

## Desain Visual Kartu Tarot Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Batu Menangis

Margaretha Angelica Limas<sup>1\*</sup>, Anny Valentina<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara  
Jl Letjen S. Parman No.1, RT.6/RW.16, Tomang, Kec. Grogol petamburan,  
Kota Jakarta Barat, Jakarta, 11440 - Indonesia

e-mail: [margaretha.625210056@stu.untar.ac.id](mailto:margaretha.625210056@stu.untar.ac.id)<sup>1\*</sup>, [annyv@fsrd.untar.ac.id](mailto:annyv@fsrd.untar.ac.id)<sup>2</sup>

Received : June, 2024

Accepted : December, 2024

Published : December, 2024

### Abstract

Tarot cards are often considered a medium for fortune telling, but in several other countries tarot cards have been socialized with various versions of fairy tales or historical stories of their own countries. Indonesia also has its own tarot cards, namely the Wayang Tarot cards and Nusantara Tarot cards, and has its own community. Tarot cards are widely considered to be a card game for fortune-telling and are synonymous with the word 'mystical', so many people immediately think negatively about tarot cards, even though these cards were originally a game that can now be used as a medium for education through counseling. This design aims to create visual recommendations for tarot cards with illustrations in the form of folklore so that it can reintroduce almost forgotten folklore. The design method used is Robin Landa's method, namely orientation, analysis, design concept, design development, and implementation. The design of this tarot card visual recommendation uses a decorative illustration style emphasizing the use of outlines. The illustrations displayed depict events in the Batu Menangis folklore. This design requires further trials to validate its effectiveness in order to ensure that the tarot cards designed can be a visual recommendation that can reintroduce folklore so that it is not forgotten.

**Keywords:** Folklore, illustrations, tarot reader, tarot

### Abstrak

Kartu tarot seringkali dianggap sebagai media meramal akan tetapi di beberapa negara lain kartu tarot sudah disosialisasikan dengan berbagai macam versi dari cerita dongeng atau cerita sejarah negaranya sendiri. Di Indonesia pun sudah memiliki kartu tarotnya sendiri yaitu kartu Tarot Wayang dan kartu Tarot Nusantara serta memiliki komunitasnya sendiri. Kartu Tarot banyak dianggap sebagai permainan kartu untuk ramal meramal dan identik dengan kata 'mistis' sehingga banyak orang yang langsung berpikiran negatif soal kartu tarot ini, padahal kartu ini awalnya merupakan sebuah permainan yang sekarang dapat menjadi media edukasi melalui media konseling. Perancangan ini bertujuan untuk membuat rekomendasi visual kartu tarot dengan ilustrasi berupa cerita rakyat sehingga dapat mengenalkan kembali cerita rakyat yang hampir terlupakan. Metode perancangan yang digunakan merupakan metode dari Robin Landa yaitu orientasi, analisis, konsep perancangan, pengembangan desain, dan implementasi. Perancangan rekomendasi visual kartu tarot ini menggunakan gaya ilustrasi dekoratif dengan mengutamakan penggunaan outline. Ilustrasi yang ditampilkan berupa menggambarkan kejadian – kejadian dalam cerita rakyat Batu Menangis. Perancangan ini memerlukan uji coba lebih lanjut untuk memvalidasi efektivitasnya agar dapat memastikan bahwa kartu tarot yang dirancang dapat menjadi rekomendasi visual yang dapat mengenalkan kembali cerita rakyat agar tidak terlupakan.

**Kata Kunci:** Cerita rakyat, ilustrasi, pembaca tarot, tarot

## 1. PENDAHULUAN

Permainan ramal-meramal menggunakan kartu tarot cukup sering didengar bahkan sekarang sudah ada permainan kartu tarot dalam bentuk website dan aplikasi dengan visual serta ilustrasi yang sangat modern dan unik tetapi tidak menghilangkan unsur khas dari kartu tarot yang pertama. Kartu tarot menjadi hal yang mengundang pro dan kontra karena dipandang sebagai ilmu mistis dari berbagai macam sisi. Menurut Noviana Kusumawardhani yang merupakan seorang pembaca tarot tidak sepakat jika tarot disamakan dengan hal meramal, sebenarnya simbol dalam tarot merupakan suatu hubungan tidak sadar antara manusia dengan alam semesta yang berarti kartu tarot ini melambangkan satu aspek korelasi tertentu [1].

Sebenarnya kartu tarot ini memiliki asal usul yang masih kurang jelas karena kurangnya bukti dan sumber yang pasti, Berdasarkan tulisan Fachri [2] dalam buku "*The Real Art of Tarot*" menurut sebagian orang, kartu tarot disebarkan dan juga dikembangkan oleh masyarakat Gipsi ke daratan Eropa setelah perang salib. Adapun yang mengatakan bahwa kartu tarot pada mulanya memiliki nama Kabala. Di Eropa pada awal abad ke-12 hingga sekitar abad ke-15, ilmu ramal meramal berkembang pesat hingga abad pencerahan (masa dimanadogma agama tidak lagi digabungkan dengan ilmu pengetahuan). Pada abad ke-15, kartu tarot tertua saat ini berasal dari Keluarga Visconti yang memiliki tiga set kartu yang seluruhnya merupakan cerita dari dinasti keluarga Visconti. Kartu yang paling dikenal dari keluarga Visconti adalah kartu Visconti-Sforza (VS). Tujuan kartu Visconti-Sforza dibuat untuk menceritakan perkawinan antara keluarga Visconti dengan keluarga Sforza[3].

Menurut Kaplan [4] sekitar abad ke-15 kartu tarot biasanya digambar secara manual untuk pangeran Italia Utara dan Prancis. Kemudian, kartu ini lebih banyak direproduksi dengan menggunakan teknik potongan kayu, stensil, dan ukiran tembaga. Di abad ke-16, terdapat kartu tarot yang sudah dimodifikasi dan mulai terkenal yang disebut dengan Tarot of Marseilles. Di arsip Bibliothèque Nationale di Paris, terdapat 17 kartu Major Arcana yang secara umum dipercaya tetapi mungkin bisa menjadi keliru bahwa kartu ini di gambar secara manual menggunakan tangan di tahun 1392 oleh Jacquemin Gringonneur untuk Charles VI dari France. Perpustakaan Pierpont Morgan Library di

New York City memiliki 35 kartu dari 78 kartu Tarot yang diperkenalkan sekitar tahun 1484 dan dipercaya sebagai karya Bonifacio Bembo atau Antonio Cicognara. Dek ini rupanya dimiliki oleh Cardinal Ascanio Maria Sforza (1444- 1505) atau ibunya Bianca Visconti Sforza yang sebenarnya dibuat bukan untuk permainan tetapi mungkin hanya untuk digambar untuk menunjukkan waktu saat itu.

Berdasarkan buku Waite [5] , dek tarot (satu set lengkap kartu tarot) memiliki 78 kartu yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama dengan 22 Kartu Arcana Utama (Major) dan 56 Kartu Arcana Kecil (Minor). 22 Major Arcana atau kartu yang terdiri dari 21 kartu bernomor dari XXI sampai I (21 sampai 1) ditambah dengan kartu yang tidak bernomor yang dikenal dengan *The Fool*. 22 Arcana Utama juga disebut sebagai truf yang berarti "di atas segalanya." Kartu ini mewakili pelajaran tentang karma dan spiritual kehidupan, oleh karena itu kartu ini dimengerti sebagai perjalanan hidup *The Fool* (si Pandir). 56 kartu Lesser Arcana berisi empat rupa termasuk kartu pengadilan biasa; Raja, Ratu, Jack (*Valet, Page*) ditambah kartu keempat, Cavalier (*Knight, Knave*) yang ditempatkan di antara Ratu dan Jack. Rupa kartu ini umumnya terdapat pedang (sekop), tongkat atau tongkat (pentungan), cangkir (hati), dan koin atau pentakel (berlian). Rupa asal kartu ini diyakini mewakili empat tingkatan kehidupan selama abad pertengahan, bangsawan atau orang yang memegang pangkat oleh dinas militer dilambangkan sebagai pedang, petani atau kelas pekerja dilambangkan sebagai klub, pendeta dan negarawan dilambangkan dengan cangkir, dan pedagang dan kelas industri dilambangkan dengan koin. Dek kartu remi biasa menjadi turun kepopularitasnya dari dek Tarot abad pertengahan, kartu *Major Arcana* dijatuhkan (kecuali untuk *The Fool* yang dipertahankan sebagai *Joker*) dan *Cavalier* dan *Page* digabungkan ke Jack hari ini, sehingga memberi kita dek standar lima puluh dua kartu ditambah *Joker*.



Gambar 1. Tarot *Rider Waite*

[Sumber Gambar:

<https://wallawallawalls.com/products/tarot-deck-original>]

Di bawah inisiatif dan pengawasan Waite, deck Tarot 78 kartu unik ini dikenal sebagai “Rider Deck” digambar oleh Miss Pamela Colman Smith dan Gadis Amerika yang merupakan sesama anggota The Orde Fajar Emas. Fitur luar biasa Rider Deck adalah bahwa semua kartu, termasuk kartu empat puluh pip, kartu tarot pip mirip dengan kartu remi biasa yang memiliki kartu Kerajaan atau kartu wajah, dan sepuluh kartu yang tersisa pada setiap jenis kartunya disebut dengan kartu pip, sehingga kartu empat puluh pip [6] (kartu angka Ace hingga 10 di masing-masing dari empat setelan) disajikan dalam desain lambang, yang mudah cocok untuk ramalan. Hal ini berbeda dengan bentuk kaku dari pedang, tongkat, cangkir, dan koin sebelumnya digunakan dalam deck Tarot. Waite juga percaya “*The Fool*” (tidak bernomor dan mewakili (0) tidak boleh ditempatkan di antara kartu 20 dan 21, dan bahwa urutan yang lebih alami jatuh di depan The Penyihir dalam atribusi pada huruf pertama dari Alfabet Ibrani, Aleph. Salah satu aspek menarik tentang kartu Tarot adalah pengaruh pribadi mereka pada individu yang menggunakan mereka.

Di era yang sudah modern ini sudah banyak kartu tarot yang dibuat dengan versi yang berbeda-beda dengan menampilkan visual serta ilustrasi yang berbeda juga. Di negara lainnya kartu tarot ini sudah divisualisasikan dengan dibuat versi cerita dongeng atau cerita sejarah dari negara tersebut. Bahkan di Indonesia pun juga sudah memiliki kartu tarot versinya sendiri, yaitu Tarot Wayang dan

Tarot Nusantara. Tetapi di Indonesia belum memiliki kartu tarot versi cerita rakyat, padahal cerita rakyat di Indonesia sangat banyak dan beragam.



Gambar 2. Tarot Nusantara

[Sumber Gambar:

<https://www.deviantart.com/transbonja/art/Tarot-Nusantara-Arcana-Mayor-134271665>]

Salah satu kartu tarot milik Indonesia adalah Kartu Tarot Nusantara yang dibuat oleh Hisyam A. Fachri bersama Sweta Kartika sebagai desainer kartu tarot nusantara. ini dibuat pada tahun 2010 dan juga bersamaan dengan buku psikologiyang membahas tentang penggunaan simbol dan refleksi diri melalui kartu tarot sebagai pendekatan konseling. Kartu Tarot yang diciptakan ini memasukkan nilai-nilai estetika dan budaya bangsa Indonesia sehingga diberi nama Tarot Nusantara. Lalu ada Tarot Wayang yang muncul setelah aliran kartu tarot barat masuk pertama kali di Indonesia. Tarot Wayang ini memiliki ilustrasi atau gambar berupa wayang Indonesia, kartu ini menggunakan wayang sebagai ilustrasinya karena wayang merupakan gambaran bentuk sifat manusia berdasarkan tingkah laku manusia. Berdasarkan tulisan dari situs boardgame.id oleh Vagansza [7] konon kartu redmi adalah modifikasi dari kartu tarot, salah satu fakta dari kartu tarot ini adalah bahwa kartu ini merupakan sebuah permainan yang hampir mirip dengan permainan kartu redmi dengan peraturan yang cukup berbeda. Pada situs National Geographic [8] mengatakan bahwa tarot sekarang mengalami kebangkitan popularitas karena anak muda sekarang semakin mempercayai kartu tarot untuk membantu masa depan mereka yang tidak pasti, kaum milenial menjadi khawatir dengan pilihan karir mereka sebagai akibatnya mereka mencari cara untuk membimbing diri mereka ke sana. Generasi muda yang tertarik pada kartu tarot bukan berarti mereka menjadi tidak rasional. Ketertarikan tersebut seringkali bukan didasari oleh kepercayaan penuh terhadap kartu tarot,

melainkan karena kartu tarot dianggap sebagai alat bantu untuk refleksi diri, arahan pemikiran, atau sebagai sarana memahami situasi hidup dengan lebih baik.

Dalam aksi nyata, perkembangan kartu tarot menjadi bervariasi tergantung kegunaan dan fungsinya. Kartu tarot sekarang mulai digunakan sebagai media konseling kepada masyarakat untuk mengetahui keadaan mental, pemikiran, dan kepribadian seseorang [9]. Tarot juga digunakan sebagai media merefleksikan diri dan pengembangan diri lewat pemahaman simbol pada kartu. Dalam konseling, kartu tarot menjadi media yang membantu seseorang untuk menggali perasaan serta pemikiran mereka agar dapat membuat keputusan yang lebih sadar sehingga dapat menjadi solusi dari tantangan yang sedang dihadapi [10]. Penerapan media konseling menggunakan kartu tarot ini sudah diterapkan oleh komunitas tarot di Indonesia, seperti Komunitas Tarot Surakarta yang mengembangkan kartu tarot dari permainan meramal menjadi salah satu permainan edukasi karakter melalui metode konseling. Komunitas Tarot di Solo juga menjadi salah satu komunitas yang menggunakan tarot sebagai media edukasi karakter lewat metode bimbingan dan konseling. Menurut komunitas tarot Solo, tarot bisa berkembang dengan cara menggunakan media tarot sebagai media yang tidak berhubungan dengan hal meramal. Komunitas Tarot Solo menggunakan tarot dalam bidang bimbingan dan konseling agar dapat diterima oleh akal pikir manusia. Di Yogyakarta terdapat sebuah program konseling yang menggunakan psikologi kartu tarot untuk membantu mengungkapkan perasaan serta permasalahan mahasiswa dan juga remaja yang belum mereka ketahui [11]. Selain menjadi media konseling, kartu tarot juga menjadi media yang bernilai seni dengan ilustrasi yang estetik melalui gambargambar kebudayaan serta kepercayaan dari berbagai tradisi diseluruh dunia [9].

Kartu tarot juga menjadi sebuah media koleksi, seperti kartu dari seorang seniman manga yang bernama Hirohiko Araki. Hirohiko membuat kartu tarot versinya yaitu kartu tarot Stardust Crusaders yang memiliki desain dan simbolisme tersendiri yang dibuat berhubungan dengan manganya yaitu Jojo's Bizarre Adventure series yang ditulis oleh Hirohiko sendiri. Banyak dari penggemar manganya membeli kartu ini untuk dijadikan koleksi karena ilustrasi yang dibuat unik dengan warna yang menonjol. Kartu tarot menjadi hal menarik dengan visual ilustrasi yang ditunjukkan

oleh setiap ilustrator tarot yang berbeda-beda. Jika melihat diberbagai media banyak ilustrasi dari kartu tarot yang dibuat secara menarik berbeda dari kartu tarot yang dahulu. Dalam kartu tarot dikatakan bahwa kartu tarot ini mencerminkan cerita perjalanan dari "The Fool" sehingga kartu tarot ini memiliki kisah atau ceritanya sendiri dalam gambar dan arti dari setiap kartu. Seperti halnya dengan cerita rakyat yang memiliki tokoh pada setiap ceritanya dengan kisah mereka sendiri, oleh karena itu jika ada sebuah kartu tarot yang menunjukkan ilustrasi cerita rakyat. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat rekomendasi visual kartu tarot dengan ilustrasi yang mengangkat cerita rakyat Indonesia sehingga dapat mengenalkan kembali cerita rakyat agar tidak terlupakan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data utama berasal dari hasil kusioner yang telah diisi oleh 36 responden, sedangkan sumber data sekunder didapatkan dari hasil studi literatur. Studi literatur tersebut dilakukan sebagai referensi yang bersumber dari kartu Tarot Nusantara dan juga kartu tarot milik "Rider Waite". Kemudian setelah semua data terkumpul dilanjutkan pada proses perancangan rekomendasi visual yang menggunakan metode perancangan dari Robin Landa, yaitu ; (1) Orientasi. Dalam tahapan ini penulis mengumpulkan data primer dan sekunder (2) Analisis dan Strategi. Analisis dilakukan dari data-data yang telah diperoleh untuk membentuk strategi yang akan menghasilkan *brief* untuk perancangan. (3) Konsep Perancangan. Pembentukan konsep terdiri dari empat tahapan, yaitu persiapan untuk menemukan ide, inkubasi untuk mencari inspirasi, iluminasi untuk menemukan konsep, dan yang terakhir verifikasi untuk mengevaluasi serta menguji konsep yang sudah dibuat. (4) Pengembangan Desain. Konsep dibuat dalam bentuk visual yang mudah dimengerti dan akan dikembangkan menjadi 3 tahap, yaitu sketsa *thumbnail*, *tight tissue*, dan *final design*. (5) Implementasi. Hasil desain yang telah dipersiapkan akan dieksekusi ke dalam bentuk digital maupun bentuk hasil jadinya lalu akan di uji coba.



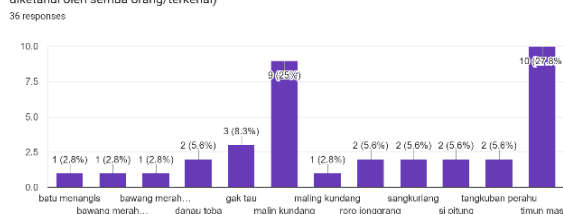
Gambar 3. 5 step of design Robin Landa  
[Sumber Gambar: Angelica]

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Orientasi

Dari hasil kusioner dalam penelitian ini diperoleh dari responden umum, khususnya dengan anak muda sebagai target utama. Hasil kusioner digunakan untuk memahami persepsi awal target audiens terhadap kemungkinan media kartu tarot sebagai sarana edukasi. Oleh karena itu, hasil kusioner hanya digunakan sebagai pendukung dalam tahap perancangan visual. Kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut, responden mengatakan bahwa kartu tarot identik dengan hal meramal. Kebanyakan responden mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui bahwa Indonesia memiliki komunitas tarot sendiri serta kartu tarot versi Indonesia. 88% responden mengatakan bahwa mereka masih mengingat cerita rakyat, cerita rakyat yang paling banyak diketahui oleh responden adalah cerita Malin Kundang dan juga Timun Mas. Dari hasil kusioner juga mengatakan bahwa cerita Batu Menangis menjadi cerita rakyat yang paling sedikit diketahui oleh responden.

Cerita rakyat apa saja yang kamu tahu? (sebutkan 1 cerita rakyat yang menurutmu cerita tersebut diketahui oleh semua orang/terkenal)



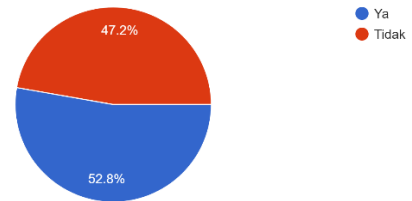
Gambar 4. Hasil Kusioner  
[Sumber Gambar: Angelica]

Cerita rakyat batu menangis merupakan cerita rakyat dari Kalimantan Barat yang menceritakan tentang seorang anak perempuan cantik yang terkena kutukan menjadi batu dikarenakan ketidak sopanannya terhadap ibunya sendiri [12].

Mengetahui cerita rakyat, seperti cerita batu menangis menjadi penting agar dapat meningkatkan kesadaran terhadap perilaku yang tidak seharusnya dilakukan kepada sesama [13].

Hasil kusioner juga mengatakan bahwa sekitar 52% responden mengatakan bahwa kartu tarot memiliki kemungkinan untuk menjadi media edukasi.

Menurutmu apakah kartu tarot bisa menjadi media edukasi?  
36 responses



Gambar 5. Hasil Kusioner  
[Sumber Gambar: Angelica]

Selain itu responden lebih memilih media kartu bergambar untuk menjadi media yang dapat menampilkan ulang cerita rakyat. Saat belajar manusia menyerap 30% dari apa yang dilihat dan menyerap 50% dari apa yang dilihat dan didengar [14]. Secara umum kartu bergambar juga menjadi media yang mudah dipelajari oleh siapapun karena kartu bergambar menjadi media yang memudahkan seseorang untuk memahami gambaran materi yang ingin disampaikan [15]. Responden juga setuju bahwa mereka akan tertarik jika terdapat sebuah kartu tarot dengan ilustrasi yang berhubungan dengan cerita rakyat.

#### B. Analisis

Setelah pengumpulan data selesai, kemudian data tersebut dianalisis yang menghasilkan Kesimpulan, walaupun pada hasil kusioner berasal dari responden yang merupakan anak muda dari kalangan umum, data ini memberikan indikasi awal bahwa terdapat potensi kartu tarot untuk digunakan sebagai media edukasi kreatif. Dalam konteks ini, anak muda sebagai target audiens memainkan peran penting karena mereka memiliki ketertarikan terhadap media visual yang interaktif.

Dengan visual yang kuat, kartu tarot dapat menjadi alternatif media baru untuk mengenalkan cerita rakyat melalui pendekatan simbolik dan ilustratif, yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda. Kartu tarot, dengan elemen simbol dan ilustrasinya, memiliki potensi untuk

menyampaikan pesan moral dari cerita rakyat secara efektif. Namun, pemanfaatan kartu tarot sebagai media edukasi tetap perlu divalidasi lebih lanjut melalui studi mendalam dan uji coba dengan target audiens yang lebih spesifik.

Setelah proses analisis selanjutnya merumuskan data dengan teknik analisis 5W+1H, yaitu :

1. *What*, memperkenalkan kembali cerita rakyat Batu Menangis melalui permainan kartu tarot.
2. *Who, target audience* dari perancangan ini merupakan anak muda (remaja akhir hingga orang dewasa) yang memiliki jenjang pendidikan SMA / SMK / Mahasiswa atau yang sudah bekerja. Target audience disarankan sudah memiliki sedikit pengetahuan tentang kartu tarot baik cara bermain, arti, dan juga sejarahnya.
3. *Why*, cerita rakyat merupakan salah satu budaya Indonesia yang sudah ada sejak lama, sehingga patut untuk diingat kembali.
4. *When*, permainan ini dapat dimainkan kapanpun saat waktu luang bersama teman – teman.
5. *Where*, kartu tarot ini dapat dimainkan dimanapun, rumah ataupun tempat umum.
6. *How*, melalui permainan kartu tarot ini, diharapkan target audience akan mengingat kembali cerita rakyat di permainan ini melalui simbolisme ilustrasi pada visual kartu untuk menyampaikan nilai-nilai moral secara menarik, dan juga hal buruk atau baik yang dilakukan tokoh dalam cerita yang dapat menjadi sebuah pelajaran hidup untuk dihidupkan sehari – hari.

### C. Konsep Perancangan

Dalam membuat suatu karya seni ilustrasi perlu diperhatikan unsur-unsur dan prinsip dari gambar ilustrasi. Unsur - unsur rupa yang terdapat dalam gambar ilustrasi, yaitu: titik, garis, bidang, ruang, tekture, warna, ruang, dan gelap terang. Sedangkan prinsip-prinsip desain dalam gambar ilustrasi meliputi: keseimbangan, keserasian, kesatuan, kontras, irama, proporsi, dominasi, keberagaman, skala, dan penekanan [16]. Menurut Prasetyo keterbatasan kapasitas manusia dalam menerima masukan itu lebih banyak dibandingkan menghasilkannya, oleh karena itu kemasan dari sebuah informasi sangat menentukan supaya manusia dapat menerima informasi tersebut. Ilustrasi menjadi sebuah pesan atau informasi yang dikemas dalam bentuk gambar yang jauh lebih efisien daripada menggunakan bentuk simbol verbal. Kata pepatah, satu gambar setara dengan

seribu kata-kata, dikatakan bahwa sekitar delapan puluh persen kegiatan manusia untuk mendapatkan sebuah informasi diperoleh melalui indera penglihatan [17].

Ilustrasi dapat menunjukkan suatu gagasan yang mudah untuk dipahami oleh pembaca [18], oleh karena itu gaya ilustrasi yang dipilih dalam perancangan ini adalah ilustrasi dekoratif dengan mengutamakan penggunaan *outlinenya*. Pemakaian outline ini bertujuan untuk mempertegas dalam proses pendekorasi sebuah objek sehingga karakteristik dari objek tersebut terlihat jelas [19]. Ilustrasi pada Kartu Tarot Batu Menangis ini menggambarkan kejadian – kejadian dalam cerita rakyat Batu Menangis dengan bagian depan dari setiap kartu tersebut merupakan elemen dari setiap arkana mayor, elemen – elemen pada arkana mayor ini memiliki arti sebagai proses perjalanan hidup manusia dengan merefleksikan pesan dari semesta untuk diri manusia tersebut [20].

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna coklat sebagai warna utamanya. Warna coklat memiliki arti sebagai pondasi kehidupan dan memberikan kesan alami serta ketahanan, tetapi di satu sisi warna coklat juga memiliki arti kuno dan juga memberikan kesan tidak berperasaan [21]. Oleh karena itu warna coklat menjadi warna utama karena memberikan kesan kuno dan juga alami.



Gambar 6. *Color palette* kartu tarot  
[Sumber Gambar: Angelica]

*Typeface* yang dipakai dalam perancangan ini adalah *typeface harrington*, *typeface harrington* merupakan *font* fantasi yang pada dasarnya adalah *font* dekoratif. Penggunaan *font* dekoratif sendiri berfungsi untuk mendukung ilustrasi yang dapat menghasilkan kesatuan dalam desain kartu tarot ini [22]. *Typeface harrington* juga memberikan kesan dongeng yang cocok untuk digunakan dalam kartu tarot.



Gambar 7. *Typeface* pada kartu tarot  
[Sumber Gambar: Angelica]

#### D. Pengembangan Desain

##### a. *Thumbnail*

Pada tahap pengembangan desain, diawali dengan proses *thumbnail* yaitu proses pembuatan sketsa berdasarkan konsep yang telah dirancang.

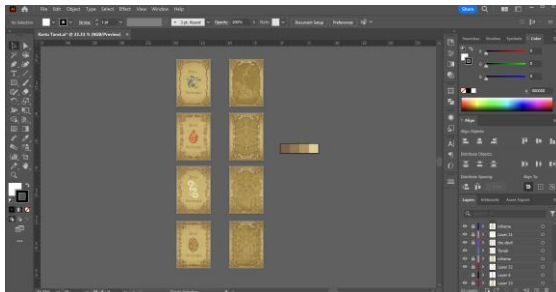


Gambar 8. Sketsa kartu tarot cerita rakyat batu menangis

[Sumber Gambar: Angelica]

##### b. *Tight Tissue*

*Thumbnail* yang sudah selesai kemudian di digitalisasi menggunakan *software adobe illustrator*.



Gambar 9. Digitalisasi kartu tarot cerita rakyat batu menangis

[Sumber Gambar: Angelica]

##### c. *Final Design*

Setelah melalui tahap digitalisasi, kartu tarot tersebut sudah dapat diimplementasikan secara nyata.



Gambar 10. Desain Final Kartu Tarot Cerita Rakyat Batu Menangis

[Sumber Gambar: Angelica]

Kartu *Death* menggambarkan transformasi dan akhir dari suatu fase, dalam cerita batu menangis anak perempuan tersebut berubah menjadi batu menangis, hal ini menandakan akhir dari kesombongannya akibat perilaku buruk yang diperbuatnya.



Gambar 11. Desain Final Kartu Tarot Cerita Rakyat Batu Menangis

[Sumber Gambar: Angelica]

Kartu *The Wheel of Fortune* menggambarkan perubahan takdir, pada cerita batu menangis, kesombongan dan keegoisan anak perempuan tersebut mulai membawa konsekuensi buruk bagi dirinya sendiri karena bertindak tidak baik kepada ibunya.



Gambar 12. Desain Final Kartu Tarot Cerita Rakyat Batu Menangis

[Sumber Gambar: Angelica]

Kartu *The Fool* melambangkan permulaan perjalanan, dalam cerita saat anak perempuan meninggalkan sikap baik pada sang ibu dan mulai menunjukkan sikap sombong dan egoisnya.



Gambar 13. Desain Final Kartu Tarot Cerita Rakyat Batu Menangis

[Sumber Gambar: Angelica]

Kartu *The Devil* melambangkan keserakahan dan keburukan dalam diri seseorang, dalam cerita menggambarkan sifat sombong dan egois yang menjebak anak perempuan sehingga bernasib buruk.

#### E. Implementasi

Kartu tarot dari cerita rakyat batu menangis dapat menjadi sebuah rekomendasi visual untuk kartu tarot yang dapat menceritakan kembali cerita rakyat di Indonesia. Dengan menggunakan kartu tarot, seseorang dapat mengetahui baik buruknya sifat manusia melalui pemahaman simbol dan juga ilustrasi pada cerita batu menangis yang menunjukkan pesan yang ingin disampaikan oleh kartu tersebut. Melalui permainan tarot ini juga, seseorang menjadi tahu akan arti simbol yang muncul dari kartu yang dipilih. Didukung oleh ilustrasi yang menggambarkan secara jelas arti dari simbol kartu sehingga lebih mudah dipahami. Dalam tahap implementasi, perancangan ini memerlukan uji coba lebih lanjut untuk memvalidasi efektivitasnya. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa kartu tarot yang dirancang dengan visual cerita rakyat "Batu Menangis" dapat menjadi rekomendasi visual sehingga dapat mengenalkan kembali cerita rakyat yang hampir terlupakan. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji coba lebih lanjut untuk mengukur respons pengguna atau memperbaiki desain sebagaimana diperlukannya.

#### 4. KESIMPULAN

Kartu tarot sekarang bukan lagi dijadikan untuk media meramal yang selalu dikaitkan dengan hal

mistik tetapi menjadi sebuah permainan edukasi karakter melalui metode konseling, selain itu sekarang tarot dapat digunakan sebagai sarana refleksi diri untuk mengenal diri sendiri. Komunitas tarot di Indonesia, seperti komunitas tarot dari Surakarta dan dari Solo menggunakan tarot sebagai media edukasi karakter lewat metode bimbingan dan konseling. Begitupun di Yogyakarta yang menggunakan kartu tarot sebagai program konseling. Hal ini membuktikan bahwa sekarang kartu tarot tidak hanya digunakan untuk meramal tetapi untuk memberikan ruang introspeksi diri melalui simbolisme yang relevan dengan pengalaman hidup dengan menggali pemahaman tentang diri sendiri dan mengenali sifat baik ataupun buruk serta menemukan solusi atas masalah personal. Dalam perancangan kartu tarot dari cerita rakyat batu menangis ini menjadi rekomendasi visual yang memiliki kemungkinan sebagai media untuk mengenalkan kembali cerita rakyat agar tidak terlupakan. Dengan menggunakan kartu tarot, seseorang dapat mengetahui baik buruknya sifat manusia melalui pemahaman simbol dan juga ilustrasi pada cerita batu menangis yang menunjukkan pesan yang ingin disampaikan oleh kartu tersebut.

Diharapkan melalui perancangan yang dibuat dengan menampilkan ilustrasi dari cerita rakyat serta menunjukkan kesan dongengnya ini dapat menjadi salah satu solusi dan ketertarikan agar cerita rakyat dapat kembali diceritakan melalui permainan kartu tarot. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, target audiens dapat melestarikan kembali cerita rakyat dengan cara mengingat kembali cerita – cerita rakyat yang sudah mulai terlupakan melalui permainan kartu tarot. Diharapkan juga agar target audiens dapat melihat bahwa permainan tarot sekarang sudah menjadi media konseling bukan lagi media untuk meramal atau membaca masa depan. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan kartu tarot sebagai media yang dipilih, kartu tarot tersebut dipilih karena sifatnya yang simbolik, interaktif, dan menarik bagi target audiens. Namun, penelitian ini terbuka untuk dikembangkan menggunakan media lain agar menjangkau audiens yang lebih luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Azzahra, "Kartu Tarot, Pembacaan yang Tidak Sama dengan Ramalan," *ULTIMAGZ.com*. Accessed: Nov. 17, 2022. [Online]. Available: <https://ultimagz.com/lifestyle/kartu-tarot-tidak-sama-dengan-ramalan/>



- [2] Hisyam. A. Fachri, *The Real Art of Tarot*, 1st ed., vol. Vol. 1. Gagasmedia, 2009. Accessed: Oct. 24, 2022. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lwSONAh4G7kC&oi=fnd&pg=PA1&dq=fachri+2009&ots=JchpCkGR30&sig=cZPOwot5PEVy9F1H0JUeBARGiC0&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lwSONAh4G7kC&oi=fnd&pg=PA1&dq=fachri+2009&ots=JchpCkGR30&sig=cZPOwot5PEVy9F1H0JUeBARGiC0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- [3] A. P. Payal, "Bodies that Speak: Narratives in the Visconti Tarot Cards," *Akados*, Feb. 2019.
- [4] S. R. Kaplan, *RIDER WAITE TAROT DECK*. 1971. Accessed: Oct. 25, 2022. [Online]. Available: [https://www.academia.edu/42036859/RIDER\\_WAITE\\_TAROT\\_DECK](https://www.academia.edu/42036859/RIDER_WAITE_TAROT_DECK)
- [5] A. E. Waite, *RIDER WAITE TAROT DECK*, Kaplan, Stuart R. U.S. GAMES SYSTEMS, INC., 1971.
- [6] E. Hyland, "What is a PIP TAROT DECK? How to Read Minimal PIP / SUIT CARDS in THE HARMONY TAROT by Harmony Nice," Ebonie Hyland. Accessed: Dec. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.eboniehyland.com/blog/pip-cards>
- [7] Vagansza, "Sejarah Kartu Tarot, Dulunya Buat Main Bukan Buat Ramal." Accessed: Oct. 24, 2022. [Online]. Available: <https://boardgame.id/?p=61868>
- [8] H. N. Fadhillah, "Bukan Alat Ramalan, Kartu Tarot Hanya Kartu Mainan di Zaman Kuno." Accessed: Oct. 24, 2022. [Online]. Available: <https://nationalgeographic.grid.id/read/133102556/bukan-alat-ramalan-kartu-tarot-hanya-kartu-mainan-di-zaman-kuno>
- [9] F. Fasta and C. A. Lestari, "MISTISME SIMBOLIK KARTU TAROT THE DEVIL," *Ilmu Ekonomi dan Sosial*, vol. 1, no. 2, pp. 149–165, Jul. 2012.
- [10] H. A. Fachri, *Tarot Psikologi*. Gagasmedia, 2010. Accessed: Oct. 24, 2022. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Tarot\\_Psikologi/2-ZVeA8GiOgC?hl=id&gbpv=1&dq=Hisyam+A.+Fachri&pg=PA305&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Tarot_Psikologi/2-ZVeA8GiOgC?hl=id&gbpv=1&dq=Hisyam+A.+Fachri&pg=PA305&printsec=frontcover)
- [11] K. Kasmi, S. S. Ali, S. Pratiwi, and N. Nurwisah, "PojoK Konseling: Layanan Konseling Gratis untuk Menjaga Kesehatan Mental Masyarakat Yogyakarta," *Relawan dan Pengabdian Masyarakat RED1*, vol. 1, no. 3, pp. 89–96, Feb. 2024.
- [12] S. Jumaid and T. Indriawati, "Batu Menangis, Cerita Rakyat Kalimantan Barat," *Kompas.com*. Accessed: Mar. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.kompas.com/stori/read/2023/04/03/130000679/-batu-menangis-cerita-rakyat-kalimantan-barat-?page=all>
- [13] Luthfiani and T. S. Rahmatya, "IMPLEMENTASI BAHAN AJAR MELALUI NILAI MORAL DALAM CERITA RAKYAT BATU MENANGIS DENGAN CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG," in *SAMASTA*, Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia, Dec. 2021.
- [14] C. B. Putri, I. Rahmawati, and Muhajir, "Keefektifan Model Pembelajaran Quantum Teaching terhadap Hasil Belajar Matematika," *International Journal of Elementary Education*, vol. 3, no. No. 2, 2019.
- [15] S. Musdalifah *et al.*, "PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK PROGRAM KEAHLIAN KULINER," vol. 10, no. 1, pp. 35–43, 2021, [Online]. Available:

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>

- [16] D. V. Hendrawan and A. S. Patria, "ANALISIS UNSUR VISUAL KARTU THE FOOL DALAM TAROT 'WIZARDS,'" *Journal Barik*, vol. Vol. 4, no. No. 2, pp. 1–13, Jul. 2022, Accessed: Oct. 24, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48765>
- [17] E. B. Prasetyo, "PERAN ILUSTRASI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN.," vol. Vol. 2, no. No. 2, pp. 1–8, Oct. 2006.
- [18] A. D. Rengganis, "PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA PAK TANAM SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TENTANG PERTANIAN UNTUK ANAK DI KAMPUNG DONGENG TEGAL," Jan. 2019. Accessed: Oct. 24, 2022. [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/34427/1/2411414007dina.pdf>
- [19] A. G. Pramudita, "AKTIVITAS BERMAIN ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI," 2019.
- [20] Rimba Leonardo and Audifax, *Tarot dan Psikologi Simbol*. PT Bhuana Ilmu Popluer, 2013.
- [21] A. Rifda, "11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya," Gamedia.com. Accessed: Mar. 17, 2024. [Online]. Available: [https://www.gamedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/#9\\_Arti\\_Warna\\_Coklat](https://www.gamedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/#9_Arti_Warna_Coklat)
- [22] A. Rahardja and ; D Rio Adiwijaya, "SENI BICARA LEWAT TYPEFACE DEKORATIF DAN KOMPOSISI," vol. 5, no. 2, pp. 710–718, 2014.