilkan rumusan masalah, yakni: (1) Mengetahui bahwa kesenian *Rengganis* dapat divisualkan dalam karya lukis surealistik; (2) Mengetahui bahwa nilai-nilai di dalam kesenian *Rengganis* dapat disampaikan melalui karya lukis surealistik; (3) Mengenalkan kembali kesenian *Rengganis* melalui lukisan surealistik pada pameran. Penulis berpendapat bahwa kesenian tersebut sa-ngatlah cocok divisualkan dalam karya lukis surealistik. Surealisme merupakan gerakan atau aliran seni rupa dalam penggambarannya diambil dari alam khayal atau alam mimpi (Bahri' & Alfurqan, 2019). Melalui aliran surealistik penulis tidak hanya dapat menyampaikan visual dari kesenian tersebut melainkan juga dapat menyampaikan isi cerita yang terdapat dalam kesenian tersebut. Mengingat kesenian tersebut merupakan kesenian yang bertujuan untuk syiar agama Islam khususnya di Kabupaten Banyuwangi. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang dapat melengkapi pencatatan tentang Kesenian *Rengganis*. Hingga saat ini kesenian tersebut masih belum banyak diulas dan ditemukan literaturnya sehingga sedikit yang tahu jika di Kabupaten Banyuwangi terdapat kesenian yang sangat berpengaruh dalam syiar agama Islam pada masanya.

2. Metode

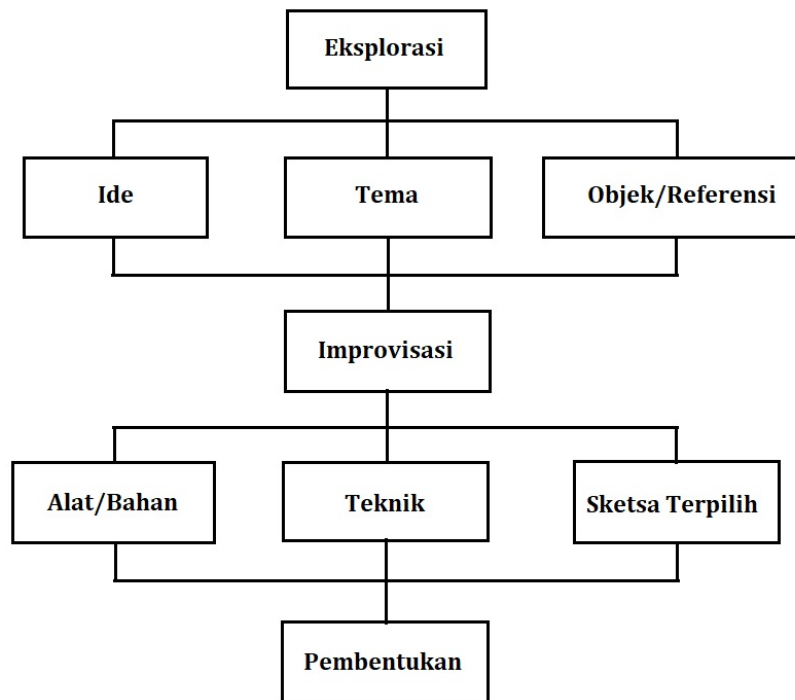
Objek penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah kesenian *Rengganis* yang merupakan kesenian drama tari yang tercipta dari akulturasi tiga budaya yaitu budaya Timur Tengah, Jawa, dan Osing. Pencipta dapat mendalami tujuan terciptanya Kesenian *Rengganis* hingga nilai-nilai yang terdapat dalam kesenian tersebut. Sehingga penulis menemukan permasalahan kenapa pada saat ini kesenian *Rengganis* tidak dikenal bahkan mulai hilang.

Keberadaan pencipta dalam penelitian ini adalah sebagai subjek penciptaan karya seni lukis. Pencipta menjadi subjek karena sebagai perencana dan perancang mulai dari mengembangkan ide, konsep, tema, menentukan alat dan bahan, hingga proses berkarya yang menghasilkan enam karya seni lukis dan penelitian ilmiah berdasarkan proses perwujudan karya. Karena dilandasi ketertarikan terhadap kesenian *Rengganis* sebagai syiar agama Islam melalui media kesenian di Kabupaten Banyuwangi.

Sumber data primer yang diperoleh dari penelitian ini diambil dari hasil wawancara dengan Sutradara kesenian *Rengganis* di Desa Karang Sari, Dusun Tapak Lembu, Kabupaten Banyuwangi, Bapak Yahmin. Pemilik dan pemelihara Naskah *Rengganis* di Pondok Pesantren Cemoro, Desa Balak, Kecamatan Songgon, Kabupaten Banyuwangi, Gus Reza, dan lakon Umar-moyo Bapak Saniman. Data sekunder penelitian ini merujuk dari karya tulis terdahulu Pelestarian Kesenian *Rengganis*: Studi Kasus Grub Langen Sedyo Utama di Dusun Krajan, Desa Cluring, Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur (Sunjata, 2017).

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi observasi, dokumenter dan non-tes. Data yang dikumpulkan melalui wawancara terhadap pegiat kesenian *Rengganis*, menyaksikan pagelaran kesenian tersebut secara langsung dan ditambah dengan buku dan artikel sebagai penguat data. Teknik analisis data ialah suatu cara untuk menganalisa, mengolah data yang telah didapatkan hingga memperoleh sebuah kesimpulan dari permasalahan tersebut (Ummami, 2018). Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, kajian pustaka. Analisis data deskriptif kualitatif, yaitu data-data yang diperoleh diinterpretasikan dengan menelaah data, memeriksa keabsahan data, mendeskripsikan data (Lestari, 2019) yang diperoleh dari artikel, buku hingga naskah kesenian *Rengganis*. Hasil analisis data tersebut menghasilkan data yang matang berupa tujuan dibentuknya kesenian *Rengganis* dan permasalahan yang ada dalam kesenian *Rengganis* pada era 60an hingga masa kini.

Pada penelitian penciptaan ini menggunakan model penciptaan Alma Hawkins karena mudah dipahami dan membantu dalam proses penciptaan seni lukis. Menurut Alma Hawkins terdiri tiga tahap proses penciptaan karya yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan (Susanti, 2015). Eksplorasi merupakan tahap awal dari sebuah proses penciptaan karya seni. Dalam tahap ini terdiri dari kegiatan menentukan topik, berfikir, berimajinasi hingga menafsirkan tema yang akan dijadikan sebuah karya seni. Tahap selanjutnya adalah tahap improvisasi, pada tahap ini melakukan percobaan-percobaan, membuat harmonisasi dan kontras-kontras tertentu agar terlihat perbandingan dan bisa memilih, memilah, sehingga terjadi kesatuan dari percobaan yang telah dilakukan. Tahap akhir yaitu pembentukan, tahap ini merupakan hasil dari percobaan (improvisasi) pada tahap sebelumnya yang menghasilkan berbagai bentuk, warna, simbol, dan bobot seni. Berikut penjelasan model penciptaan Alma Hawkins.



Gambar 2. Bagan Model Penciptaan Alma Hawkins

Tahap eksplorasi merupakan langkah awal dalam membuat karya seni, di mana tahap ini terdapat pencarian ide atau konsep. Eksplorasi sering digunakan sebagai ide kreatif dalam bidang kesenian yang menghasilkan konsep-konsep yang mengandung nilai estetis (Zulkifli et al., 2020). Pada tahap ini berbagai persiapan dilakukan sebelum membuat karya. Seperti mencari ide atau konsep, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, serta nilai apa saja yang akan diangkat dalam sebuah karya seni yang akan dibuat. Cara membuat sebuah konsep yang dapat diterima oleh masyarakat umum, pencipta mengembangkan ide atau gagasan didasari oleh eksplorasi dari lingkungan sekitar (Taradhin et al., 2021). Eksplorasi tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan cara wawancara ke narasumber kesenian *Rengganis* untuk menggali informasi dan dapat dijadikan landasan sebagai penciptaan karya seni lukis surealistik yang akan dibuat.

Setelah melakukan tahap eksplorasi berupa wawancara dan kajian pustaka dari penulisan terdahulu dan data yang dikumpulkan dirasa cukup, maka tahap kedua adalah melakukan improvisasi, usaha untuk melakukan transformasi dengan cara mengubah objek tetapi tidak meninggalkan bentuk aslinya (Rizal, 2020). Pada tahap ini penulis membuat berbagai sketsa dengan objek tokoh Kesenian *Rengganis* sebagai objek utama yang sesuai dengan konsep-konsep yang telah dibuat sebelumnya dan melakukan penambahan-penambahan objek pendukung yang sesuai dengan konsep.

Setelah tahap eksplorasi dan improvisasi telah dirasa cukup dan matang maka langkah selanjutnya yaitu tahap pencipta menuangkan hasil improvisasi berupa sketsa kedalam media kanvas, mewarnai dengan bahan yang sudah dipilih hingga menghasilkan karya yang sesuai konsep. Tahap ini merupakan tahap pembentukan, tahap akhir dalam proses berkarya hingga menghasilkan sebuah karya yang utuh (Putra, 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penjelasan diatas diperoleh hasil penciptaan lukisan surealistik yang terinspirasi dari kesenian *Rengganis* dengan menggunakan model penciptaan Alma Hawkins, melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

3.1. Tahap Eksplorasi

Tahap pertama pencipta melakukan eksplorasi mengenai Kesenian *Rengganis* berupa pengamatan secara langsung dengan cara melihat pagelaran kesenian *Rengganis* di Gedung Juang 45 Kabupaten Banyuwangi. Pencipta mengamati kesenian tersebut dari tiga aspek yang terdiri dari busana pemain kesenian *Rengganis*, alat musik yang digunakan dan alur cerita pementasan kesenian *Rengganis*. Tidak hanya sampai disitu pencipta juga melakukan eksplorasi berupa wawancara dengan sutradara kesenian *Rengganis*, lakon Umarmoyo, dan pemelihara naskah *Rengganis* (Yahmin, Saniman, Reza, wawancara, 5 Desember 2021), guna memperdalam pengetahuan dan isi permasalahan yang ada dalam kesenian *Rengganis* pada saat ini. Pencipta juga mengumpulkan data pendukung melalui artikel dan buku yang membahas tentang kesenian *Rengganis* sebagai penguat data yang akan dijadikan sumber inspirasi.

3.1.1. Ide Penciptaan

Ide penciptaan diperoleh dari hasil observasi yang telah terkumpul yang terdapat gagasan-gagasan dalam kesenian *Rengganis* terbentuk. Ide juga dapat diperoleh melalui pengamatan fisik yang menonjol di hadapan cermin yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi untuk berkarya (Prasetyo et al., 2020). Bentuk fisik tersebut juga memiliki sebuah makna yang dapat dilambangkan dengan simbol dalam sebuah karya seni, seperti: (1) kesenian *Rengganis* merupakan hasil cipta rasa masyarakat Banyuwangi yang berbentuk pagelaran Wayang Uwong bertujuan untuk menyebarkan ajaran Agama Islam di Kabupaten Banyuwangi; (2) kesenian ini memiliki lakon utama Umarmoyo dan Jayengrono, jika dalam versi Arab lakon tersebut bernama Umar dan Amir atau (Sayidina Umar & Amir Hamjah) yang mendapat julukan Singa Allah; (3) Cerita dalam kesenian ini merupakan perwujudan perjalanan hidup manusia dalam segala versi, bangsawan, prajurit, penjahat, alim bahkan kafir, guna mengetahui tujuan sejati manusia hidup di dunia; (4) perwujudan lakon dalam kesenian ini terinspirasi dari Wayang Purwa, maka tak heran jika beberapa tokoh yang tak asing lagi dilihat; (5) Jadwal main kesenian ini biasanya pada hajatan seperti pernikahan, khitanan atau bersih desa, namun seiring berkembangnya zaman kesenian ini mulai kalah saing oleh kesenian yang datang dari luar, bahkan saat ini kesenian *Rengganis* hanya tersisa satu yaitu kesenian Prabu Roro Cluring (Yahmin, wawancara, 14 September 2021).

3.1.2. Tema Penciptaan

Kesenian *Rengganis* merupakan kesenian yang bertujuan sebagai syiar agama Islam dan pada saat ini mulai dilupakan, maka fokus tema penciptaan ini adalah nilai pendidikan yang mencakup kecerdasan spiritual, kecerdasan emosional dan kecerdasan sosial. Setiap orang adalah makhluk yang sadar akan dirinya sendiri, yang memiliki kedudukan sebagai satu-satunya makhluk yang memiliki pengetahuan, budaya dan kemampuan membangun peradaban (Nirwani Jumala & Abubakar, 2019). Pencipta ingin menyuguhkan sebuah karya atau media belajar berbentuk lukisan beraliran surialisme yang mengandung nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pembelajaran hidup bagi penikmat maupun penghayat. Berkaitan dengan ini media belajar sangatlah penting sebagai usaha untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari materi atau disiplin ilmu terkait (Aruna et al., 2021).

3.1.3. Objek/Referensi Penciptaan

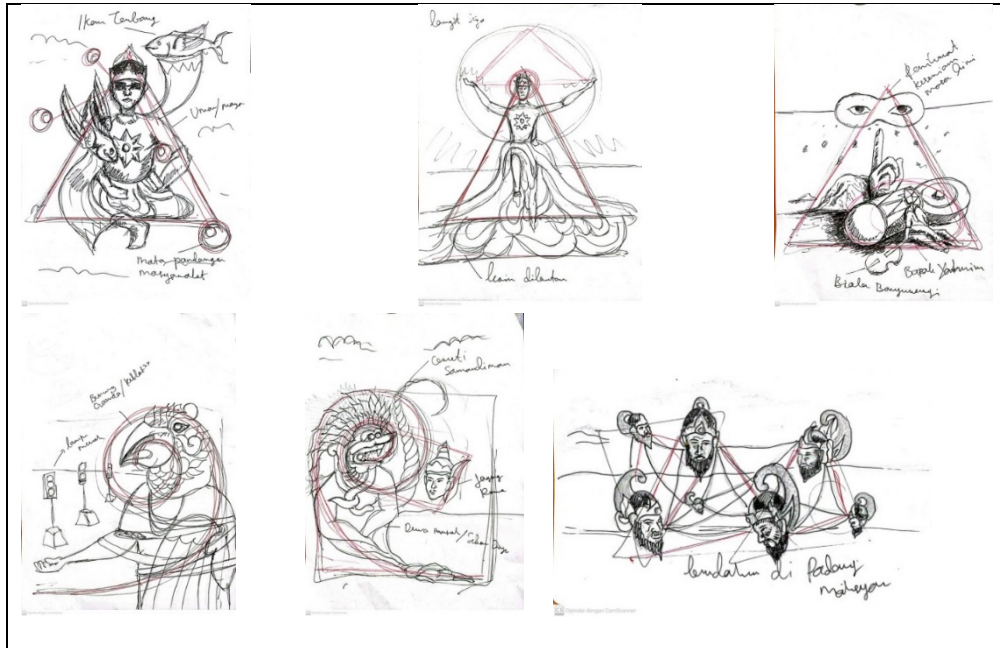
Visual yang terdapat kesenian *Rengganis* sebagai referensi penciptaan yang diwujudkan dalam bentuk lukisan surealistik dengan objek lukis meliputi: (1) Umarmoyo, merupakan karakter favorit yang berwatak protagonis, dalam kesenian tersebut karakter ini berperan sebagai adipati dari kerajaan Guparman yang memiliki senjata Kasang Tirta Nadi, dalam perwujudannya karakter ini mirip dengan Gatotkaca namun bertubuh kecil dan lincah; (2) Jayengrono, merupakan karakter yang mirip dengan Sri Khrisna merupakan karakter yang berwatak protagonis yang berperan sebagai raja kerajaan Guparman, karakter ini memiliki senjata Cemethi Samandiman dan ajian Petak Ambyah; (3) Pengrawit/pengiring musik, merupakan komponen penting dalam sebuah pertunjukan drama tari, dimana peran utamanya sebagai pengiring setiap adegan, pencipta ingin menyuguhkan sebuah karya dengan visualnya sebagai penabuh lanjut usia yang merupakan sutradara kesenian *Rengganis* itu sendiri; (4) Burung Garuda, merupakan karakter yang berperan sebagai pembuka dalam kesenian *Rengganis* dan juga sebagai lambang NKRI; (5) Lamdahur, karakter ini merupakan karakter antagonis dalam kesenian tersebut berperan sebagai kaum brangasan atau kaum kafir, karakter ini mirip dengan karakter Werkudara/Bima.



Gambar 3. Pementasan Kesenian Rengganis

3.1.4. Sketsa

Pembuatan sketsa didasari oleh tema dan objek referensi yang dijadikan menjadi sebuah konsep tertulis dan konsep visual. Pada tahap perancangan sketsa ini tidak terlepas dari alat dan bahan serta aliran yang akan digunakan, oleh karena itu pencipta melakukan eksplorasi sebelum menuangkan konsep atau rancangan dari sebuah karya. Berbagai percobaan dilakukan pada tahap perancangan objek utama dan objek pendukung, mengingat karya yang akan dibuat merupakan karya beraliran surealisme yang menggunakan simbol-simbol yang dikonsepsi layaknya sebuah mimpi. Pencipta melakukan riset mengenai simbol bentuk, warna, komposisi yang terus diolah hingga memperoleh sebuah rancangan yang matang.



Gambar 4. Sketsa alternatif

3.2. Tahap Improvisasi

Setelah tahap eksplorasi sudah dirasa cukup guna mengetahui lebih dalam tentang kesenian *Rengganis*, memperoleh ide dan menentukan tema kemudian pencipta membuat rancangan berupa konsep tertulis dan konsep visual berupa sketsa yang dimana tahap ini merupakan tahap improvisasi. Rancangan konsep tersebut diolah berkali-kali hingga ide-ide yang penulis inginkan seluruhnya tertuang dan memperoleh bentuk yang matang dan diwujudkan menjadi karya (Eskak, 2013). Tahap improvisasi ini pencipta ingin menghadirkan enam karya yang beraliran surealisme, karena merujuk terhadap tahap eksplorasi yang telah dilakukan di dalam naskah, alur cerita, busana, gending, hingga perjalanan Kesenian *Rengganis* dari masa kemasa bahwasanya kesenian tersebut sangatlah cocok dilukiskan kedalam lukisan yang penuh simbol-simbol atau kiasan-kiasan yang mencakup permasalahan yang dapat disampaikan hingga dipecahkan pada saat diskusi ringan antara pelukis dengan penikmat lukisan.

3.2.1. Alat dan Bahan

Alat dan bahan perangkat penunjang yang digunakan dalam berkarya seni ini terdiri dari dua komponen: (1) komponen yang dapat digunakan berkali kali, yang terdiri dari pensil, penghapus, kuas dan (2) komponen yang hanya dapat digunakan sekali saja terdiri dari, cat, minyak cat, kanvas, pigura. Alat dan bahan tersebut digunakan sesuai kebutuhan atau sesuai tata cara berkarya seni lukis.

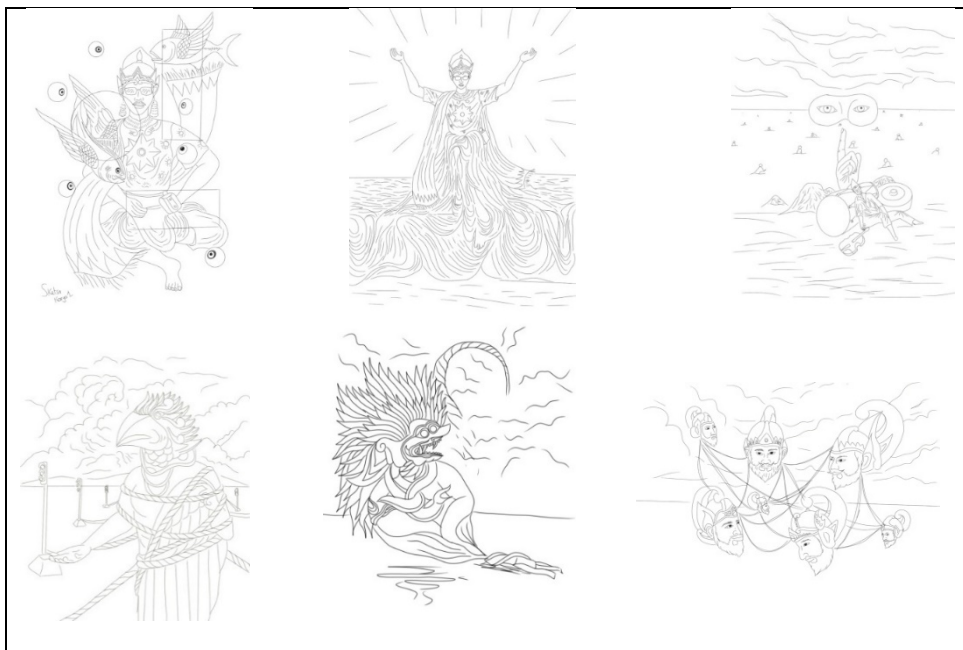
3.2.2. Teknik

Teknik adalah cara membuat sesuatu yang berhubungan dengan seni. Proses seni lukis berbagai tahapan yang diantaranya menuangkan gagasan, kreativitas mengolah teknik hingga menjadi sebuah karya seni (Wiratno, 2018). Teknik yang digunakan dalam berkarya seni lukis berbahan cat minyak yaitu, teknik *scumbling* menggunakan sedikit mungkin cat minyak pada kuas yang kaku, *alla prima* teknik ini menuangkan kembali terhadap cat minyak yang belum

kering, *glazing* merupakan teknik yang digunakan pada kanvas yang sudah mengering dengan cat yang bening atau tembus pandang. Meski pencipta menggunakan teknik yang sama dan objek yang sama tetapi karya yang dihasilkan tidak sama karena masing-masing pelukis memiliki kebiasaan yang unik sesuai kepribadian pelukis menggambarkan objeknya (Widodo, 2020).

3.2.3. Sketsa Terpilih

Sketsa terpilih merupakan sketsa yang telah melalui berbagai percobaan dan telah memenuhi kriteria dari karya yang akan dituangkan ke media kanvas. Proses pengerjaan sketsa ini menggunakan perangkat komputer agar mempermudah dalam mengolah kembali dari rancangan sketsa sebelumnya dan menghasilkan sketsa yang maksimal. Dari dua belas rancangan sketsa yang telah dibuat terdapat enam sketsa yang terpilih:



Gambar 5. Sketsa Terpilih

3.3. Tahap Pembentukan

Hasil dari rancangan sketsa adalah tahap improvisasi menghasilkan enam sketsa karya jadi yang sesuai dengan konsep dan ide pencipta yang terinspirasi dari kesenian *Rengganis*. Setelah itu sketsa tersebut dituangkan ke media kanvas yang telah disediakan, tahap ini dinamakan tahap pembentukan. Terdapat hal yang menjadikan tahap pembentukan menjadi tahap yang sangat vital, karena pada tahap ini pencipta menuangkan semua kemampuan, konsep dan ide yang telah dibuat kedalam sebuah karya yang akan dipajang dan dinikmati oleh masyarakat di dalam pameran. Lukisan bukan sebuah karya yang tidak berkaitan oleh masyarakat yang dipajang di tempat tertentu dan oleh orang-orang tertentu yang dapat menikmatinya, tetapi sebuah karya lukis adalah sarana mengasah keindahan jiwa, rasa, emosi menjadi lebih baik (Wiratno, 2018). Tabel 1 berikut keenam karya lukis surealistik yang terinspirasi dari kesenian *Rengganis*.

Tabel 1. Hasil Karya Surealistik yang Terinspirasi dari Kesenian *Pengganis*

No	Karya	Keterangan
1.		<p>Judul: Sejatine Umarmoyo Ukuran: 70cm x 90cm Media: Cat Minyak diatas Kanvas Tahun Pembuatan: 2022</p>
<p><u>Deskripsi:</u></p>		
<p>“Sejatine Umarmoyo”, pada lukisan tersebut divisualisasikan seorang Umarmoyo yang sedang duduk bersila di langit. Hal tersebut mengartikan bahwa orang yang terpandang akan selalu berada di atas. Pandangan orang-orang di sekitarnya digambarkan dengan adanya tujuh mata, yang mengindikasikan hal baik dan buruk. Ikan yang digambarkan yakni terkombinasi dengan sayap burung. Ikan yang secara lahiriyah hidup di air digambarkan dapat hidup di udara. Hal tersebut berarti setiap hal yang tidak mungkin, akan menjadi mungkin apabila dikendalikan oleh orang yang mempunyai kelebihan. Adapun sayap pada ikan mengindikasikan bahwa orang tersebut akan selalu maju ke depan dan terbang tinggi. Dalam hal ini, segala kebaikan yang ada pada diri seseorang akan membuat manusia terlena dan kemudian menjadi sombong jika tidak dapat mengendalikan kelebihannya kearah yang positif.</p>		
<p>Manusia adalah makhluk yang diciptakan paling sempurna yang memiliki hawa nafsu, akal, dan hati yang tidak dimiliki makhluk lain. Kelebihan tersebut bisa melindungi dan membantu dalam perjalanan hidup manusia, tetapi sebaik-baik manusia tidak luput dari kekhilafan dan lepas kendali terhadap hawa nafsu yang dimiliki. Manusia tidak bisa menghilangkan hawa nafsu tetapi manusia dibekali akal dan hati untuk mengendalikan hawa nafsu tersebut.</p>		
2.		<p>Judul: Kuasa Kasang Tirta Nadi Ora digowo Mati Ukuran: 70cm x 90cm Media: Cat Minyak di atas Kanvas Tahun Pembuatan : 2022</p>

Tabel 1. Hasil Karya Surealistik yang Terinspirasi dari Kesenian Pegganis (Lanjutan)

No	Karya	Keterangan
	<p><u>Deskripsi:</u></p> <p>Karya kedua memvisualkan objek utama tokoh Umarmoyo yang digambarkan dengan gerak pasrah, diartikan bahwa manusia sudah di titik terendah dalam hidup. Kepasrahan dalam karya tersebut dilandaskan oleh rasa syukur yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Rasa tersebut yakni, syukur nikmat yang terdapat dalam hati, membicarakannya secara lahir, dan menjadikannya sarana ketaatan beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa (Ummami, 2018). Latar belakang senja yang diartikan bahwa dalam hidup tidak ada hal yang pasti kecuali mati. Air yang digambarkan menyerupai kain kafan diartikan bahwa sebaik-baiknya manusia tetap sama busana saat kematian dan tidak ada hal yang dibawa saat kematian kecuali amal ibadah selama hidup didunia.</p> <p>Kekuasaan yang sekarang dimiliki oleh seseorang tidak akan pernah bertahan untuk selamanya. Maka, seseorang seharusnya mampu menggunakan kekuasaannya untuk melindungi, tidak untuk menyakiti atau menindas orang lain. Seseorang harus memiliki kesadaran dan pengendalian diri yang tinggi untuk mencegah sikap serakah. Jika seseorang sudah tergila-gila dengan jabatan atau kekuasaan dan hilang kesadaran, maka akan terjerumus ke jurang kesengsaraan.</p>	
3.		Judul: Harapan Baru Ukuran: 70cm x 90cm Media: Cat minyak di atas Kanvas Tahun Pembuatan: 2022
	<p><u>Deskripsi:</u></p> <p>Karya berjudul "Harapan Baru" digambarkan adanya sosok pria lanjut usia yang sedang bersandar pada beberapa alat kesenian khas Banyuwangi yaitu Kendang, dan gong sebagai objek pendukung (Suharti, 2012). Hal tersebut mengartikan bahwasannya pria tersebut adalah generasi terakhir yang melanjutkan kesenian tradisional di Banyuwangi. Pada background lukisan terdapat orang-orang seni terdahulu yang sudah meninggal, dan kebanyakan penggiat kesenian di daerah Banyuwangi berprofesi sebagai petani, sehingga menimbulkan wajah kelelahan pada pria yang bersandar di antara hasil panen tersebut. Pria lanjut usia ini juga sangat mengharapkan adanya generasi baru yang tertarik akan kesenian tradisional. Hal tersebut tercermin dalam visualisasi mata dan tangan yang mengartikan banyak generasi muda yang tahu akan tetapi tutup mulut dan acuh tak acuh pada kesenian tradisional.</p>	

Tabel 1. Hasil Karya Surealistik yang Terinspirasi dari Kesenian *Pengganis* (Lanjutan)

No	Karya	Keterangan
4.		Judul: Dilucuti Ukuran: 70cm x 90cm Media: Cat Minyak di atas Kanvas Tahun Pembuatan: 2022

Deskripsi:

Karya berjudul “Dilucuti”. Visualisasi objek yang disajikan yakni terdapat tokoh Burung Garuda sebagai simbol perjuangan yang secara masa ke masa semakin tergerus dengan adanya kesenian baru. Kesenian *Rengganis* yang masih ingin eksis di dunia persenian sebagai lapangan pekerjaan, pada saat ini membuat inovasi tersendiri dengan menampilkan kesenian di lampu merah. Tali berwarna merah yang mengikat tokoh Garuda dalam karya tersebut menyimbolkan bahwasanya mengamen di lampu merah adalah solusi terakhir dan terpaksa melakukan hal tersebut sebagai perjuangan hidup serta kesenian *Rengganis* agar dikenal kembali. Hal ini mengindikasikan bahwa kesenian *Rengganis* tidak ingin mati dan dapat di-kenang oleh generasi muda meskipun kesenian aslinya sudah mulai pudar bahkan menuju hilang.

5.		Judul: Sahabat Iman Ukuran: 70cm x 90cm Media: Cat Minyak di atas Kanvas Tahun Pembuatan: 2022
----	---	---

Deskripsi:

Karya berjudul “Lakune Prabu Roro”. Laku dalam hal ini berarti tingkah laku dari setiap orang yang dibarengi dengan hawa nafsu. Dalam lukisan tersebut digambarkan Jayengrono yang memegang kendali pada seekor kuda berkepala “buto” (Sekar Diyu), seekor kuda yang kehilangan kendali dari pemiliknya akan kehilangan arah. Hal tersebut sejalan dengan tingkah laku manusia yang tidak memiliki kendali dalam hidupnya maka akan terjerumus ke dalam jalan yang salah. Adapun kendali di sini divisualisasikan dengan Cambuk Samandiman yang berarti sahabat iman sebagai pengingat tingkah laku buruk manusia. Orang yang tidak memiliki iman yang kuat akan kalah dengan hawa nafsunya sendiri dan terjerumus dalam kesesatan.

Tabel 1. Hasil Karya Surrealistik yang Terinspirasi dari Kesenian *Pengganis* (Lanjutan)

No	Karya	Keterangan
6.		Judul: Termenung Ukuran: 90cm x 70cm Media: Cat Minyak diatas Kanvas Tahun Pembuatan: 2022

Deskripsi:

Pada karya yang berjudul “Termenung” dimaksudkan sebagai orang yang bingung antara kebenaran dan kebatilan. Lakon dalam Kesenian *Rengganis*, kata sutradara dilakonkan sebagai orang kafir. Kafir dalam hal ini berarti menutupi dan terhalang dari petunjuk Allah SWT (Akbar, 2018). Karya tersebut digambarkan dengan tujuh kepala yang saling terikat. Hal tersebut menyiratkan bahwa tujuh dalam bahasa Jawa dibaca *pitu* yang berfilosofi pitulungan atau pertolongan. Adapun kaitannya bahwa kafir adalah orang yang menolak petunjuk atau pertolongan yang datang dari Allah SWT. Gurun diartikan sebagai Padang Mahsyar yang dimana menjadi tempat berkumpul para Ruh (Susanti, 2013). Bagi orang yang memiliki amal baik akan memancarkan cahaya pada wajahnya namun sebaliknya orang yang sering berbuat dosa semasa hidupnya atau disebut kafir akan berwajah merah. Awan diibaratkan dengan suasana Padang Mahsyar yang panas, dengan jarak matahari yang hanya satu jengkal dengan kepala.

4. Simpulan

Kesenian *Rengganis* merupakan kesenian akulturasi tiga kebudayaan yaitu kebudayaan Timur Tengah (Islam), kebudayaan suku Jawa, dan kebudayaan suku Osing yang diolah sedemikian rupa dengan tujuan sebagai syiar agama Islam di Kabupaten Banyuwangi. Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh kegelisahan penulis karena Kesenian *Rengganis* kurang dikenal bahkan mulai hilang dan penulis ingin mengekspresikan kegelisahan tersebut melalui seni lukis dengan tujuan untuk mengenalkan kembali Kesenian *Rengganis*. Penciptaan ini memvisualkan kesenian yang didalamnya banyak terdapat banyak nilai-nilai religi, maka aliran seni lukis surealisme sangatlah tepat untuk menyampaikan gagasan yang terdapat dalam Kesenian *Rengganis*. Lukisan tersebut dipamerkan pada pameran yang bertajuk “Mengenal Kembali Kesenian *Rengganis*” di Dusun Simbar RW 01, RT 01, Desa Karang Sari, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi pada tanggal 14 Mei sampai dengan 20 Mei 2022.

Daftar Rujukan

- Akbar, M. N. (2018). Makna Kafir dalam Tafsir Al-Mishbah Karya M. Quraish Shihab. *World Development*, 1(1), 1-15.
<http://www.fao.org/3/I8739EN/i8739en.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2017.01.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.chilyouth.2011.10.007%0Ahttps://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23288604.2016.1224023%0Ahttp://pdx.sagepub.com/lookup/doi/10>

- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F. A., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3866–3882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1450>
- Bahri', Alfurqan, dkk. (2019). Dalong dalam Lukisan Surealis. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(5), 55.
- Eskak, E. (2013). Metode Pembangkitan Ide Kreatif Dalam Penciptaan Seni. *Corak*, 2(2), 167–174. <https://doi.org/10.24821/corak.v2i2.2338>
- Gunada, I. W. A. (2020). Ajaran Agama Hindu Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis Tradisional Bali. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 158. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18492>
- Indriarti, Wiwin dan Hasibin, N. (2018). Menembangkan Lontar Yusup Banyuwangi: Strategi Preservasi Warisan Budaya Lintas Generasi. (*Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat*), 2(2), 69–72.
- Irianto, A. M. (2015). Mengemas Kesenian Tradisional dalam Bentuk Industri Kreatif: Studi Kasus Kesenian Jathilan. *Humanika*, 22(2), 66. <https://doi.org/10.14710/humanika.22.2.66-77>
- Istanti, K. Z. (2006). Warna Lokal Teks Amir Hamzah Dalam Serat Menak. *Humaniora*, 18(2), 114–124.
- Lestari, R. F. (2019). Kohesi dan Koherensi Paragraf dalam Karangan Narasi Mahasiswa Teknik Angkatan 2017 Universitas PGRI Banyuwangi. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i1.3924>
- Nirwani Jumala, N. J., & Abubakar, A. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Spiritual Islami Dalam Kegiatan Pendidikan. *Jurnal Serambi Ilmu*, 20(1), 160. <https://doi.org/10.32672/si.v20i1.1000>
- Prasetyo, A., Rahmawati, N., & Sidyawati, L. (2020). Comedy Sebagai Apersepsi Dalam Pembelajaran. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 158–165. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p158>
- Putra, I. M. D. A. (2021). Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik “Kapetengan.” *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.31091/sw.v9i1.1425>
- Rizal, R. A. (2020). Buku Puisi “Telepon Genggam’ Karya Joko Pinurbo Sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Karya Seni Lukis. 2, 1–25.
- Suharti, M. (2012). Gandrung Dance as Banyuwangi’s Favorite Tourism Object. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 12(1).
- Sunjata, P. W. (2017). Pelestarian Kesenian *Rengganis*: Studi Kasus Grub Langen Sedyo Utama di Dusun Krajan, Desa Cluring, Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur (1st ed.). Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.
- Susanti, D. (2013). Analisis Kohesi Gramatikal Pengacuan pada Teks Terjemahan Alquran Surah Ibrahim.
- Susanti, D. (2015). Penerapan Metode Penciptaan Alma Hawkins Dalam Karya Tari Gundah Kancah. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 17(1). <https://doi.org/10.26887/ekse.v17i1.65>
- Taradhin, M. R., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2021). Manusia dan Plastik sebagai Sumber Ide Fotografi Digital Imaging. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1523–1531. <https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1523-1531>
- Ummami, K. (2018). Penafsiran La’Azidannakum Dalam Surat Ibrahim Ayat Tujuh; Telaah Sains Alquran. 80.
- Widodo, T. (2020). Exploration and Experimentation in Modern Art: Painting in a Personal Style. *KnE Social Sciences*, 2020, 493–502. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7622>
- Wiratno, T. A. (2018). Seni Lukis Konsep Dan Metode. <https://doi.org/10.31227/osf.io/2z57p>
- Zulkifli, Z., Sembiring, D., & Pasaribu, M. (2020). Tradisi dalam Modernisasi Seni Lukis Sumatera Utara: Eksplorasi Kreatif Berbasis Etnisitas Batak Toba. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(3), 352–359. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i3.878>