

## PERANCANGAN ILUSTRASI MAKNA ARKANA MAYOR PADA KARTU TAROT SEBAGAI PENGENALAN CERITA CALON ARANG

**Bima Dwi Satrian**

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : bima.satrian95@gmail.com

**W Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.**

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : hendroaryanto@unesa.ac.id

### Abstrak

Pengenalan cerita Calon Arang lewat perancangan arkana mayor kartu tarot ini di latar belakang oleh kurangnya kartu tarot buatan lokal yang mengambil tema cerita rakyat lokal yang masih belum dikenal oleh masyarakat sebagai salah satu bentuk melestarikan budaya dan upaya untuk membuka sejarah baru dalam perkembangan dunia kartu tarot di Indonesia.

Dalam perancangan karya ini, diawali dengan mencari dari berbagai sumber informasi tentang cerita Calon Arang lewat buku, artikel, dan gambar. Informasi yang telah terkumpul dipilih melalui proses analisis dan 5W 1H. Hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai strategi perancangan desain yang meliputi tema, hingga konsep, gaya visual, dan karakter yang terdapat pada setiap kartu yang akan dirancang. Proses visualisasi desain menggunakan cara manual pada tahap pembuatan *thumbnail*, dan masuk ke media digital pada tahap *tight issue* hingga final *design* yang menggunakan *software Adobe Photoshop CC*.

Karya yang dihasilkan berupa 22 kartu arkana mayor dan beberapa media pendukung kartu untuk mempermudah pengguna dalam memakai kartu seperti alas tebaran, buku panduan, kaos, pensil, penghapus, *artprint*, lilin, dan korek api. Serta media promosi seperti *x-banner*, brosur, dan poster *artwork*.  
**Kata kunci:** Kartu tarot, Calon Arang, perancangan.

### Abstract

The introduction of Calon Arang's story through the design of the tarot card arana major is in the background by the lack of locally-made tarot cards that take the theme of local folklore that is still unknown to the public as a form of preserving culture and efforts to open new history in the world of tarot cards Indonesia.

In designing this work, it begins with searching from various sources of information about Calon Arang's story through books, articles, and pictures. The information that has been collected is selected through the analysis process and 5W 1H. The results of the analysis are then used as a design design strategy that includes themes, to concepts, visual styles, and characters found on each card to be designed. The design visualization process uses a manual method at the stage of making thumbnails, and enters digital media at the tight issue stage until the final design that uses Adobe Photoshop CC software.

The works produced were 22 major arkana cards and several card supporting media to make it easier for users to use cards such as spreadsheets, guidebooks, pencils, erasers, artprints, candles, and matches. As well as promotional media such as x-banners, brochures, and poster artwork.

**Keywords:** Tarot card, Calon Arang, design.

### PENDAHULUAN

Kartu Tarot merupakan sebuah permainan kartu yang sudah populer sejak abad ke-16. Di Indonesia sendiri kepopuleran Tarot dalam skala nasional baru dirasakan pada tahun 2001 setelah terbitnya buku Bunga Rampai Wacana Tarot karya Ani Sekarningsih pada April 2001, yang kemudian disusul oleh terbitnya Tarot Wayang pada tahun 2002. Kedua karya ini memprakarsai berbagai komunitas Tarot di Indonesia, salah satunya Komunitas Full Moon Surabaya (2009), Komunitas Tarot Jakarta

(2011), Komunitas Dewaroeji Yogyakarta (2012), dan Indonesian Tarot Association (2014). Sayangnya perkembangan permainan kartu yang pesat ini berbanding terbalik dengan munculnya kartu-kartu tarot buatan dalam negeri, hanya sedikit seniman atau ilustrator lokal yang membuat kartu ini. Para penggiat tarot masih banyak yang menggunakan kartu import dan tentunya ketersediaan kartu tarot import di Indonesia sangat terbatas.

Kartu Tarot berisi ilustrasi pada setiap lembar kartunya dan memiliki makna yang berbeda-beda. Ilustrasi pada kartu tarot berisikan simbol-simbol yang

menjelaskan makna dari kartu tersebut, sehingga orang yang mengambil kartu dapat menjawab pertanyaan pada dirinya lewat simbol pada kartu yang telah diambil. Peran ilustrasi pada kartu tarot sangatlah penting, karena ilustrasi sebagai media utama pengganti teks dan sebagai daya tarik utama pada kartu tarot. Karena ilustrasi merupakan *attention – getter* (penarik perhatian) yang paling efektif, tetapi akan lebih efektif lagi bila ilustrasi tersebut juga menunjang pesan yang terkandung. (Kusmiati, 1999:44).

Simbol yang diangkat dapat diambil dari cerita mitologi lokal. Mitologi atau Mite adalah cerita-cerita yang berasal dari berbagai zaman dan terus-menerus muncul. Jika kita cermati lagi, selalu ada kesamaan yang berulang dari sejumlah cerita mite dari berbagai budaya. Sekarang ini mulai banyak bermunculan kartu tarot yang artistik dan mengangkat cerita dari berbagai budaya dan mitologi, karena tarot berbasis pada mite. Dari alasan inilah perancangan kartu tarot berdasarkan dari cerita Calon Arang dapat menjadi ide dasar perancangan kartu ini.

Cerita Calon Arang pada awalnya berasal dari Jawa tepatnya berasal dari desa Girah yang terletak di kota Kediri yang menjadi daerah kekuasaan Kerajaan Kediri yang dipimpin oleh Raja Erlangga. Karena mulai masuknya pengaruh Islam di pulau Jawa pada masa kerajaan Demak, pengaruh Hindu di Jawa bergeser ke Pulau Bali dan populer hingga sekarang. Dalam tradisi Jawa, kisah ini tertulis dalam naskah lontar bertarikh 1540M dan telah di alih bahasakan kedalam bahasa Belanda oleh R.Ng.Purbatjaraka dalam Bidjr. K.I deel 82 halaman 110-180. Sementara dalam tradisi Bali, kisah Calon Arang dipertahankan dalam grubug atau geguritan, yaitu tradisi lisan yang dihidupkan dari mulut ke mulut atau dalam tatanan akademis disebut dengan *folk literature*. Cerita Calon Arang di Bali juga diangkat melalui seni pertunjukan tari tradisional yang masih dimainkan hingga sekarang. Cerita Calon Arang pernah diangkat dalam bentuk novel oleh Pramoedya Ananta Toer dengan judul “Dongeng Calon Arang. Cerita ini lebih menceritakan tentang *dark magic* dan *horror story* sangat identik dengan citra tentang kartu tarot. Cerita Calon Arang juga mempunyai nilai moral dan budaya yang sama seperti cerita rakyat pada umumnya. Sangat disayangkan jika nanti cerita ini akan hilang seiring berkembangnya zaman karena kurangnya kepedulian tentang cerita rakyat yang justru akan mengurangi warisan budaya yang telah lama kita pertahankan.

Dari uraian diatas, dapat dilihat bahwa ilustrasi merupakan salah satu wujud simbol atau bahasa visual. Pesan yang disampaikan dalam ilustrasi, disosialisasikan kepada khalayak sasaran melalui tanda visual yang akan dilihat dari cara menggambarkannya apakah secara ikon,

indeks maupun simbolis. Gagasan menampilkan tokoh atau simbol yang realistis diharapkan membentuk suasana emosional, karena gambar lebih mudah dimengerti dibandingkan tulisan. Gambar sangat berpengaruh, karena gambar lebih mudah diingat daripada kata-kata, paling cepat pemahamannya dan mudah dimengerti. Karena terkait dengan maksud pesan yang terkandung dalam isi dan menampilkan tokoh yang sudah dikenal. Gambar mempunyai kekuatan berupa fleksibilitas yang tinggi untuk menghadirkan bentuk atau perwujudan gambar menurut kebutuhan informasi visual yang diperlukan. Simbol atau tanda yang terdapat pada Arkana Mayor pada kartu tarot mempunyai makna yang dapat digali kandungan faktualnya sebagai pengenalan cerita Calon Arang. Ide perancangan kartu tarot yang mengangkat tema Calon Arang ini adalah salah satu bentuk inovasi dalam melestarikan budaya dengan media alternatif dan upaya untuk membuka sejarah baru dalam perkembangan dunia kartu tarot di Indonesia.

## METODE PERANCANGAN

Metode pembuatan kartu tarot sebagai perancangan karya. Pada proses perancangan diperlukan data yang akurat untuk dianalisis dalam mendukung baik konsep maupun visualisasi yang melandasi proses pembuatan karya.

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2006:274). Dalam perancangan ini menggunakan penyajian data dalam langkah menyajikan data dalam bentuk kartu tarot dan buku panduan membaca kartu tarot.

Perancangan ini juga diperlukan 5W 1H. Menurut Rustan (2014:10) dalam proses membuat layout akan melalui beberapa tahapan, yaitu konsep desain. Ada beberapa pertanyaan yang perlu dijawab:

1. Apa tujuan desain perancangan ini dibuat?
2. Siapa target *audience*-nya?
3. Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan kartu tarot?
4. Kenapa perancangan perlu dilakukan?
5. Dimana kartu tarot dapat digunakan?
6. Bagaimana cara menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui media yang dibuat?

## PERANCANGAN

### Hasil Perancangan

Kartu Tarot terdiri dari 78 kartu yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu 22 kartu arkana mayor dan 56 arkana minor. Ada hal mendasar yang membedakan dua kelompok kartu ini yaitu pada makna ilustrasi, elemen dasar, dan fungsi dari kartu tersebut. Arkana mayor

merepresentasikan simbol sebagai kekuatan kosmik yang mengandung simbol tipikal dan nyata. Sedangkan arkana minor merupakan terminologi sebuah perjalanan, peluang, hubungan, konflik, kondisi, aksi, dan mampu mewakili dinamika peristiwa dalam diri.

Gambar ilustrasi pada arkana mayor mewakili karakter, sifat, perasaan atau kondisi kita saat ini. Urutan kartu arkana mayor juga merupakan gambaran dari siklus kehidupan yang menampung semua pola pertumbuhan hingga kematian. Sementara arkana minor mengandung konsep kehidupan universal yang dihubungkan dengan keadaan sehari-hari, pikiran, kejadian, atau masalah yang sedang dialami, inti dari kartu tarot terletak pada arkana mayor, sedangkan arkana minor sebagai penerjemah lebih lanjut dari arkana mayor.

### PROSES PERANCANGAN

Proses awal dari perancangan yang dilakukan yaitu dengan memilih tema, tema yang dipilih adalah Calon Arang. Selanjutnya menentukan konsep dan gaya visual yang akan dirancang. Konsep perancangan meliputi *layout*, dan pemilihan warna yang akan dibuat, sedangkan gaya visual meliputi pembuatan latar dan karakter.

Proses visualisasi desain diawali dengan *thumbnail*, yaitu pengerjaan beberapa sketsa desain secara manual di atas kertas, lalu dipilih beberapa sketsa yang akan dilanjutkan pada proses *tight issue*, yaitu proses pemilihan desain yang nantinya akan dibuat untuk menjadi desain akhir. Pada proses *tight issue* dikerjakan menggunakan *software adobe photoshop cc*, dengan pemilihan brush yang mirip tekstur pensil agar gradasi pada warna lebih terlihat natural.

### VISUALISASI DESAIN

#### 1. Logo Font



Gambar 1: Font Logo  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

#### 2.Box Kayu



Gambar 2: Box Kayu  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

### 3.Desain Kartu

#### Si Dunggu (*The Fool*)



Gambar 3: Kartu Si Dunggu  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

#### Sang Penyihir (*The Magician*)



Gambar 4: Kartu Sang Penyihir  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

#### Pendeta Suci (*High Priestess*)



Gambar 5: Kartu Pendeta Suci  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

Permaisuri (*The Empress*)



Gambar 6: Kartu Permaisuri  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

Sang Raja (*The Emperor*)



Gambar 7: Kartu Sang Raja  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ahli Tafsir (*Hieropant*)



Gambar 8: Kartu Ahli Tafsir  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

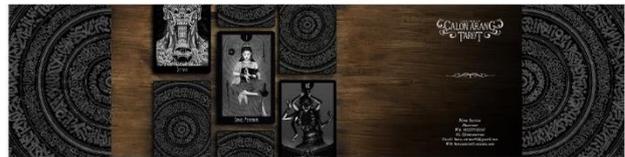
## MEDIA PENDUKUNG

1.X-Banner



Gambar 9: X-Banner  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

2.Brosur



Gambar 10: Brosur  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

3.Merchandise

Kaos



Gambar 11: Kaos  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pembatas Buku



Gambar 12: Desain Pembatas Buku  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

Korek Api



Gambar 13: Korek Api  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

Stiker



Gambar 14: Desain Stiker  
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2018)

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Dalam perancangan yang diambil adalah cerita Calon Arang. Karena cerita Calon Arang yang kental dengan sifat mistik cocok untuk dijadikan sebagai kartu tarot dan sedikitnya kartu tarot domestik bertema kebudayaan lokal di Indonesia menjadi alasan mendasar untuk membuat perancangan kartu ini untuk menambah perbendaharaan kartu tarot bertema lokal dan media pengenalan cerita Calon Arang kepada masyarakat khususnya para pemain kartu tarot di Indonesia.

Nuansa yang ditampilkan pada kartu yaitu *gothic* karena sesuai dengan *image* kartu tarot yang berbau mistik. Menggunakan warna hitam dan putih sebagai penguat kesan mistik yang ingin dibangun pada perancangan ini.

Hasil dari perancangan berupa kartu arkana mayor tarot yang dapat digunakan sebagai *fortune telling* untuk para pemain kartu tarot yang berada di Indonesia. Kartu dapat diproduksi secara masal dan dapat dijual melalui toko *online* atau dalam sebuah *event* tarot. Kartu arkana mayor tarot ini dapat juga sebagai media pengenalan cerita Calon Arang pada masyarakat Indonesia khususnya para tarot *reader*.

**DAFTAR PUSTAKA**

Buku

- Anggraini, lia, dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Fachri, Hasyim A. 2010. *Tarot Past, Future & Life*. Jakarta : Gagas Media.
- Kusmiati, Artini. *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta : Penerbit Djambatan.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar .
- Rimba, L. dan Audifax. 2013. *Tarot & Psikologi Simbol*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer.
- Rustan, SURIANTO. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penelitian*. Yogyakarta : Percetakan Sunrise.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Sugiono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Dicti Art & lab & Djagad Art House.

Toer, Pramoedya Ananta. 2003. *Cerita Calon Arang*.  
Jakarta : Lentera Dipantara.

Jurnal

Mela Ardhani, Irene dan Adha Saryanto, Untung dan  
James Darmawan. 2012. Perancangan Visual  
Kartu Remi Singosari. (internet)  
(<http://eprints.binus.ac.id/24854/>)

Putri, Elsa Serina, Rizkiantono R. Putra. 2017.  
Perancangan 22 kartu Arkana Mayor Tarot  
Astadewa untuk Aplikasi Mobile. (Internet)  
([http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article  
/view/27942](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/27942))

Joneta Witabora. 2012. Peran Perkembangan Ilustrasi.  
(Internet)  
([http://journal.binus.ac.id/index.php/humaniora/arti  
cle/view/3410/2795](http://journal.binus.ac.id/index.php/humaniora/article/view/3410/2795))

Website

<https://www.kbbi.web.id/kartu.html> (diakses pada tanggal  
12 Maret 2018)

