

**VISUALISASI LEGENDA GOA NGERONG
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



SKRIPSI

Oleh:

Iqlimatu Zahra

NIM 2213241021

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

GENAP 2026

**VISUALISASI LEGENDA GOA NGERONG
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Iqlimatu Zahra


NIM 2213241021

**Skripsi 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
2026**

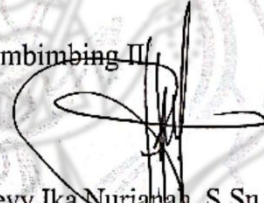
Skripsi berjudul:

VISUALISASI LEGENDA GOA NGERONG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Iqlimatu Zahra, NIM 2213241021, 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 Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

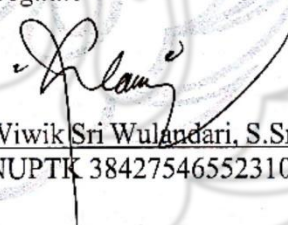
Pembimbing I


Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7660760661130182

Pembimbing II



Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9739769670230372

Cognate


Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3842754655231062

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muliawan Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Seni Murni


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NUPTK 2744757658231132

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqlimatu Zahra

NIM : 2213241021

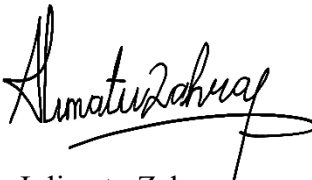
Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul TA : Visualisasi Legenda Goa Ngerong sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Menyatakan bahwa penulisan laporan karya Tugas Akhir berjudul *Visualisasi Legenda Goa Ngerong 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, 2 Juni 2026



Iqlimatu Zahra

HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO



Dedicated to Ayah.

KATA PENGANTAR

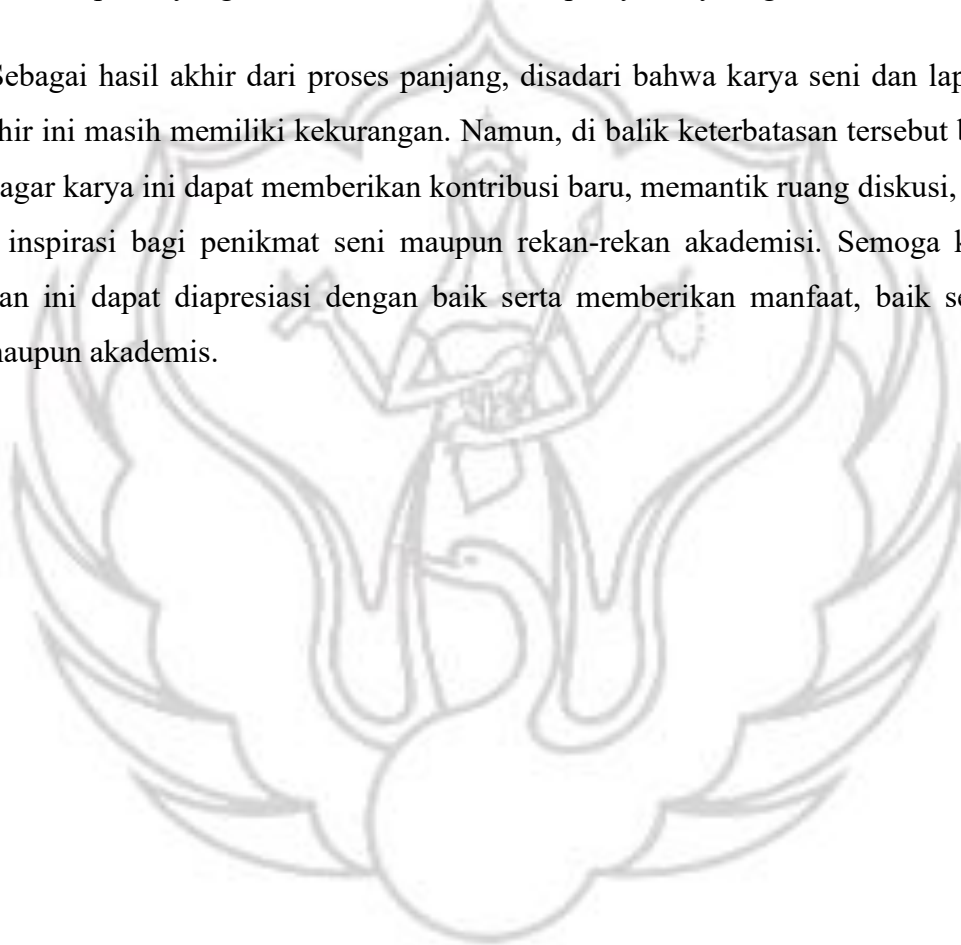
Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Penciptaan ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul *Visualisasi Legenda Goa Ngerong sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menempuh jenjang Pendidikan Strata 1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan ini dapat terselesaikan dengan baik tidak lepas dari banyak pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate pada Sidang Tugas Akhir
4. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Seni Murni
5. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni
6. Wiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah membantu kelancaran dalam perkuliahan dari awal hingga kini.
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. Bapak dan Ibu Dosen Pengampu Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan pengalaman dan pemahaman selama masa studi.
10. Seluruh Staff dan Karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Almarhum Ayah yang telah mengajarkan banyak hal dengan penuh cinta dan kasih, serta turut andil dalam wawancara narasumber pertama.
12. Ibu yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a.

13. Mbak dan Adek yang selalu memberikan dorongan dan semangat.
14. Pak Musta'im, Pak Samin, dan Pak Roni yang telah bersedia menjadi narasumber dalam perwujudan karya tugas akhir ini.
15. Riski, Dodok, Hans, dan Manikmaya yang telah membantu dalam display karya di lorong Gedung seni murni maupun di Galeri Fajar Sidiq.
16. Teman serumah Anjani, Binta, There, dan Ayu yang selalu memberikan semangat.
17. Gunawan, Firman, Vaness, Bian, Intan, Tryan, dan Najwa yang memberikan masukan dan semangat.
18. Seluruh pihak yang berkontribusi dalam terciptanya karya tugas akhir ini.

Sebagai hasil akhir dari proses panjang, disadari bahwa karya seni dan laporan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Namun, di balik keterbatasan tersebut besar harapan agar karya ini dapat memberikan kontribusi baru, memantik ruang diskusi, serta menjadi inspirasi bagi penikmat seni maupun rekan-rekan akademisi. Semoga karya penciptaan ini dapat diapresiasi dengan baik serta memberikan manfaat, baik secara estetis maupun akademis.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
4. Makna Judul	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN KARYA REFERENSI	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Karya Referensi	10
BAB III.....	13
KONSEP.....	13
A. Konsep Penciptaan	13
B. Konsep Perwujudan.....	20
BAB IV.....	27
PROSES PEMBENTUKAN	27
A. Bahan.....	27
B. Alat	31
C. Teknik.....	37
D. Tahapan Pembentukan	38
BAB V	50
TINJAUAN KARYA	50
BAB VI.....	77
PENUTUP	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pintu masuk objek wisata Goa Ngerong.....	2
Gambar 2. 1 Kyle Darnell, <i>Space Man</i>	10
Gambar 2. 3 Gunawan Bonaventura, <i>Degradasi Tradisi</i>	11
Gambar 2. 4 Gunawan Bonaventura, <i>Guess to Heart</i>	12
Gambar 3. 1 Aliran Sungai Goa Ngerong.....	14
Gambar 3. 2 Mulut Goa Ngerong.....	16
Gambar 3. 3 Panggung Pentas di Kawasan Goa Ngerong	17
Gambar 3. 4 Taman Bermain Putri Klenting dan Goa Mbah Klintoh	18
Gambar 3. 5 Situs Purbakala Patung Nambi	19
Gambar 3. 6 Jerojerrr, <i>The Last Quarantine</i>	21
Gambar 3. 7 Karakter Disney Karya Andreas Deja dan Sketsa Karya Penulis.....	23
Gambar 3. 8 Mahkota	25
Gambar 3. 9 Jubah Kerajaan.....	25
Gambar 3. 10 Pohon	26
Gambar 4. 1 Karet Lino	27
Gambar 4. 2 Kertas	28
Gambar 4. 3 Tinta Cetak.....	28
Gambar 4. 4 Thinner dan Minyak Tanah.....	29
Gambar 4. 5 Kertas Karbon.....	30
Gambar 4. 6 Kain Perca.....	30
Gambar 4. 7 Lakban	31
Gambar 4. 8 Pisau Cukil.....	31
Gambar 4. 9 Cutter	32
Gambar 4. 10 Roll Karet.....	32
Gambar 4. 11 Kape	33
Gambar 4. 12 Keramik	33
Gambar 4. 13 Penggaris.....	34
Gambar 4. 14 Pena dan Spidol	34
Gambar 4. 15 Kento.....	35
Gambar 4. 16 Sendok dan Gelas	35
Gambar 4. 17 Amplas	36
Gambar 4. 18 Tali dan Penjepit Jemuran.....	37
Gambar 4. 19 Proses Pembuatan Sketsa.....	39
Gambar 4. 20 Proses Pemindahan Sketsa.....	40
Gambar 4. 21 Proses Melapisi Sketsa dengan Spidol	41
Gambar 4. 22 Proses Melapisi Mencukil Permukaan Matriks	41
Gambar 4. 23 Proses Membuat Warna Pertama	42
Gambar 4. 24 Proses Pelapisan Roll Karet dengan Tinta	43
Gambar 4. 25 Proses Pewarnaan Matriks	43
Gambar 4. 26 Proses Pemosisian Kertas dan Matriks pada Kento.....	44
Gambar 4. 27 Proses Mencetak Karya	45
Gambar 4. 28 Proses Pengeringan Kertas Karya.....	46
Gambar 4. 29 Proses Pembersihan Tinta pada Matriks	46
Gambar 4. 30 Proses Mencukil Permukaan Matriks Warna Terakhir	47

Gambar 4. 31 Proses Mencetak Warna Pengunci	47
Gambar 4. 32 Hasil Setelah Mencetak Warna Pengunci	48
Gambar 4. 33 Proses Pembuatan Keterangan Karya	48
Gambar 5. 1 Iqlimatu Zahra, <i>Perpindahan Raja</i> , 2026	51
Gambar 5. 2 Iqlimatu Zahra, <i>Peralihan Singgasana</i> , 2026	53
Gambar 5. 3 Iqlimatu Zahra, <i>Babad Alas</i> , 2026	55
Gambar 5. 4 Iqlimatu Zahra, <i>Paceklik</i> , 2026	57
Gambar 5. 5 Iqlimatu Zahra, <i>Lelana Brata</i> , 2026	59
Gambar 5. 6 Iqlimatu Zahra, <i>Bisik Petunjuk</i> , 2026	61
Gambar 5. 7 Iqlimatu Zahra, <i>Sayembara</i> , 2026	63
Gambar 5. 8 Iqlimatu Zahra, <i>Laku Ki Jalak Ijo</i> , 2026	65
Gambar 5. 9 Iqlimatu Zahra, <i>Titah Pusaka</i> , 2026	67
Gambar 5. 10 Iqlimatu Zahra, <i>Penancangan Pusaka</i> , 2026	69
Gambar 5. 11 Iqlimatu Zahra, <i>Sumber Air</i> , 2026	71
Gambar 5. 12 Iqlimatu Zahra, <i>Ribuan Ikan</i> , 2026	73
Gambar 5. 13 Iqlimatu Zahra, <i>Bulus Putih</i> , 2026	75



DAFTAR LAMPIRAN

A. Daftar Riwayat Hidup.....	81
B. Situasi Pameran.....	81
C. Poster.....	84
D. Katalog.....	86



ABSTRAK

Penciptaan Tugas Akhir ini didorong oleh kedekatan fisik, pengalaman sensorik dan narasi lisan, serta rasa penasaran yang mendalam. Goa Ngerong merupakan sebuah goa dengan sumber air mengalir. Bagi masyarakat Desa Rengel, Kabupaten Tuban, Jawa Timur, aliran sumber air Goa Ngerong ini memegang peran vital sebagai sumber untuk sanitasi, mencuci, dan air minum sehari-hari. Keberadaan Goa Ngerong tidak luput dari narasi lisan yang berkembang di sekitarnya. Narasi lisan mengenai legenda Goa Ngerong secara utuh belum memiliki wujud fisik sehingga perlu diwujudkan dalam bentuk karya seni. Karya ini akan diwujudkan melalui seni grafis cetak tinggi reduksi, yakni karya rupa dua dimensi yang dibuat dengan teknik cetak tradisional. Pada teknik ini, satu matriks diukir atau dicukil secara bertahap untuk menghasilkan lapisan warna yang berbeda. Perwujudan ini dilakukan agar narasi lisan yang utuh dapat tersampaikan melalui medium baru yakni karya seni grafis reduksi. Perwujudan karya mencakup transformasi narasi lisan menjadi karya visual. Melalui karya ini, diharapkan dapat menjadi bentuk pelestarian budaya lokal dan referensi dalam menyampaikan kisah-kisah lisan.

Kata kunci: Goa Ngerong, Seni Grafis, Ilustratif, Legenda



ABSTRACT

The creation of this Final Project was driven by physical proximity, sensory experiences, oral narratives, and a deep sense of curiosity. Ngerong Cave is a cave featuring a flowing water source. For the community of Rengel Village, Tuban Regency, East Java, the water flow from Ngerong Cave plays a vital role as a primary source for daily sanitation, washing, and drinking water. The existence of Ngerong Cave is inseparable from the oral narratives that have developed around it. However, the complete oral narrative regarding the legend of Ngerong Cave has not yet been physically manifested, highlighting the need to bring it to life through artwork.

This artwork will be realized through reduction relief printmaking, a two-dimensional visual art form created using traditional printing techniques. In this technique, a single matrix is carved or gouged in successive stages to produce different color layers. This visualization is carried out so that the complete oral narrative can be conveyed through a new medium, namely reduction printmaking. The realization of the artwork involves transforming oral narratives into visual pieces. Through this work, it is hoped to serve as a form of local cultural preservation and a reference for conveying oral stories.

Keywords: *Ngerong Cave, Printmaking, Illustrative, Legend*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keanekaragaman dan keunikan yang dihasilkan oleh alam tidak hanya tercermin melalui perbedaan bentuk visual dan nilai estetis setiap objeknya, tetapi juga melalui jalinan kisah yang menyertainya. Setiap objek alam memiliki karakter yang khas, sebagaimana perbedaan antara struktur pegunungan yang kokoh dan bentang permukaan laut yang luas, masing-masing menghadirkan kualitas visual dan estetika berbeda. Selain aspek fisiknya, banyak objek alam yang dilekati oleh narasi, baik berupa peristiwa yang benar-benar terjadi maupun cerita yang diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan, sehingga memberikan dimensi makna tambahan bagi masyarakat pendukungnya. Namun, di tengah arus perkembangan budaya populer dan pesatnya kemajuan media digital, keberadaan cerita rakyat daerah yang berkaitan dengan objek-objek alam tersebut cenderung mengalami pergeseran pemaknaan dan semakin jarang dipahami secara utuh, khususnya oleh generasi muda. Keterbatasan media visual yang mampu menyajikan alur cerita secara lengkap, runtut, dan kontekstual berpotensi menyebabkan penyederhanaan makna serta melemahkan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal, sehingga diperlukan upaya penggalian dan kehadiran kembali narasi tersebut sebagai bagian dari pelestarian warisan budaya.

Objek-objek alam tidak hanya menghadirkan keunikan secara visual dan estetis, tetapi juga menyimpan jalinan kisah yang berkembang di tengah masyarakat. Kondisi tersebut juga ditemukan oleh penulis di lingkungan tempat tinggalnya, tepatnya di Desa Rengel, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur, yang merupakan wilayah dataran tinggi, khususnya kawasan pegunungan. Jumlah penduduk yang relatif sedikit menumbuhkan rasa kedekatan yang mendalam antara penulis dengan masyarakat setempat maupun dengan lingkungan wilayah tersebut. Kedekatan ini memungkinkan penulis untuk mengakses berbagai narasi lisan yang berkembang di masyarakat, salah satunya berkaitan dengan objek alam yang terdapat di Desa Rengel, yaitu Goa Ngerong.

Berdasarkan penuturan beberapa penduduk, air yang mengalir dari Goa Ngerong pada sekitar tahun 1985 merupakan sumber air utama masyarakat selain air hujan. Air tersebut dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, mulai dari keperluan sanitasi, mencuci, hingga dikonsumsi. Untuk menjangkau Goa Ngerong, masyarakat pada masa itu harus berbondong-bondong menuruni gunung sambil memanggul wadah air seperti kaleng, *kendil*, maupun *klenting*. Selain pengalaman empiris tersebut, masyarakat setempat juga menuturkan berbagai kisah mengenai asal-usul serta mitos yang melekat pada Goa Ngerong. Salah satu mitos lokal menyebutkan bahwa Goa Ngerong terbentuk akibat tindakan seorang tetua yang mencabut tongkat yang sebelumnya ditancapkan di sebuah bukit. Setelah tongkat tersebut dicabut, muncul sumber air yang kemudian membentuk Goa Ngerong (Musta'im, Pelaku Seni dan Budaya, Rengel, Tuban Jawa Timur, dalam wawancara pribadi, tanggal 2 Agustus 2024). Mitos lainnya menyatakan bahwa siapa pun yang mengambil atau mengonsumsi ikan yang hidup di Goa Ngerong akan mengalami kemalangan, bahkan dapat berujung pada kematian.



Kedalaman kedekatan emosional dan fisik penulis dengan Goa Ngerong tidak hanya terbentuk melalui narasi lisan yang berkembang di masyarakat, tetapi juga melalui pengalaman yang berlangsung secara berulang dan berkesinambungan. Pengalaman tersebut bermula sejak penulis duduk di bangku sekolah dasar, ketika penulis secara rutin bersinggungan dengan Goa

Ngerong karena lokasi sekolah dasar yang berada tepat di samping kawasan tersebut. Selain itu, dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, penulis diwajibkan memutar area Goa Ngerong sebagai bagian dari kegiatan pemanasan sebelum berolahraga. Aktivitas pemanasan berupa lari kecil mengelilingi Goa Ngerong dilakukan secara rutin, satu kali dalam satu minggu, selama hampir empat tahun, yakni sejak kelas tiga hingga kelas enam sekolah dasar. Selain dari aktivitas sekolah, penulis juga kerap menghabiskan waktu dengan bermain serta berenang di aliran sungai yang mengalir keluar dari Goa Ngerong. Intensitas perjumpaan yang berulang tersebut secara tidak langsung mendorong penulis untuk melakukan perenungan terhadap berbagai objek yang terdapat di kawasan Goa Ngerong. Beberapa objek yang menjadi perhatian penulis antara lain goa dengan dinding yang dihuni oleh ribuan kelelawar, sungai yang mengalir dari dalam goa dengan populasi ikan yang melimpah, sebuah goa buatan yang di dalamnya terdapat patung-patung figur bersemedi serta beberapa patung monyet, serta sebuah cekungan kecil yang di dalamnya terdapat batu berbalut kain kafan putih, dengan bagian atas dan sekitarnya senantiasa dipenuhi taburan bunga tujuh rupa.

Pengalaman-pengalaman sensorik dan naratif tersebut mendorong penulis untuk mengajukan sejumlah pertanyaan reflektif, antara lain mengenai narasi yang melatarbelakangi terbentuknya objek-objek yang terdapat di kawasan Goa Ngerong serta keterkaitan antara mitos-mitos lokal dengan realitas lingkungan yang ada. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan penulis pada upaya untuk memahami Goa Ngerong tidak semata-mata sebagai objek fisik, melainkan sebagai entitas yang memiliki dimensi ekologis, historis, dan kultural.

Narasi lisan yang dituturkan oleh masyarakat Desa Rengel mengenai Goa Ngerong berkembang menjadi sebuah legenda lokal yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Selain Legenda Goa Ngerong, wilayah Kabupaten Tuban juga memiliki objek wisata lain yang disertai dengan legenda lokal, seperti Goa Akbar dan Putri Lanjar Maibit. Setiap legenda tersebut mengandung nilai-nilai moral, norma sosial, serta kearifan lokal yang menjadi bagian dari warisan budaya tak benda. Oleh

karena itu, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya perlu terus diwariskan kepada generasi selanjutnya agar tidak mengalami kepunahan.

Legenda Goa Ngerong merupakan salah satu cerita rakyat daerah yang memiliki nilai budaya dan narasi lokal yang penting. Namun demikian, hingga saat ini penyajiannya masih didominasi oleh kajian tertulis yang menekankan aspek sejarah dan sosial. Sementara itu, penggambaran alur cerita secara visual dan runtut belum menjadi perhatian utama. Media visual yang telah ada, seperti komik, juga belum menyajikan struktur alur cerita Legenda Goa Ngerong secara utuh. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah dalam upaya penyajian Legenda Goa Ngerong, khususnya pada aspek visualisasi alur cerita.

Melalui pendekatan artistik, penulis berupaya menginterpretasikan serta mentransformasikan narasi-narasi yang berkembang tersebut ke dalam bentuk visual, khususnya melalui medium seni grafis dengan teknik cetak tinggi atau *relief print*. Proses eksplorasi visual ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai medium ekspresi artistik, tetapi juga sebagai sarana dokumentasi dan apresiasi terhadap kekayaan alam serta budaya lokal. Selain itu, penciptaan karya seni grafis ini diharapkan mampu menghadirkan perspektif estetis yang baru, sekaligus menjadi salah satu bentuk upaya pelestarian legenda lokal atau cerita rakyat yang berkembang di tengah masyarakat agar tetap relevan dan dapat dipahami oleh generasi selanjutnya.

B. Rumusan Penciptaan

Berikut adalah poin – poin yang akan dirumuskan dari uraian latar belakang di atas:

1. Bagaimana narasi yang terkandung dalam asal usul legenda Goa Ngerong dijadikan sebagai ide?
2. Bagaimana legenda Goa Ngerong divisualisasikan 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. Menjadi salah satu langkah untuk memperkenalkan budaya serta kepercayaan yang berkembang di Desa Rengel kepada audiens melalui media seni rupa.
2. Sebagai upaya menghadirkan legenda Goa Ngerong dalam interpretasi visual melalui medium karya seni grafis.
3. Sebagai wujud pelestarian kisah tentang legenda Goa ngerong di Kabupaten Tuban.

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

1. Menambah pemahaman dan pengalaman penulis dalam proses penciptaan karya seni berbasis penelitian budaya lokal.
2. Dapat menjadi inspirasi dan dijadikan referensi bagi seniman lain dalam menyampaikan tema serupa dalam karya atau kajiannya.
3. Memberikan edukasi kepada masyarakat luas mengenai keberagaman budaya dan kepercayaan yang ada di Desa Rengel.

4. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul maka perlu adanya uraian pengertian dari arti kata yang tercantum dalam judul "Visualisasi Legenda Goa Ngerong sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis"

a. Visualisasi

Penjabaran suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya (Rahim, 2021: 12)

b. Legenda

Cerita atau prosa rakyat yang dianggap oleh penuturnya sebagai suatu kejadian yang sungguh – sungguh pernah terjadi atau nyata (Yelly, 2019: 121)

c. Goa Ngerong

Objek wisata yang mempunyai sejarah, tradisi, mitos mitos yang dipercaya oleh masyarakat sekitar yang berlokasi di Kecamatan Rengel, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Selain terdapat goa di dalamnya juga terdapat sumber air yang mengalir, terdapat pula hewan- hewan yang dianggap keramat seperti ikan bader, bulus, dan kelelawar (Nurdiansyah, 2019: 185)

d. Ide

Gagasan atau pokok isi pikiran yang digunakan sebagai tolak ukur dalam penciptaan (Eskak, 2013: 168)

e. Penciptaan

Proses pengadaaan sesuatu berupa ide atau gagasan yang selanjutnya menjadi hasil atau karya (Marzuqi, 2015: 11)

f. Seni Grafis

Karya seni rupa yang proses penciptaannya melalui prinsip dan metode cetak mencetak dari acuan cetak berupa klise atau matriks yang telah disiapkan secara khusus (Tanama, 2020: 38)

Visualisasi Legenda Goa Ngerong sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis merupakan upaya untuk menjabarkan legenda yang berkembang di masyarakat mengenai Goa Ngerong ke dalam bentuk visual. Proses visualisasi ini berangkat dari gagasan yang bersumber pada cerita rakyat yang diyakini pernah terjadi dan memiliki nilai historis, kultural, serta simbolik. Legenda Goa Ngerong dijadikan sebagai ide utama dalam proses penciptaan karya seni rupa, yang diwujudkan melalui prinsip dan metode cetak mencetak sebagai ciri khas seni grafis. Demikian, penciptaan karya ini tidak hanya berorientasi pada aspek estetis, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian narasi, dokumentasi budaya, serta pelestarian nilai-nilai lokal yang terkandung dalam legenda Goa Ngerong.