

Inspirasi Tarot Dalam Aktivitas Masa Pandemi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Muhammad Fahmi Azis¹, AC. Andre Tanama²

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis KM. 6,5, Sewon, Kab Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
azisazisazis11@gmail.com¹

Abstract

Tarot is often used as a medium for divination, commonly employed to foresee potential events in the future. On the other hand, tarot is also a form of visual art that has endured through time and has been repurposed as a divination tool. This final project focuses on the creation of printmaking artworks themed tarot was inspiration of human activities on pandemic. It captures moments from the pandemic, recorded and transformed into works of art to be appreciated in the future, presented in a format resembling tarot cards. The creation process uses the linocut printmaking technique, with canvas as the final print medium, it chosen as an alternative to paper, offering a different option for the final printing stage. This work is intended to represent human activities during the pandemic and the period that followed. Through this artwork, the creator aims to document and preserve moments experienced during the pandemic, serving as a record of human life during and after that time.

Key Words : Tarot, Pandemic, Activity, Printmaking

Abstrak

Tarot seringkali digunakan sebagai media ramal yang digunakan untuk melihat potensi-potensi yang akan terjadi pada masa depan, di sisi lain tarot merupakan sebuah karya seni visual yang bisa bertahan hingga sekarang ini yang dialih fungsikan sebagai media ramal. Tugas akhir ini berfokus pada penciptaan karya grafis yang bertemakan inspirasi tarot dalam aktivitas masa pandemi. Merupakan momen-momen selama pandemi yang direkam untuk dijadikan sebuah karya seni yang dapat dinikmati di kemudian hari yang dikemas sedemikian rupa seperti tarot. Proses penciptaan menggunakan teknik grafis linocut dengan media cetak akhir berupa kanvas, yang dipilih untuk media alternatif seni cetak yang bisa dipakai selain media kertas, dan dapat dijadikan sebuah pilihan lain ketika proses akhir mencetak. Karya ini dibuat untuk merepresentasikan kegiatan manusia selama adanya pandemi covid sampai masa-masa setelahnya, yang dimaksudkan melalui karya ini penulis ingin merekam momen-momen yang dijumpai ketika pandemi berlangsung dan bisa sebagai rekaman kegiatan manusia pada masa itu dan setelahnya.

Kata Kunci : Tarot, Pandemi, Aktivitas, Seni Grafis

A. Pendahuluan

Tarot telah ada selama berabad-abad dengan akar yang kuat dalam tradisi dan kepercayaan lokal di berbagai wilayah. Seiring waktu, fokusnya bergeser dari aspek kultural menuju penjelajahan alam bawah sadar individu. Di era modern, tarot bertransformasi menjadi alat refleksi dan produk komersial yang dimanfaatkan orang untuk mencari pemahaman rasional ketika menghadapi permasalahan hidup (Fachri, 2009).

Ilustrasi Abad Pertengahan, khususnya ilustrasi *Visconti Sforza*, menjadi titik awal dalam membentuk pendekatan visual dalam berkarya. Gaya ilustrasi yang rapi, detail, dan padat tanpa menyisakan ruang kosong memberikan inspirasi untuk menciptakan karya. Kecenderungan ini menunjukkan preferensi terhadap komposisi yang penuh, memanfaatkan setiap ruang dalam bidang gambar untuk memperkuat nilai estetika sekaligus menyampaikan narasi.



Gambar 1

Antonio Cicognar, *The Sun Visconti Sforza Tarot*
(<https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards>)

Proses pengenalan terhadap *Visconti Sforza* terhadap karya-karya ilustrasi Abad Pertengahan menggunakan goresan-goresan rapi, detail dan memanfaatkan setiap ruang-ruang kosong merupakan titik temu terhadap Tarot. Gaya visual tarot berhubungan dengan sisa-sisa gaya ilustrasi Abad Pertengahan, *Visconti Sforza* yang salah satunya dibuat oleh seniman Abad Pertengahan bernama Antonio Cicognar, berasal dari Italia Utara. merupakan salah satu dek kartu tarot tertua yang berasal dari Italia, berisi 74 kartu, terdiri dari 20 truf, 15 kartu wajah, dan 39 kartu pip. Bernama *Visconti Sforza* karena penguasa Italia pada abad ke 15 adalah keluarga Sforza, dan di masa itu tarot adalah permainan yang populer dimainkan oleh para bangsawan Italia.

Masa karantina selama pandemi menimbulkan kegelisahan dan pertanyaan reflektif mengenai kondisi sosial yang dihadapi banyak orang, seperti rasa bosan dan jemu akibat rutinitas berulang. Kegelisahan ini mendorong terciptanya karya seni yang merefleksikan aktivitas sehari-hari tersebut.

Makna visual dalam kartu Tarot dan aktivitas baru selama pandemi memiliki keterkaitan yang serupa. Visual Tarot menggambarkan perjalanan hidup individu yang

dipenuhi simbol-simbol bermakna, sementara aktivitas pandemi merepresentasikan fase baru dalam kehidupan masyarakat memiliki maknanya sendiri. Keduanya mencerminkan proses adaptasi, refleksi, dan pengalaman manusia dalam menghadapi perubahan.

Rumusan penciptaan dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana inspirasi tarot dalam aktivitas masa pandemi dijadikan ide untuk penciptaan karya seni grafis. (2) bagaimana visual mengenai inspirasi tarot dalam aktivitas masa pandemi diwujudkan dalam karya seni grafis.

Tujuan penciptaan ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada publik tentang menariknya tarot selain sebagai media ramal, dan juga menunjukkan visualisasi dari keseharian manusia selama pandemi yang menggunakan tarot sebagai inspirasi penciptaannya, bahwa tarot juga bisa dinikmati sebagai karya seni.

B. Konsep Penciptaan

1. Gagasan yang disampaikan dalam karya

Tarot merupakan sebuah media ramal yang dari masa ke masa masih memiliki banyak peminatnya, Tarot memiliki banyak sekali jenis dan nama kartu yang berbeda-beda, tergantung siapa yang membuatnya. Salah satu tarot yang masih digunakan sampai saat ini adalah *Rider Waite*

Dek *Rider Waite* adalah salah satu tarot yang populer pada masa-masa setelahnya, bahkan sampai sekarang masih dipakai, dan sudah banyak salinannya. Kartu *Rider Waite* hampir selalu digunakan sebagai referensi visual oleh seniman-seniman yang membuat kartu Tarot, karena bisa dibilang dek dari kartu ini merupakan penyempurnaan dari tarot sebelumnya, yang visual dari masing-masing kartunya masih relevan hingga saat ini.

Tarot merupakan siklus kehidupan yang dapat menggambarkan tentang keputusan yang akan diambil oleh seseorang di kemudian hari. Meskipun Tarot sebenarnya tidak dapat memprediksi masa depan, namun Tarot dapat digunakan sebagai sarana untuk memperoleh wawasan baru dalam pengambilan keputusan yang lebih tepat. Menurut Sarah (2020) tarot mempunyai makna tersendiri yaitu memiliki daya magis, namun masih dapat diterima akal.

Pada konsep ini akan dibuat tarot yang berisikan tentang aktivitas selama masa pandemi. Aktivitas-aktivitas tersebut sebenarnya terlihat sederhana, seperti berjemur di pagi hari, menonton film sendirian, bermain dengan hewan peliharaan. Tetapi justru dari

hal-hal kecil inilah muncul kebiasaan baru yang menambah kesan baru di masa pandemi, seperti terasa berbeda karena adanya konteks pandemi saat itu. Pada konsep ini akan direalisasikan dengan meminjam gaya visual dari tarot yang sebelumnya sudah ada, seperti melakukan apropiasi. Apropiasi memiliki arti sebagai proses menggunakan objek atau gambar yang sudah ada sebelumnya dalam karya seni dengan sedikit transformasi dari aslinya. Contoh seniman yang melakukan apropiasi pada tarot.



Gambar 2
Lacer Bryant *The Magician*
(Sumber: <https://www.moderneden.com/collections/slow-tarot/products/the-magician-10>)

Penciptaan ini akan digambarkan dengan setiap aktivitas tersebut ke dalam bentuk visual dengan menggunakan gaya ilustrasi Tarot, baik dari segi komposisi, warna, maupun simbolik. Visual awal dari tarot juga merepresentasikan tentang perjalanan hidup. Sehingga kedua hal tersebut menjadi relevan ketika dikaitkan dengan pengalaman selama pandemi, karena mungkin masyarakat lain juga mengalami fase kehidupan yang memiliki makna ketika pandemi. Mirip dengan narasi visual yang terdapat pada Tarot. Nantinya ide ini akan dirancang layaknya satu kartu Tarot yang merepresentasikan suatu aktivitas, dengan pertimbangan simbol-simbol yang dapat memperkuat makna dari aktivitas-aktivitas tersebut.

Ada yang mengatakan bahwa pembacaan tarot pada dasarnya adalah proses konseling. Pembacaan tarot bisa dibilang seperti proses konseling ketika ada klien (seseorang yang dibaca) yang membawa permasalahan dan ada konselor (seseorang yang membacakan) yang mencoba membantu klien mencari jawaban atas permasalahannya (Rimba, 2010). Proses pembacaan tarot akan berhubungan dengan psikologi. Secara umum dapat dikatakan bahwa tarot mengambil posisi tersendiri dalam dunia psikologi, yang memungkinkan seorang pembaca menggunakan berbagai pendekatan psikologi untuk membantu kliennya. Ketika proses pembacaan tarot,

pembaca tarot berkomunikasi dengan menggunakan simbol-simbol yang ada pada dalam kartu tersebut. Pada akhirnya akan menimbulkan diskusi antara pembaca dan yang dibaca, nantinya akan menemukan solusi sesuai apa yang sedang dialami oleh yang dibaca. Simbol-simbol yang digunakan tarot juga bersifat universal, bisa mudah untuk dipelajari, dan pembacaan tarot akan berjalan lancar tergantung dari siapa yang membacakan, karena pada dasarnya pembacaan tarot adalah komunikasi antara dua manusia.

Pada konteks penciptaan karya ini, meminjam elemen visual dari tarot sebagai sumber inspirasi utama, dengan tujuan untuk merekam pengalaman pribadi yang dialami selama masa pandemi. Pengalaman tersebut terdiri atas berbagai aktivitas sehari-hari yang pada awalnya tampak sederhana, namun dalam situasi pandemi justru menjadi momen yang penuh makna.

2. Cara perwujudan gagasan dalam visual

Tarot adalah hasil dari proses kreatif dari masing-masing seniman pembuatnya yang mendalam, sama halnya dengan karya seni lainnya. Ketika membuat tarot, seniman bisa bercerita melalui tarot yang dibuatnya, seperti tentang kehidupan, emosi, ekspresi hingga elemen-elemen kecil dalam setiap kartunya.

Membuat karya tarot juga selalu mempertimbangkan dengan ciri visual dan simbol-simbol yang sudah ada pada tarot. Seperti tarot selalu dibuat dengan bentuk vertikal atau tegak, hal itulah yang menjadi ciri khas pada pembuatan tarot.

Konsep yang akan digunakan adalah visualisasi dari aktivitas masyarakat selama pandemi yang sering jumpai dan alami, menggunakan tarot sebagai inspirasi gaya visualnya. Sebelum mewujudkan ide dan konsep tersebut, hal utama yang dilakukan adalah mempelajari tentang visual dari tarot, bagaimana seniman-seniman tarot membuat tarotnya sendiri. Pada dasarnya dalam pembuatan karya tarot, harus ada benang merah yang ada pada visual sebelumnya, yang akan dimaknai sendiri dan nantinya akan saling berhubungan dengan konsep yang dibawakan.

Ide untuk karya pada tugas akhir ini divisualisasikan menggunakan teknik *linocut* yang masuk dalam teknik seni cetak tinggi dengan mempresentasikan aktivitas manusia selama pandemi dan setelahnya. Teknik cetak tinggi dalam seni grafis mencakup beragam metode, antara lain woodcut, cukilan linoleum (*linocut*), wood engraving, Mokuhanga, , serta collagraph. Selain itu, masih banyak variasi teknik lain yang

dikembangkan melalui eksperimen material berbeda, yang semuanya menggunakan prinsip relief sebagai dasar pencetakannya (Tanama. 2020).

Mengambil referensi dari visual tarot baik arkana mayor maupun arkana minor. Visual dari karya ini menggunakan objek figur sendiri, dan menggunakan beberapa objek pendukung seperti simbol yang dekat dengan keseharian dan yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Selain itu digunakan beberapa elemen-elemen visual yang terkandung dalam setiap karyanya. Berikut elemen visual yang terkandung :

a. Simbol adalah suatu objek yang kelihatan, sehingga objek tersebut dapat mewakili seluruh gagasan yang ada, simbol biasanya berupa benda, kata-kata dan tulisan (Darmawansyah, 13: 2021). Simbol dalam kartu Tarot merupakan salah satu hal yang penting. Pada sistem ramalan menggunakan Tarot, simbol merupakan objek yang digunakan pembaca untuk mengetahui apa yang akan terjadi kepada seseorang yang sedang dibacakan kartu Tarot.

b. Garis

Garis adalah elemen pertama dalam seni rupa yang berbentuk memanjang, dan mempunyai sifat yang elastis, kaku, dan tegas (Liliweri, 2021:32). Garis merupakan faktor utama dalam karya, dan garis juga adalah salah satu hal yang paling berpengaruh ketika membuat karya cetak tinggi. Karya cetak tinggi sering kali menekankan garis untuk memperjelas visual yang digunakan untuk menentukan bentuk dari objek.

c. Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap penglihatan, warna dihasilkan oleh reaksi cahaya putih yang mengenai suatu permukaan (Mukhirah, 2018: 47). Warna merupakan salah satu unsur penting dalam seni rupa untuk mencapai keindahan, warna berfungsi untuk membantu mewujudkan unsur bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Pada sebuah karya seni, warna dapat membantu untuk memberikan kesan lebih menarik dalam sebuah karya.

d. Ruang

Ruang merupakan unsur visual lanjutan setelah pembentukan titik, garis, bidang, ruang merupakan jejak yang dibentuk dari pergeseran bidang tegak lurus terhadap bidang itu sendiri (Masri 2010:102).

e. Bentuk

Bentuk merupakan salah satu unsur fisik seni rupa yang terbentuk dari unsur titik, garis, dan gempal (Salam & Muhaemin, 2020:17). Bentuk juga memiliki banyak jenisnya, seperti bentuk organik, biasanya bentuk organik meliputi bentuk makhluk hidup, seperti manusia, hewan, tumbuhan.

C. Proses Penciptaan

1. Prapenciptaan

Saat melakukan penulisan dan proses pembuatan karyanya, tentu memerlukan referensi dalam penciptaan ide atau karyanya. Referensi ini datang dari manapun, mulai dari internet, sosial media, ataupun katalog-katalog karya seniman-seniman ternama. Beberapa acuan penggunaan visual dalam prapenciptaan ini meliputi beberapa seniman yaitu seperti karya-karya *Faerie Queene* oleh Walter Crane, Visual *Tarot Rider Waite* oleh Pamela Colman Smith, Karya series *The Season* oleh Alphonse Mucha, dan karya series Tarot oleh Agung atau Agung Prabowo

2. Penciptaan

Pada tahap penciptaan memerlukan beberapa alat dan bahan yang harus ada seperti, pisau cukil, rol karet, skrap, pensil, cutter, spidol, drawing pen, kuas, gelas, kaca, penggaris, guntacker, alat bantu kento, ipad, kain lap, engsel. Sedangkan untuk bahan memerlukan karet lino, tinta cetak, kertas, kain kanvas, cat, rubber, amplas, bensin. Alat dan Bahan tersebut mempunyai fungsi yang penting dalam proses ini.

Pada proses ini, teknik yang digunakan adalah teknik cetak tinggi, atau biasa didengar dengan sebutan cukil. Cetak tinggi masih dibagi lagi dengan teknik yang ada di dalamnya, yang akan digunakan teknik reduksi. Teknik reduksi dipilih karena ketika karya sudah tercetak akan terkesan lebih eksklusif .

Untuk proses pembentukan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu

a. Persiapan

Pada tahap ini seniman memulai dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk penciptaan sebuah karya. Hal yang dapat dilakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan, agar ketika

sudah memulai proses penggeraan alat dan bahan sudah siap, dan tidak ada kendala ketika proses pembuatan karya berlangsung.

b. Perenungan

Pada tahap ini dimulai dengan mengumpulkan ide dengan mengumpulkan beberapa aktivitas selama pandemi yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari yang nantinya akan dipilih dengan visual tarot agar visual yang diinginkan cocok sesuai konsep yang dibawakan. Lalu, setelah ide sudah ada, proses selanjutnya akan dirancang dengan konsep yang ingin dibawakan.

c. Proses pembentukan

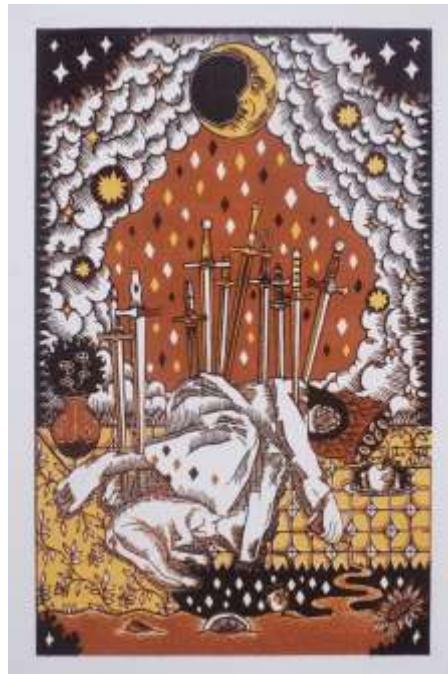
Proses ini dimulai dengan memotong karet lino sesuai dengan ukuran yang akan digunakan, membuat sketsa digital, memindahkan sketsa digital ke karet lino, menebali sketsa dengan spidol agar garis lebih terlihat dengan jelas, melapisi karet lino dengan cat agar ketika dicukil, untuk memudahkan melihat bagian mana yang sudah tercukil, memulai dengan proses cukil untuk lapisan pertama, mencampur warna untuk proses cetak, memindahkan warna dengan menggunakan roll agar warna bisa tercetak dengan rapi, lalu mencetak warna pertama ke kanvas, ketika sudah tercetak dilanjutkan dengan membersihkan karet lino menggunakan bensin, proses ini terus dilanjutkan untuk pencukilan warna ke 2 dan seterusnya hingga warna ke 5, proses tersebut sama dengan proses ke 1. Ketika warna terakhir sudah tercetak, ditutup dengan menulis nama, judul, edisi pada bagian bawah.

3. Pascapenciptaan

Karya yang sudah jadi berjumlah lima belas karya, akan dipamerkan untuk memenuhi syarat tugas akhir penciptaan, karya akan dipasang di dinding, dengan menggunakan media kanvas.

D. Hasil Karya dan Pembahasan

Karya 1



Muhammad Fahmi Azis
The Laziness, 60 x 40 cm, Edisi 1/5,
Cetak cukil lino di kanvas, 2024
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

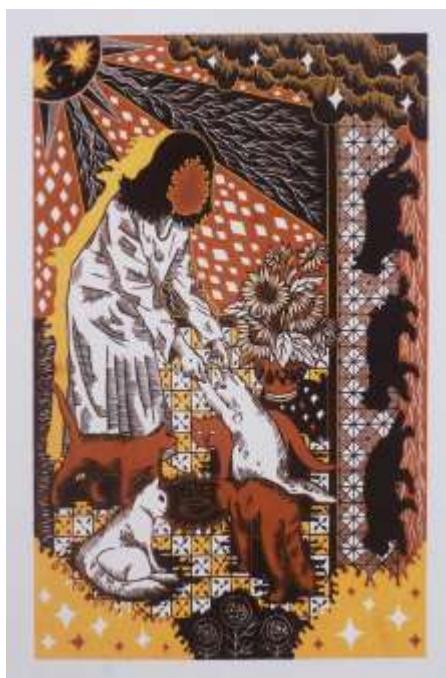
Karya ini berjudul *The Laziness*, terinspirasi dari salah satu kartu tarot yang berjudul *The Ten of Sword* dari *arkana minor* koleksi *Rider Waite*. Visual asli dari kartu *Ten of Sword* adalah seseorang yang tertusuk sejumlah sepuluh pedang dengan keadaan berbaring. Kartu tersebut menggambarkan tentang suatu kegagalan pada diri manusia, yang sudah tidak dapat bangkit lagi untuk melakukan apapun.

Ide awal dari karya ini adalah keresahan yang penulis alami ketika pandemi terjadi, banyak waktu yang terbuang sia-sia tanpa adanya kegiatan produktif yang dilakukan. Visual dari *Ten of Sword* mengingatkan penulis dengan aktivitasnya ketika sedang mengalami pandemi, ada salah satu aktivitas yang ternyata menjadi penghambat untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang lain, penghambat tersebut adalah sifat malas dan pada saat itu sering disebut dengan mager, singkatan dari malas gerak.

Ketika pandemi, penulis sering melakukan aktivitas-aktivitas lain dengan berbaring, bahkan saat makan dan minum, keadaan tersebut dilakukan karena malasnya untuk bergerak tadi. Hal tersebut tergambar pada visual karya *The Laziness*, yaitu seseorang yang sedang dalam posisi berbaring dengan sepuluh pedang yang tertusuk pada badannya, sepuluh pedang tersebut adalah gambaran dari sesuatu penghambat,

yang membuat penulis seakan terlalu nyaman dengan aktivitas bermalas-malasan di atas kasur. Tangan kanan membawa jam pasir yang sudah tumpah yang artinya ketika sedang bermalas-malasan tersebut, waktu terus berjalan seperti biasanya, makin banyak waktu yang terbuang ketika bermalas-malasan. Objek-objek lain merupakan objek pendukung bahwa waktu akan terus berjalan, seperti apel yang makin lama makin membusuk, dan beberapa piring dan gelas yang tenggelam dalam pasir.

Karya 2



Muhammad Fahmi Azis
The Adopter, 60 x 40 cm, Edisi 1/5,
Cetak cukil lino di kanvas, 2024
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Terinspirasi dari kartu tarot *The Strength*, jika merujuk pada arti kartu tersebut. *The Strength* membicarakan tentang keberanian yang ada dalam diri manusia. Penulis menggunakan visual kartu tersebut untuk membuat karya yang berjudul *The Adopter* ini. Saat pandemi, adanya larangan untuk bertemu dengan orang lain selain keluarga tentu bisa dibilang membosankan. Tidak bisa bertemu dengan teman dekat yang biasanya sering bertemu dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis menyukai kucing, dan mempunyai banyak kucing di rumahnya. Kucing-kucing tersebut adalah kucing liar yang sudah dirawat sejak mereka kecil. Penulis mempunyai keyakinan bahwa kucing dapat menyerap energi-energi buruk yang ada pada suatu tempat dan kucing juga selalu menemani waktu-waktu ketika sedang berada

di rumah saat pandemi. Aktivitas mengadopsi hewan peliharaan ini sering penulis lihat di sosial media ketika pandemi, banyak teman-temannya yang membagikan aktivitas mereka dengan bermain bersama hewan-hewan peliharaannya di rumah.

The Adopter juga memberikan maksud lain bagi penulis, karena selama merawat kucing dengan jumlah yang bisa dibilang banyak, kucing-kucing tersebut ada yang mati, dan menyebabkan munculnya rasa sedih ketika ditinggal oleh hewan kesayangan yang sudah dirawat dari kecil. Anehnya, seiring berjalannya waktu, penulis selalu saja mau untuk merawat kucing-kucing baru yang muncul di kehidupannya.

Pada karya tersebut ada objek bayangan kucing yang berjalan, yang artinya adalah kucing-kucing yang meninggalkan penulis terlebih dahulu, dan siklus tersebut selalu berulang. Jika kucing yang penulis rawat mati, maka di suatu hari pasti akan merawat kucing lain lagi.

Karya 3



Muhammad Fahmi Azis
Compilation of Blurry, 60 x 40 cm, Edisi 1/5,
Cetak cukil lino di kanvas, 2024
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Karya terakhir dalam tugas akhir ini berjudul *Compilation of Blurry*. Selama beberapa tahun mengalami masa pandemi, penulis melewati berbagai suka dan duka yang meninggalkan kesan mendalam. Momen-momen yang terjadi pada masa itu tentu

membekas pada setiap individu yang mengalaminya, termasuk bagi penulis. Banyak peristiwa yang kini menjadi cerita tersendiri untuk dikenang dan diceritakan di kemudian hari.

Kegiatan-kegiatan yang telah dijalani selama pandemi tentu tidak dapat diulang dengan perasaan yang sama seperti saat masa sedang terjadi. Namun, pengalaman tersebut tetap mendapatkan tempat khusus dalam diri. Beberapa kegiatan bahkan masih bertahan hingga saat ini dan masih terus dilakukan. Meskipun perasaan yang dirasakan berbeda dibandingkan saat pandemi, kegiatan-kegiatan tersebut tetap dilakukan sebagai bentuk kegiatan sekaligus pengingat terhadap masa itu pernah terjadi di kehidupan penulis.

Pada karya ini, penulis menggabungkan seluruh visual dari karya-karya yang sudah dibuat sebelumnya, dipilih beberapa kegiatan yang sampai saat ini masih dilakukan, dan beberapa ada juga yang kegiatan tersebut membekas bagi penulis, dengan tetap menggunakan elemen-elemen dari tarot yang sudah ada, dan penulis mencoba untuk menarasikan semua kegiatan itu menjadi satu hal yang padu. Akhirnya, semua pengalaman dan kegiatan yang telah penulis lalui selama pandemi dapat diwujudkan menjadi sebuah karya seni yang dapat dinikmati hingga hari ini.

E. Kesimpulan

Selama proses penggerjaan, setiap proses pembuatan karyanya. Ada sedikit kendala di bagian penulisan yang lumayan menghambat waktu proses penggerjaan. Hal tersebut karena sudah lumayan lama tidak menulis. Proses inilah yang akhirnya menghambat proses penggerjaan laporan tugas akhir ini, tetapi selebihnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Secara teknis untuk karya yang sudah dibuat bisa dibilang sudah dapat terselesaikan sesuai keinginan. Visualisasi dari tarot yang digunakan sebagai referensi untuk pembuatan karya ini sudah dapat terwujudkan.

Penggunaan teknik *linocut* sesuai dengan apa yang diinginkan, karena sudah dirasa paham dan yakin terhadap teknik ini. Hasil cetakan yang dicetak di kanvas juga menambah kesan tersendiri bahwa karya dari teknik *linocut* bisa tercetak di media lain selain kertas. Hal tersebut juga merupakan bagian dari eksplorasi yang dilakukan untuk mencetak karya grafis di media selain kertas, juga bisa dijadikan alternatif media lain selain kertas.

Melalui proses yang sudah terjadi pada pembuatan karya tugas akhir. Penulis ingin menunjukkan visual baru yang bisa dibuat atau digunakan dengan teknik seni grafis *linocut*, seni grafis dapat menjadi media alternatif berkarya. Karya seni grafis juga dapat dibuat berbeda dengan karya-karya grafis *linocut* pada umumnya, seperti yang penulis buat untuk karya tugas akhir ini. Pembuatan karya ini juga penulis buat untuk menyampaikan sebuah pesan bahwa hal-hal yang sebenarnya ada di dekat diri kita bisa dijadikan sebagai ide untuk berkarya. Penulis berharap karya-karya yang sudah dibuat ini mampu memberikan berbagai perspektif baru tentang pembuatan karya seni grafis.

F. Kepustakaan

Buku

Darmawansyah. (2021). *The Secret of Symbol*. Guepedia.

Fachri, H. A. (2009). *The Real Art of Tarot*. Gagasmedia.

Leonardo Rimba dan Audifax,. (2013). *Tarot dan Psikologi Simbol*. Jakarta: Penerbit PT Bhuana Ilmu Populer

Liliweri, A. (2021). *Makna seni dan kesenian: Seri pengantar studi kebudayaan*. Nusamedia.

Masri, A. (2010). *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

Mukhirah, N. (2018). *Dasar Seni dan Desain*. Banda Aceh: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).

Rimba, L. Audifax,(2010). *Psikologi Tarot, Interprebook*, Yogyakarta.

Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.

Tanama, A. (2020). *Buku Cap Jempol: Seni Cetak Grafis Dari Nol*.

Jurnal

Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90-97.

Sarah, Y. (2020). REPRESENTASI GAMBAR PADA KARTU TAROT KE DALAM BATIK LUKIS. *DESKOVI : Art and Design Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v3i1.725>

Widyabakti Sabatari (2006), Seni: Antara Bentuk dan Isi, Imaji. Vol. 4 No. 2. Pendidikan Tata Busana FT UNY, 238-250.

Laman

[https://en.wikipedia.org/wiki/The Magician %28tarot card%29#/media/File:RWS_Tarot_01_Magician.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Magician_%28tarot_card%29#/media/File:RWS_Tarot_01_Magician.jpg) diakses pada tanggal 23 Maret 2025, pukul 16.40 PM

<https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards> diakses pada tanggal 28 Januari 2024

<https://www.moderneden.com/collections/slow-tarot/products/the-magician-10> diakses pada tanggal 24 Maret 2025