

BAB VI

PENUTUP

Penciptaan tugas akhir dengan judul *Visualisasi Legenda Goa Ngerong sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, merupakan proses kreatif yang berawal dari rasa penasaran pribadi penulis mengenai tempat atau objek wisata yang sering dikunjungi pada masa lampau. Pengangkatan ide ini tidak hanya sebagai transformasi bentuk visual semata, melainkan sebagai bentuk kajian mengenai narasi turun-temurun dalam bentuk visual, serta sebagai bagian dari pelestarian budaya lokal.

Pencapaian-pencapaian yang didapatkan penulis dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini cukup beragam. Memunculkan pemahaman mengenai struktur cerita utuh narasi yang berkembang di tengah masyarakat tentang legenda Goa Ngerong menjadi capaian utama yang didapat. Selain itu penulis dapat menyampaikan cerita tersebut dalam bentuk visual yang terdiri dari tiga belas karya seni grafis dengan teknik cetak reduksi. Dari keseluruhan karya, *Babad Alas* menjadi karya terbaik karena komposisi visualnya berhasil menyampaikan inti cerita dan penataan warna selaras terhadap arah cahaya. Sementara itu, karya berjudul *Penancangan Pusaka* dinilai kurang optimal akibat penataan komposisi objek yang kurang pas, sehingga mengaburkan fokus utama.

Penulis menemukan kelebihan dan kekurangan dalam teknis pengerjaan tugas akhir ini. Kelebihan yang didapat yakni kemudahan dalam mengerjakan karya dengan teknik *relief print* reduksi, karena penulis kerap menggunakan teknik ini dalam pengerjaan karya semester-semester sebelumnya maupun pameran di luar institusi. Kelemahan yang didapat yakni resiko mengenai teknik yang digunakan. Teknik reduksi ini memiliki resiko hasil cetakan antar warna yang tidak presisi. Selain itu, terdapat evaluasi terhadap konsep karya, bahwa visual yang diciptakan tetap harus memperhatikan letak geografis terjadinya peristiwa.

Tugas akhir ini pada akhirnya berhasil menjembatani antara ketertarikan personal terhadap objek wisata Goa Ngerong menjadi sebuah kajian visual melalui

karya seni cetak grafis. Keseluruhan proses menjadi bentuk eksplorasi kreatif yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek estetis, tetapi juga pada upaya pelestarian cerita rakyat sebagai identitas budaya daerah. Sebagai langkah pengembangan, diharapkan peneliti maupun pegiat seni dapat mengembangkan lebih luas tidak hanya budaya lokal dan tidak terpaku pada satu teknik saja. Penulis berharap karya-karya yang dihasilkan mampu menjadi media apresiasi, refleksi, serta pengenalan kembali legenda Goa Ngerong kepada masyarakat luas, sekaligus memberikan kontribusi bagi perkembangan seni grafis dan kajian seni berbasis budaya lokal.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Budiman, Kris. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danandjaja, James. (1984). *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grfiti.
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sedyawati, Edi. M.P.B. Manus., dan Supratikno Rahardjo. (1997). *Tuban: Kota Pelabuhan di Jalan Sutra*. Jakarta: CV. Putra Sejati Raya.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House.
- Tanama, Andre. (2020). *Cap Jempol: Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta: Penerbit SAE.

Jurnal

- Alim, M. R., Khoirunnisa, W. F., Hidayat, D. R. (2024). *Analisis Keterkaitan Mitos dan Habituasi Masyarakat Terhadap Konservasi Sumber Daya Air di Goa Ngerong*. <https://www.researchgate.net/publication/385048639>
- Eskak, E. (2013). *Metode Pembangkitan Ide Kreatif Dalam Penciptaan Seni*. *Corak*, 2(2), 167–174. <https://doi.org/10.24821/corak.v2i2.2338>
- Hidayatulloh, D., S. (2016). *Peran Mitos dan Legenda dalam Pembentukan Identitas Budaya Lokal: Analisis Deskriptif-Kualitatif dari Perspektif Studi Kepustakaan*. <https://journal.medpro.my.id/index.php/jsd/article/download/174/61/289>
- Lugis, M., M. (2024). *Metode cetak multiwarna dalam berkarya seni grafis cetak tinggi*. 8, 109–118. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4385718>
- Marzuqi, A. (2015). *Penciptaan Motif Batik Sebagai Ikon Kabupaten Lumajang*. *Jurnal Art Nouveau*, 4(1), 27–38. <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/ArtNouveau/article/view/754/0>
- Nur, D., & Paksi, F. (n.d.). *Warna dalam Dunia Visual*. 90–97. https://www.researchgate.net/publication/354146736_Warna_Dalam_Dunia_Visual
- Nurdiansyah, F. (2019). *Perancangan Komik Sejarah Goa Ngerong dalam Budaya*

Visual Nusantara Reinvensi Metodologi untuk Penelitian dan Pengembangan (R&D) Budaya Visual. Seminar Nasional Seni Dan Desain, September, 185–190.

Rahim, M. A. (2021). *Repeartition: Visualisasi Perulangan Pada Karya Seni Rupa Semi-Tiga Dimensional*. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(1), 18. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i1.4008>

Syuhada, Murtadlo, A., Rokhmansyah, A. (2018). *Nilai Cerita Rakyat Suku Dayak Tunjung Tultur Aji Jangkat di Kutai Barat: Kajian Folklor*. <https://ocs.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/1093>

Tinarbuko, Sumbo . (2003). *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*. *Nirmana*, 5(1), 31–47.

Yelly, P. (2019). *Analisis Makhluk Superior (Naga) Dalam Legenda Danau Kembar (Kajian Semiotika Roland Barthes; Dua Pertandaan Jadi Mitos)*. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16(2), 121–125. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i2.200>

Skripsi

Hubbiyah, A., S. (2025). *Mitos Putri Klayar sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta., Yogyakarta.

Jatmiko, A. (2024). *Legenda Aji Saka dalam Penciptaan Seni Lukis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta., Yogyakarta.

Ulwiati, Siti. (2003). *Mitos dan Keyakinan Masyarakat Rengel Kecamatan Rengel Kabupaten Tuban Terhadap Goa Ngerong*. IAIN Sunan Ampel Surabaya., Surabaya.

Wawancara

Firman, Roni. 2025. Dalam Wawancara Pribadi dengan Pengelola Sarana Objek Wisata Goa Akbar, Tuban, Jawa Timur, pada tanggal 29 Juni 2025.

Musta'im. 2024. Dalam Wawancara Pribadi dengan Pelaku Seni dan Budaya, Rengel, Tuban, Jawa Timur, pada Tanggal 2 Agustus 2024.

Samir. 2025. Dalam Wawancara Pribadi dengan Juru Kunci Goa Ngerong, Rengel, Tuban, Jawa Timur, pada tanggal 28 Juni 2025.

Laman

<https://www.numberanalytics.com/blog/mastering-scraping-techniques-in-drawing>. *Mastering Scraping Techniques in Drawing*. Diunduh 25 Mei 2026.