

**MITOS PUTRI KLAYAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

MITOS PUTRI KLAYAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

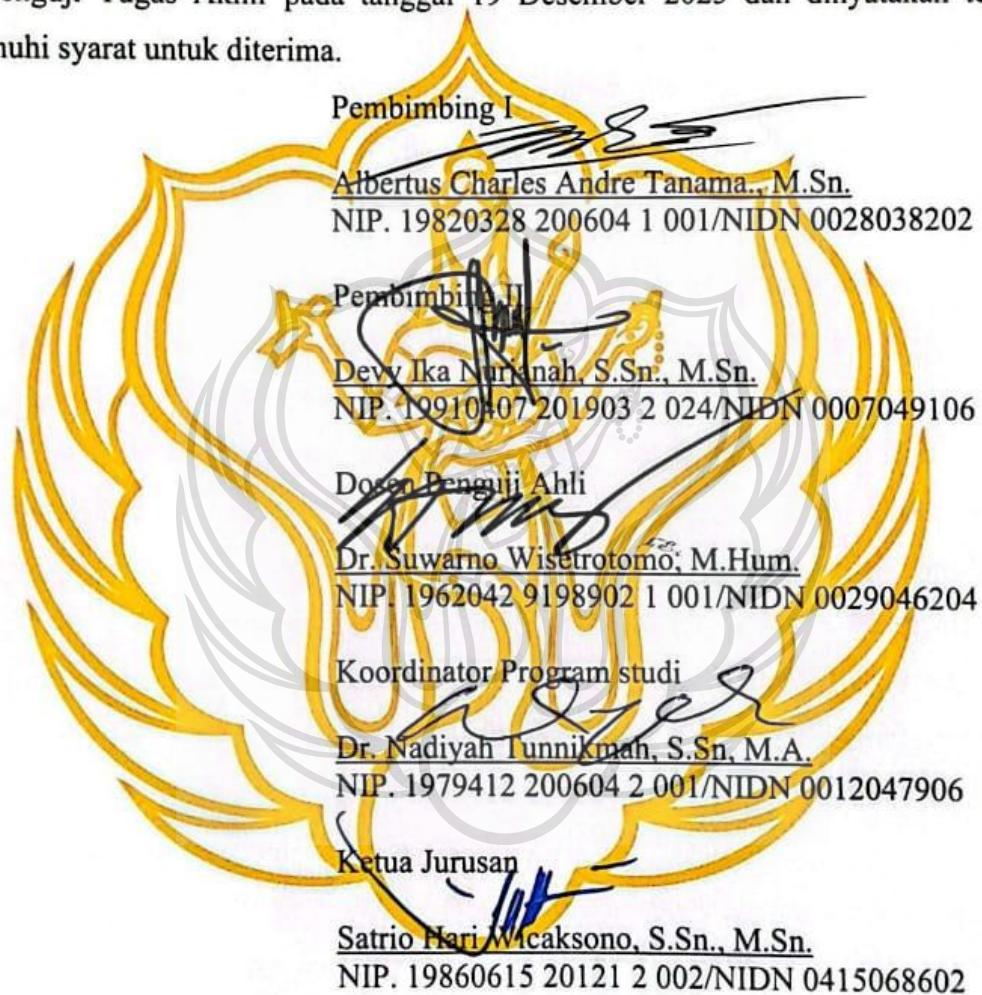


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

MITOS PUTRI KLAYAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Anjani Saughiyatul Hubbiyah, NIM 2113131021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anjani Saughiyatul Hubbiyah
NIM : 2113131021
Jurusan/Prodi : S-1 Seni Murni/Grafis
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : MITOS PUTRI KLAYAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS

Menyatakan bahwa karya seni grafis dan karya tulis pada tugas akhir ini merupakan hasil dari proses kreatif penulis. Keseluruhan karya seni grafis ini bukan merupakan plagiarisme atau hasil dari mengambil karya milik orang lain.

Proses pengembangan ide penulis tidak menutup kemungkinan untuk menerima saran dan masukan dari dosen pembimbing, penulisan Tugas Akhir Penciptaan karya seni yang telah dibuat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 19 Desember 2025

Penulis yang menyatakan

Anjani Saughiyatul Hubbiyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir Penciptaan dengan judul: MITOS PUTRI KLAYAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 Minat Utama Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tentunya Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa ada dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kekuatan dan kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Bapak Albertus Charles Andre Tanama., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing I yang terhormat atas masukan dan arahan selama proses penyelesaian tugas akhir, khususnya dalam proses penciptaan karya grafis.
3. Ibu Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II yang terhormat atas saran dan arahan mengenai penulisan laporan tugas akhir.
4. Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum. Selaku Dosen penguji ahli yang terhormat.
5. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. Yang terhormat selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Wiyono M.Sn. Yang terhormat selaku Dosen Wali atas arahan dan masukan selama masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen pengampu Jurusan Seni Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan, baik secara teori maupun praktik selama masa perkuliahan.
8. Seluruh staf dan karyawan ISI Yogyakarta.
9. Ayah Mahfudin, Bunda Suhartin, Adik Gery Rabbani, Hilda Tufaila Rahmah, Syirajul Khoof Mahfudin, dan keluarga besar yang telah memberikan dorongan baik secara mental maupun spiritual.

-
10. Bapak Nur Chozin, Ibu Mustadzah, dan Ibu Nur Hayati selaku tokoh berpengaruh di Dusun Klayar yang telah bersedia menjadi narasumber dalam perwujudan karya tugas akhir ini.
 11. Ibu Suci Ning Tyas, S.S. yang telah membantu proses penulisan Bahasa Jawa Krama.
 12. Saudari Amaliyatul Kamilah, S.Pd. yang telah membantu dalam penulisan Arab Pegan.
 13. Mas Dio Brevi Fonda, S.Pd. selaku pemandu proses berkarya instalasi.
 14. Teman seperjuangan Sekar Lili Maya Prayoga, Fajar Putra Nugraha, dan Warnol Fransisco Munte.
 15. Achmad Sofyan Asy'ari, Izzah Muhammad Rafli, dan Azis Pandu Saputra yang telah membantu dalam proses pemasangan karya.
 16. Teman grup tadika mesra Ika Nur Izzah, S.Sn., Huzaefah, S.Sn., dan Djalaluddin Assuyuthi yang telah membersamai serta memberikan *support* selama masa perkuliahan.
 17. Teman kontrakan saudara serumah Najikhiya Bintani, Iqlimatu Zahra, Theresia Lydia Devega Simatupang, dan Ayu Apriliana Nabila Putri yang telah memberikan *support* secara mental.
 18. Pemilik kedai Fends Mbak Nanda dan Mas Ferdi yang telah membersamai dalam proses berkarya.
 19. Seluruh Masyarakat Dusun Klayar.
 20. Seluruh anggota AMISEDAJATI (Among Mitra Seniman Daerah Jawa Timur) yang telah memberikan dukungan dalam proses perwujudan karya.
 21. Seluruh anggota KMI (Keluarga Mahasiswa Islam) yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun spiritual.
 22. Seluruh pihak yang memberikan kontribusi dalam terciptanya karya tugas akhir ini.

Karya tugas akhir ini merupakan hasil dari pengalaman dan penelitian yang dilakukan penulis, atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan

tugas akhir ini dengan baik. Proses penciptaan karya yang terus dilakukan juga tidak luput dari kegagalan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik saran yang membangun agar penulis dapat melanjutkan penciptaan karya seni yang lebih baik di kemudian hari. Pada tugas akhir ini baik karya tulis maupun karya grafis diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak orang dan dapat membuka sudut pandang baru tentang seni dan budaya setempat, serta bagaimana peran seorang pelaku seni terhadap lingkungan tempat tinggalnya.

Yogyakarta, 19 Desember 2025

Penulis

Anjani Saughiyatul Hubbiyah



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iiiv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	5
BAB II KONSEP.....	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan.....	13
C. Ilustrasi	19
D. Dekoratif.....	19
E. Referensi Karya.....	21
F. Konsep Penyajian	23
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	25
A. Bahan.....	25
B. Teknik.....	35
C. Tahapan Pembentukan	36
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	42
BAB V PENUTUP.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
DAFTAR LAMAN	76
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Wawancara dengan Ibu Mustadzah, 2024.....	8
Gambar 2.2 Wawancara dengan Ibu Nur Hayati, 2024	9
Gambar 2.3 Lokasi Pohon Kapuk Randu dan Artefak <i>Praja</i>	9
Gambar 2.4 Wawancara dengan Bapak Nur Chozin, 2024	11
Gambar 2.5 Pantai Putri Klayar dan Petilasan Suku Bugis, 2024	12
Gambar 2.6 Pohon Magrove, 2024	16
Gambar 2.7 Bunga Wijaya Kusuma, 2025	17
Gambar 2.8 Kupu-Kupu, 2025.....	17
Gambar 2.9 Pedang, 2025	18
Gambar 2.10 Keris, 2025	18
Gambar 2.11 Cermin Bingkai Kayu, 2025	20
Gambar 2.12 Alphonse Mucha, <i>Zodiak</i> , 1986	21
Gambar 2.13 Elisabeth Sonrel, <i>Flowers Of The Mountains</i> , 1899-1903	22
Gambar 2.14 Tata Letak Karya, Sketsa Digital, 2025	24
Gambar 3.1 Tinta Cetak atau Tinta Offset, 2025	25
Gambar 3.2 Kertas, 2025	26
Gambar 3.3 Java Rino atau Karet Lino,2025	27
Gambar 3.4 Bensin atau <i>Thinner</i> , 2025	27
Gambar 3.5 Lakban, 2025	28
Gambar 3.6 Kertas Karbon, 2025	28
Gambar 3.7 Pensil atau Pena, 2025.....	29
Gambar 3.8 Gunting, 2025.....	29
Gambar 3.9 Penggaris, 2025	30
Gambar 3.10 Pisau Cukil, 2025	30
Gambar 3.11 Kain Bekas, 2025	31
Gambar 3.12 Ampelas, 2025.....	31
Gambar 3.13 Keramik,2025	32
Gambar 3.14 Kapi atau Spatula, 2025	32
Gambar 3.15 Roll Karet, 2025	33
Gambar 3.16 Sendok dan Gelas, 2025	34
Gambar 3.17 Tali Rafia dan Penjepit Jemuran, 2025	34
Gambar 3.18 Tahapan Mencari Gambar Referensi, 2025.....	36
Gambar 3.19 Sketsa Karya, 2025.....	37
Gambar 3.20 Tracing Karya, 2025.....	37
Gambar 3.21 Proses Mencukil, 2025	38
Gambar 3.22 Pengambilan Tinta, 2025.....	39

Gambar 3.23 Transfer Tinta, 2025	39
Gambar 3.24 Transfer Gambar, 2025	40
Gambar 3.25 Mencetak Karya, 2025	40
Gambar 3.26 Mengeringkan Karya, 2024.....	41
Gambar 4.1 <i>Wewaler</i> , 60 x 50 cm, 2025.....	43
Gambar 4.2 <i>Praja</i> , 90 x 70 cm, 2025.....	45
Gambar 4.3 <i>Narpati</i> , 70 x 60 cm, 2025.....	47
Gambar 4.4 <i>Kendhana-Kendhini</i> , 50 x 50 cm, 2025.....	49
Gambar 4.5 <i>Klangenan Sang Putra</i> , 50 x 50 cm, 2025	51
Gambar 4.6 <i>Panyidra</i> , 70 x 60 cm, 2025	53
Gambar 4.7 <i>Nlangsa</i> , 40 x 60 cm, 2025.....	55
Gambar 4.8 <i>Anglangut</i> , 70 x 60 cm, 2025	57
Gambar 4.9 <i>Layang</i> , 40 x 40 cm, 2025	59
Gambar 4.10 <i>Tumandang</i> , 50 x 50 cm, 2025	61
Gambar 4.11 <i>Patemoning Sedya</i> , 70 x 60 cm, 2025	63
Gambar 4.12 <i>Rawuhe Sang Pangeran</i> , 70 x 60 cm, 2025	65
Gambar 4.13 <i>Palagan</i> , 70 x 60 cm, 2025	67
Gambar 4.14 <i>Wusana Tentrem</i> , 50 x 50 cm, 2025	69
Gambar 4.15 <i>Pudyastuti</i> , 120 x 75 cm, 2025.....	71



ABSTRAK

Penciptaan karya seni grafis ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap mitos Putri Klayar, cerita rakyat yang hidup dan berkembang di daerah pesisir Pantai Utara, Dusun Klayar, Kota Lamongan, Jawa Timur. Mitos tersebut menjadi bagian penting dari identitas budaya masyarakat setempat. Teori yang terkandung didalamnya meliputi mitos, simbol, estetika Art Nouveau, serta seni grafis cetak tinggi sebagai medium representasi visual. Kajian pustaka diperkuat melalui literatur tentang tradisi lisan, sistem kepercayaan masyarakat Jawa, serta teori visual seni rupa. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan tokoh masyarakat, observasi lapangan pada lokasi-lokasi penting dalam mitos, serta dokumentasi artefak budaya. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa mitos Putri Klayar tidak hanya memuat narasi legenda, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai sosial, spiritual, dan aturan adat yang masih memengaruhi perilaku masyarakat Dusun Klayar, seperti larangan bagi perempuan keturunan asli untuk memanjangkan rambut melebihi punggung. Temuan tersebut kemudian diolah menjadi rangkaian karya teknik seni grafis cetak tinggi (*linocut*) dengan memadukan elemen figuratif, simbol flora-fauna, serta gaya *Art Nouveau* sebagai pendekatan estetis. Kesimpulan penciptaan ini menegaskan bahwa visualisasi mitos melalui seni grafis berperan sebagai sarana pelestarian budaya lokal sekaligus media reinterpretasi nilai-nilai tradisi dalam konteks seni kontemporer.

Kata kunci: seni grafis, mitos, budaya, spiritual, Putri Klayar

ABSTRACT

The creation of this relief printmaking stemmed from the author's interest in the myth of Princess Klayar, a folk tale that lives and thrives in the coastal area of North Beach, Klayar Village, Lamongan City, East Java. This myth is an important part of the cultural identity of the local community. The theories contained within it include mythology, symbolism, Art Nouveau aesthetics, and relief printmaking as a medium of visual representation. The literature review is reinforced by literature on oral traditions, Javanese belief systems, and visual art theory. Data was obtained through in-depth interviews with community leaders, field observations at locations important to the myth, and documentation of cultural artifacts. The creative results show that the Princess Klayar myth not only contains a legendary narrative, but also reflects social, spiritual, and customary values that still influence the behavior of the community in Klayar Village, such as the prohibition for women of native descent to grow their hair longer than their backs. These findings were then processed into a series of relief printmaking techniques (linocuts) by combining figurative elements, flora and fauna symbols, and the Art Nouveau style as an aesthetic approach. The conclusion of this creation affirms that the visualization of myths through printmaking serves as a means of preserving local culture and a medium for reinterpreting traditional values in the context of contemporary art.

Keywords: printmaking, myths, culture, spirituality, Princess Klayar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman mendalam pada dunia seni dimulai sejak penulis menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, khususnya pada semester lima mata kuliah seni grafis konsep. Melalui mata kuliah tersebut penulis mulai memahami bentuk visual yang menarik minat untuk dieksplorasi lebih lanjut dalam penciptaan karya. Pendalaman terhadap konsep seni yang dilakukan pada masa ini turut memberikan arah estetika yang kemudian berkembang menjadi karakteristik khas dalam proses berkarya. Pemilihan konsep karya berawal dari keagungan penulis terhadap visual dan karakter perempuan. Figur perempuan kemudian menjadi elemen visual yang konsisten hadir dalam setiap karya yang diciptakan. Hal ini didasari oleh keyakinan bahwa perempuan bukan hanya memiliki kecantikan fisik, tetapi juga merupakan sosok yang kompleks baik secara visual maupun karakter, sehingga menjadi sumber inspirasi yang kaya dalam eksplorasi artistik.

Berangkat dari ketertarikan penulis terhadap isu-isu yang berkaitan dengan perempuan menjadi titik awal dalam merumuskan penelitian ini. Ketertarikan tersebut tidak lepas dari pengalaman masa kecil penulis yang telah diperkenalkan pada sebuah cerita rakyat yang sangat melekat dalam ingatan hingga saat ini. Sejak usia delapan tahun, penulis kerap mendengar kisah tentang seorang putri cantik yang diceritakan oleh sang nenek. Kisah ini berasal dari Dusun Klayar, Desa Sidokelar, Kecamatan Paciran, wilayah pesisir pantai utara Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, daerah yang juga merupakan tempat kelahiran penulis. Cerita tersebut mengisahkan tentang seorang putri yang memiliki paras cantik memesona, dengan rambut panjang terurai hingga menyentuh tanah, dan memiliki kulit putih kuning bercahaya (*metak*). Masyarakat setempat mengenalnya dengan sebutan Putri Klayar. Dikisahkan bahwa kecantikan Putri Klayar begitu menonjol hingga tidak ada perempuan lain, bahkan dari daerah tersebut, yang dapat menandinginya.

Seiring waktu, kisah ini diwariskan secara turun-temurun dan menjadi bagian dari tradisi lisan masyarakat setempat. Namun demikian, karena tidak terdapat bukti historis yang konkret, kisah Putri Klayar dianggap sebagai mitos oleh masyarakat. Keberadaannya hanya diposisikan sebagai bagian dari cerita rakyat yang tidak bisa diverifikasi secara ilmiah. Meskipun demikian, kisah ini tetap memiliki nilai penting dalam konteks budaya lokal, khususnya dalam membentuk pandangan masyarakat terhadap perempuan, kecantikan, dan warisan leluhur.

Cerita rakyat yang diwariskan secara lisan, mitos tentang Putri Klayar hingga kini masih dipercaya dan dihormati oleh masyarakat Dusun Klayar. Kepercayaan ini tidak hanya bertahan selama bertahun-tahun, tetapi juga telah menjadi bagian integral dari sistem kepercayaan dan praktik budaya masyarakat setempat. Mitos ini menyiratkan adanya keyakinan bahwa penghormatan terhadap sosok Putri Klayar dapat membawa kedamaian serta menjaga masyarakat dari berbagai bentuk kerusakan atau musibah.

Bentuk penghormatan pada Putri Klayar diwujudkan dalam praktik-praktik ritual, seperti pemberian sesaji, serta kepatuhan terhadap berbagai pantangan yang telah diwariskan secara turun-temurun. Salah satu pantangan yang masih dijalankan hingga saat ini adalah larangan bagi perempuan keturunan asli Dusun Klayar untuk memanjangkan rambut melebihi punggung. Larangan ini dianggap sebagai bentuk penghormatan terhadap Putri Klayar yang diyakini memiliki rambut sangat panjang dan menjadi simbol kecantikannya. Masyarakat percaya bahwa dengan mematuhi pantangan tersebut mereka menunjukkan rasa hormat sekaligus menjaga keharmonisan dengan leluhur yang dipercaya masih menjaga wilayah mereka.

Kepercayaan terhadap mitos Putri Klayar masih hidup di tengah masyarakat Dusun Klayar, meski sebagian besar penduduk di wilayah ini menganut agama Islam. Namun, pada masa awal penyebaran Islam di daerah tersebut, keterbatasan pemahaman keagamaan menyebabkan terjadinya sinkretisme antara ajaran Islam dengan kepercayaan nenek moyang yang telah lama berkembang. Masyarakat tetap mempertahankan praktik tradisi lokal seperti pemberian sesaji dan ritual tertentu, yang secara simbolis ditujukan kepada Putri Klayar.

Salah satu praktik yang masih ditemukan di masa lampau adalah pertapaan di depan pohon kapuk besar, yang diyakini sebagai istana atau tempat bersemayam Putri Klayar. Ritual ini dilakukan oleh sebagian masyarakat untuk tujuan-tujuan pribadi, seperti mendapatkan kekebalan tubuh, perlindungan terhadap hasil panen, atau kelancaran dalam usaha dan perdagangan. Kepercayaan ini menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat Dusun Klayar dan diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari tradisi leluhur.

Seiring dengan perkembangan zaman dan masuknya pengaruh luar, seperti dakwah Islam modern melalui organisasi keagamaan Muhammadiyah, kepercayaan dan tradisi ini mengalami pergeseran. Pengaruh Muhammadiyah yang menekankan pada pemurnian ajaran Islam mendorong masyarakat untuk meninggalkan praktik-praktik yang dianggap bertentangan dengan prinsip tauhid. Akibatnya, kepercayaan terhadap mitos Putri Klayar secara perlahan memudar dan kini hanya tersisa sebagai cerita rakyat yang dikenang oleh generasi penerus tanpa adanya upaya pelestarian yang signifikan.

Kondisi ini menunjukkan pentingnya kesinambungan budaya sebagai bagian dari identitas masyarakat. Pelestarian nilai-nilai dan tradisi lokal menjadi tantangan tersendiri di tengah arus modernisasi dan homogenisasi budaya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap dinamika perubahan budaya lokal seperti yang terjadi di Dusun Klayar menjadi relevan untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks hubungan antara mitos, spiritual, dan identitas budaya.

Ketertarikan penulis pada mitos Putri Klayar ini menjadi bentuk kepekaan penulis terhadap budaya dan kepercayaan yang ada di lingkungan tempat tinggalnya. yang diyakini memiliki nilai-nilai penting untuk dikenali dan dilestarikan. Upaya pelestarian budaya tersebut, penulis memilih untuk mengangkat tema ini ke dalam bentuk karya seni grafis. Melalui karya seni ini, diharapkan masyarakat luas dapat lebih mengenal dan menghargai kekayaan budaya lokal yang pernah ada.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang penciptaan, maka Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gagasan mengenai mitos Putri Klayar dalam penciptaan seni grafis?
2. Bagaimana mitos Putri Klayar dijadikan ide dalam penciptaan karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari karya yang diciptakan adalah:

1. Tujuan

- a. Memperkenalkan budaya dan kepercayaan yang ada di Dusun Klayar kepada publik melalui media seni rupa.
- b. Menjadi bentuk pelestarian budaya dan kepercayaan masyarakat Dusun Klayar agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman.
- c. Menjadi sarana ekspresi diri penulis sekaligus sebagai bagian dari proses pembelajaran akademik dan pengembangan dalam berkesenian.
- d. Meningkatkan kepekaan penulis terhadap realitas sosial dan budaya di lingkungan sekitarnya melalui pendekatan seni.

2. Manfaat

- a. Memberikan edukasi kepada masyarakat luas mengenai keberagaman budaya dan kepercayaan yang ada di Dusun Klayar.
- b. Memberikan kontribusi dalam kajian seni rupa sebagai media representasi budaya dan kepercayaan lokal.
- c. Menambah pemahaman dan pengalaman penulis dalam proses penciptaan karya seni berbasis penelitian budaya.
- d. Menambah pemahaman dan pengalaman mengenai penciptaan karya seni.
- e. Dapat menjadi referensi bagi seniman atau peneliti lain yang ingin mengangkat tema serupa dalam karya atau kajiannya.

D. Makna Judul

1. Mitos

Menurut Bascom, mitos atau *mite* merupakan kisah prosa rakyat yang diyakini benar-benar pernah terjadi dan dianggap sakral oleh para penceritanya. Tokoh-tokoh dalam mite biasanya berupa dewa atau makhluk setengah dewa, dengan latar peristiwa yang berlangsung di dunia lain bukan dunia yang dikenal manusia saat ini, serta terjadi pada masa lampau (Danandjaja, 2007: 50)

2. Putri Klayar

Seorang putri yang memiliki paras cantik memesona, dengan rambut panjang terurai hingga menyentuh tanah, dan memiliki kulit putih kuning bercahaya (*methak*) yang ada di pesisir Pantai Utara daerah Dusun Klayar, Desa Sidokelar, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Seorang putri yang juga diyakini sebagai leluhur sekaligus penjaga daerah tersebut (Chozin, Tokoh Masyarakat, Klayar, Sidokelar, Lamongan, Jawa Timur, dalam wawancara pribadi, tanggal 24 Juli 2024).

3. Ide

Menurut kamus besar bahasa indonesia ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran, gagasan, maupun cita-cita. Selain itu ide juga bisa diartikan sebagai perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran (Arti kata Ide – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, diakses pada tanggal 8 September 2025 pukul 10.41 WIB).

4. Seni Grafis

Seni grafis merupakan salah satu cabang seni rupa yang berfungsi sebagai media berkesenian dengan karya berwujud dwimatra atau dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, biasanya diwujudkan pada kertas, serta dibuat melalui pemanfaatan teknik cetak sebagai cara utama pembuatannya (Tanama, 2020: 62).

Berdasarkan uraian makna kata di atas, maka yang dimaksud dengan mitos Putri Klayar sebagai ide penciptaan karya seni grafis adalah mengungkapkan sebuah mitos atau kepercayaan yang telah melekat dalam masyarakat dan mempengaruhi perilaku mereka, meskipun sifatnya fiksi dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Salah satu mitos yang berkembang tentang seorang putri dengan paras cantik, rambut panjang sampai menyentuh tanah, serta kulit putih kuning bercahaya (*methak*). Putri yang diyakini sebagai leluhur dan penjaga daerah tersebut menjadi ide dalam proses penciptaan karya.

Tugas akhir ini dibuat berdasarkan ide yang merupakan suatu rancangan, gagasan, atau cita-cita dalam pikiran, serta bisa pula dimaknai sebagai perasaan yang menyelimuti pikiran. Pada proses penciptaan ini penulis akan melakukan sebuah penciptaan karya seni grafis yang merupakan cabang seni rupa dengan memanfaatkan teknik cetak tinggi sebagai cara utama dalam pembuatannya, menghasilkan karya dua dimensi yang umumnya berupa gambar pada media kertas.

