

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Bermula dari permainan yang populer di Eropa, dokumen sejarah mengindikasikan bahwa Tarot berasal dari Italia. **Tarot** sendiri saat ini lebih dikenal sebagai sekelompok kartu yang dapat digunakan untuk meramal, meditasi, stimulasi batiniah, atau divinasi. Tarot juga dapat digunakan sebagai alat psikologis untuk melihat ke dalam alam bawah sadar. Terdiri dari 22 kartu Arkana Mayor yang merepresentasikan arketipe-arketipe dan simbol-simbol kosmik, seperti *The Death, Justice, Strength*; dan 56 kartu Minor Arkana yang digunakan untuk merepresentasikan manusia, hubungan antar manusia, keuangan, aksi, energi, dan dorongan (Schueler & Schueler, 1987).

Arketipe dalam Tarot sendiri bermula dari Plato dengan *Theory of Forms* dimana ia beranggapan bahwa ide telah ada dan tercetak pada jiwa manusia. Dari teori ini kemudian Carl Gustav Jung mengembangkan teori arketipalnya yang berhubungan dengan ketidaksadaran kolektif (juga dikembangkan oleh Jung) dimana ketidaksadaran kolektif merupakan sisa-sisa psikik perkembangan evolusi manusia yang menumpuk akibat dari pengalaman-pengalaman yang berulang selama banyak generasi, sehingga membuat semua manusia kurang lebih memiliki ketidaksadaran kolektif yang sama. Hal ini bisa dilihat dari adanya kesamaan dalam cerita rakyat, dongeng, dan legenda dari berbagai belahan dunia dimana dalam kisah-kisah tersebut kebanyakan ditokohi oleh sosok pahlawan, sosok gadis yang suci (perawan), seorang ibu, ayah, atau seorang anak. Kemudian dalam kisahnya tokoh-tokoh tersebut diceritakan mengenai kemenangan dalam pertempuran, kisah penyelamatan dan percintaannya, atau bagaimana kejahatan akan selalu mendapat balasan yang (terkadang) berujung pada kematian.

Arketipe-arketipe atau simbol-simbol arkais ini merepresentasikan kepercayaan, pemahaman, dan ide-ide yang tersimpan dalam *the collective unconscious* tersebut. Alam bawah sadar kolektif ini kemudian berevolusi dan bergerak mengikuti perubahan guna menyesuaikan informasi-informasi baru yang

dikenali dan diterima secara global. Carl Jung dan *Jungian archetypes* nya ini kemudian menjadi dasar dari **Tarot** modern.

Saat ini, Tarot masih merupakan permainan yang populer di Eropa dan bahkan merambah ke Amerika dan kerap diekspos dalam film, literatur, maupun dunia hiburan. Berkat ekspos dari *pop culture*, kartu Tarot juga perlahan-lahan menarik minat masyarakat Indonesia yang juga tak asing dengan mistisisme. Dikarenakan penggunaan simbolisasi di dalamnya, banyak jenis dek Tarot yang beredar menggunakan tema-tema populer dari peradaban masa lalu, yaitu legenda Arthurian, mitologi Yunani kuno atau Mesir kuno yang lebih mudah diilustrasikan kembali karena memiliki sumber yang berlimpah.

Lalu bagaimana dengan Indonesia? Indonesia yang memiliki 17.504 pulau, 1340 suku bangsa, dan 546 bahasa tentunya memiliki banyak sekali cerita rakyat, legenda, epos, dan mitologi yang telah menjadi akar budaya bangsa. Sayangnya, kisah-kisah tersebut kurang dikenal dan menjadi topik yang asing. Hasil pencarian cepat menggunakan salah satu *search engine* yang mampu memberikan statistik minat dan pencarian tentang cerita rakyat, legenda, epos, dan mitologi Indonesia menampilkan hasil yang cukup menyedihkan. Cerita rakyat Indonesia hanya diminati dan dinikmati oleh bangsa Indonesia sendiri. Hikayat-hikayat tentang keberanian, pertemanan, kebaikan, ketulusan, ketaatan; norma-norma yang dipegang teguh rakyat Indonesia dan disampaikan turun-temurun tidak mampu bersaing dengan produk budaya asing dikarenakan kurangnya orang yang mencoba mengangkat dan mengeksplor kisah-kisah tersebut.

Dari keterkaitan ini, peneliti merancang kartu Tarot dengan mengeksplorasi tema-tema yang terdapat dalam beberapa legenda, cerita rakyat, dongeng, ataupun mitologi Indonesia yang kemudian divisualisasikan ke dalam ilustrasi sehingga dapat diterapkan dalam kartu tersebut (menunjukkan bahwa gagasan-gagasan dasar tersebut ada namun tidak kita sadari eksistensinya). Perancangan ini diharapkan dapat menyatukan teori-teori arketipe psikoanalisa Carl G. Jung, ideologi dan simbolisasi barat, serta kisah-kisah luar biasa dari timur, Indonesia.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan uraian latar belakang tersebut terdiri atas:

- a. Bagaimana membuat sebuah perancangan yang mampu menunjukkan adanya simbol-simbol arkais dalam psike manusia?

## **1.3. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan kartu Tarot dengan pendekatan ilustratif legenda Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Untuk membuat sebuah perancangan yang mampu menunjukkan adanya simbol-simbol arkais dalam psike manusia yaitu dengan merancang kartu Tarot dengan meminjam legenda dan cerita rakyat Indonesia.

## **1.4. Lingkup Perancangan**

- a. Objek yang diteliti khusus hanya pembaca dan kolektor tarot di Surabaya, baik yang pemula maupun profesional.
- b. Pembahasan hanya berkaitan dengan pembuatan kartu Tarot dengan meminjam legenda Indonesia yang memiliki arketipe yang sesuai untuk diaplikasikan ke setiap lembar kartu.
- c. Peneliti mengangkat banyak legenda Indonesia namun tidak semua; hanya yang mampu menunjang proses pembuatan karya.
- d. Peneliti menggunakan responden dari wilayah Surabaya dan dari seluruh dunia menggunakan internet, dengan batasan umur 18 tahun hingga 50 tahun.

## **1.5. Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Bagi Mahasiswa**

Memiliki pengetahuan tentang pembuatan dan pengaplikasian ilustrasi dan kaitannya dengan tanda, penanda, dan pertanda.

### **1.5.2 Bagi Pembaca dan Kolektor Tarot**

Menambah wawasan akan legenda-legenda dan cerita rakyat Indonesia yang dituangkan ke dalam bentuk kartu Tarot, dengan ilustrasi yang menarik.

### **1.5.3 Bagi Universitas Kristen Petra**

Menambah jumlah pustaka ilmiah yang khusus membahas tentang kartu Tarot sebagai media pembuktian bahwa terdapat pola-pola dasar yang nyaris sama dalam semua kebudayaan.

## **1.6. Definisi Operasional**

### **1.6.1 Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah, (Baldinger 120) sebuah tanda yang tampak, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata (White 110).

### **1.6.2 Legenda Indonesia**

Legenda Indonesia adalah cerita rakyat pada zaman dahulu dari berbagai wilayah Indonesia yang diyakini ada hubungannya dengan peristiwa sejarah (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

### **1.6.3 Kartu Tarot**

Kartu Tarot adalah sekelompok kartu berjumlah 78 lembar yang umumnya digunakan untuk kepentingan spiritual atau ramalan nasib. 22 kartu disebut Arcana Mayor dan 56 kartu disebut Arcana Minor. Set Tarot yang paling populer adalah Tarot Rider-Waite-Smith yang diciptakan oleh A.E Waite dan ilustrator Pamela Colman Smith. Dokumen sejarah mengindikasikan bahwa Tarot berasal dari Italia. Sampai saat ini, permainan kartu Tarocchi masih sangat populer di Eropa.

## **1.7. Metode Perancangan**

### **1.7.1 Data Primer**

Merupakan data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian, perorangan, kelompok, dan organisasi dan diperoleh dari:

#### a. Wawancara

Wawancara termasuk salah satu metode pengumpulan data. Dimana guna mendapatkan sebuah data untuk mendukung perancangan ilustrasi kartu tarot legenda Indonesia, maka dilakukan pengambilan data dari bertanya langsung kepada para pembaca tarot professional, serta orang-orang yang *aware* dan gemar mengoleksi ataupun yang sering menggunakan jasa konseling Tarot.

#### b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan, dimana dalam perancangan kartu Tarot legenda Indonesia ini peneliti akan mengamati langsung proses konseling menggunakan Tarot guna mendapatkan data yang diperlukan untuk perancangan.

#### c. Kuisisioner

Kuisisioner adalah metode teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Dalam hal ini, peneliti akan menyebar kuisisioner baik secara online melalui internet pada forum-forum yang diyakini mampu menunjang penelitian ataupun secara personal dalam wilayah Surabaya.

### **1.7.2 Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk yang tersedia melalui publikasi yang dikeluarkan di berbagai organisasi atau perusahaan termasuk majalah jurnal.

#### a. Metode Kepustakaan

Metode ini adalah cara dengan mengkaji informasi melalui media cetak seperti Koran, buku, majalah, jurnal yang memuat informasi tentang kartu Tarot dan legenda Indonesia.

b. Internet

Metode ini dilakukan dengan penelitian terhadap data yang ada melalui jaringan internet dari artikel seseorang tentang kartu Tarot dan legenda, cerita rakyat, serta mitologi Indonesia.

### 1.8. Metode Analisis Data

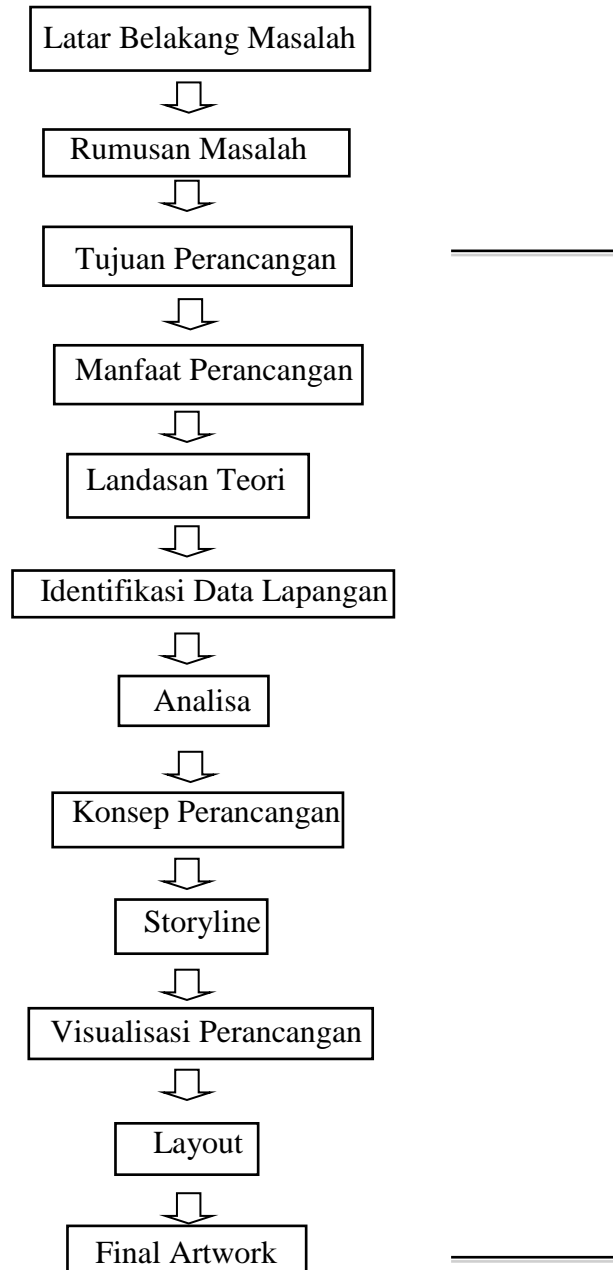
Pada tahap analisa data digunakan 5W1H, dimana dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat mengidentifikasi data-data yang diperlukan dalam pembuatan kartu Tarot.

- What
  - Apa hal yang mendasari adanya simbol-simbol arkais yang berpengaruh besar dalam kehidupan manusia?
  - Media apa yang diperkirakan mampu menunjukkan simbol-simbol tersebut?
  - Objek apa yang dapat diteliti untuk menunjang perancangan?
- Who
  - Kepada siapa perancangan ini ditujukan?
  - Pihak mana yang nantinya mendapat langsung efek positif apabila kartu Tarot legenda Indonesia ini nantinya disebar luas?
- When
  - Kapan kartu Tarot legenda Indonesia ini akan diperkenalkan?
- Where
  - Dimana kartu Tarot ini akan diperkenalkan?
  - Dimana mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam merancang kartu Tarot legenda Indonesia?
- Why
  - Mengapa merancang kartu Tarot?
  - Mengapa meminjam legenda, cerita rakyat, dan mitologi Indonesia?
- How
  - Ilustrasi yang bagaimana yang mampu memproyeksikan pola-pola dasar dalam kisah-kisah legenda Indonesia?

### 1.9. Konsep Perancangan

Kartu Tarot legenda Indonesia akan dirancang menggunakan gaya desain dan ilustrasi yang tepat guna menyesuaikan target dan tujuan perancangan, namun tetap menunjukkan ciri khas Indonesia.

### 1.10. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan